

## Наратив, алгоритъм и „многодействие“ при видеоигрите

Разговор между Еньо Стоянов и Миглена Николчина

В „Наратив и алгоритъм при видеоигрите“\* Еньо Стоянов сблъсква тезите на влиятелния изследовател на новите медии Лев Манович за „базата данни“ като нова символна форма, при която парадигматичната ос се е сдобила с актуалност, а синтагматичната се е виртуализирала, с предложенията на Миглена Николчина за осмисляне на наратива на видеоигрите като композиционно разгръщане на „играта на играча“\*\*. Статията извежда алгоритмите на програмния код като междинен регистър, чрез който се осъществява прехода между статичната база данни и динамичната нелинейност на игровата композиция. Според Стоянов взаимодействието между действията на играча и разгръщането на алгоритмите полага условията за наративизация на „играта на играча“. Самият наратив не е изцяло подвластен на алгоритмични функции, доколкото алгоритмите в наративните видеоигри по-скоро поемат върху себе си роля, близка до тази на повествователя в литературата, а самите елементи на наративната последователност, управлявана от алгоритмите на играта, са натоварени със семантични стойности по силата на решенията на производителите на играта, изготвили компонентите на нейната база данни, както и от решенията на самия играч, които до голяма степен задават първоначалната входяща информация за самите алгоритми. Статията прави опит да опише как между наративната и алгоритмичната логика на видеоиграта се поражда продуктивни напрежения, които овъзможняват някои от ключовите ѝ естетически ефекти. Настоящият разговор между Еньо Стоянов и Миглена Николчина е насочен именно към статута на тези напрежения.

\* Еньо Стоянов. „Наратив и алгоритъм при видеоигрите“, *Парачовешкото: грация и гравитация*, съст. Камелия Спасова, Дарин Тенев, Мария Калинова. София: УИ „Св. Кл. Охридски“, 116-133.

\*\* Статията на Еньо Стоянов препраща към ръкописен вариант на текста на Миглена Николчина, който междуременно се появи в Miglena Nikolchina. „Time in Video Games: Repetitions of the New“, *differences* 28.3 (2017): 19-43.

**М.Н.:** Еньо Стоянов, тръгвайки от концепция за базата данни, обсъжда игрите през призмата на взаимодействието между алгоритъм (като вече изпразнен от човешко съдържание и интенция) и играч, разглеждан (до един момент) като чиста активност по натискането на копчета. Еньо проследява осцилациите на наратива при това взаимодействие от нулевата му точка (тетрис, шахмат) до умножаванията му. Един въпрос, който и преди съм се опитвала да му задам, се отнася до задействането от играча на паралелни събития (влизам в селото и при моето влизане там се спуска дракон, който изстребва – напълно или отчасти, няма значение, – народа му; ако не вляза, народът си битийства парадигмално, така да се каже) и съответно хитрините, които играчът може да предприеме, за да осуети или промени паралелните събития, т.е. да не допусне тази гибел. Нищо по-просто от това паралелните събития да се алгоритмизират по начин, който няма нищо общо с конкретните действия на играча. Независимо дали съм влязла в селото, или не, драконът го е изстребил. Очевидно по-интересно обаче е „хармоничното – в конкретния музиковедски смисъл на думата – „многодействие“ – включващо или невключващо възможността да се влияе на паралелните случвания. Имаше момент, в който Еньо ми направи ясен подхода си към този проблем; сега пак ми се изплъзва.

В моята статия разглеждам наратива във видеоигрите като колебаене между полюса на непредотвратимостта, „съдбата“ и полюса на избора, като за целта въвеждам една дихотомия на руския формалист Михаил Петровски, като за припомнянето на тази позабравена дихотомия дължа специални благодарности на Филип Стоилов. Според Петровски новелата включва два времеви плана – на разказваното събитие и на неговото представяне, а анализирането ѝ се извършва на две нива: ниво на „диспозицията“, или времевата последователност на събитията, и ниво на „композицията“, или разказаната последователност на тези събития. Двойката „диспозиция – композиция“ не е идентична с разграничението между фабула и сюжет, направено от Шкловски. Според Шкловски материал на литературата е самият живот, т.е. неразграниченият преживян опит. Петровски критически уточнява, че „животът“ като материал на литературата е винаги нещо вече предструктурирано, т.е. селектирано, интерпретирано и конфигурирано.<sup>1</sup> В тази

---

<sup>1</sup> М. Петровский, „Морфология новеллы“, *Ars Poetica*, т. 1, ред. М. Петровский, Москва, 1927, 69-100.

връзка предложението на Еньо да се разглежда „диспозицията“ във видеоигрите като „сноп от композиции“ (ако съм разбрала правилно) ми се вижда изключително продуктивно: новелата би разполагала с една композиция, докато при играта те са принципно, дори в най-праволинейните варианти, множество. Всъщност като „сноп от единичности“ (какъвто според Хесе е въобще индивидът) или като фигура в многомерно пространство би трябвало да се разглежда и протагонистът, и онези образи, които разгръщат нееднородни страни в зависимост от направените от играча и неговия протагонист избори (например Крея от „Рицарите на старата република“, която проявява различни и понякога контрастни страни на характера в зависимост от изборите на играча, които съответно по различен начин конфигурират характера на протагониста).

По много интересен начин Еньо Стоянов влиза и в темата за увлекателността и как тя може да изчезне. Това е в някакъв смисъл обратно на ефекта на „светкавицата“, който описвам в края на моята статия и който чрез късо съединение унищожава напълно виртуално/фикционалното, но не като създава отчуждаващ ефект и критическа дистанция, а напротив, като приковава играча в реалното, в оголването на травматично-биографичното. И в двата случая обаче „ескейпизмът“ на играенето се оказва подкопан.

**Е.С.:** Както посочвам в статията, алгоритмите имат двойствен и наистина междинен характер – съхраняват се парадигматично в базата данни, но сами са синтагматични серии, написани на програмен език. Входящата информация, произтичаща от играча, е регулирана тъкмо от тези алгоритми, които довеждат до резултиращата изходяща информация, т.е. чрез тях се набавят същинските спойки на наративната последователност. Колкото до взаимодействието на играча с алгоритмите – винаги става дума за това как определени действия на играча определят стойности за променливите в алгоритмите. Може дори да се опише нещо като спектър на интерактивността по този критерий – от слаба стойност на интерактивност (играчът пуска играта, което задейства определен набор от алгоритми, които дават резултат независимо от онова, което той или тя прави) до високи степени на интерактивност (различни резултати за алгоритъма с оглед на различни паралелни възможни действия на играча). Алгоритмите често включват по-скоро вероятен резултат – предвид действията на играча алгоритъмът така да се каже тегли чоп, така че средно при един от пет случая на влизане в село може да се появи

дракон. В основата си логиката на алгоритъма би изглеждала горе-долу така: ако  $x$  (наличие на играча с възможни стойности 0 и 1) = 1, то  $y$  (поява на дракон с възможни стойности 0 и 1) = 1 при  $z$  (променлива със стойности от 1 до пет, реферираща към специален алгоритъм за теглене на произволно число от едно до пет) = 1, в противен случай  $y=0$ . Без определяне на позитивна стойност на  $x$  няма задействане на алгоритъма, свързан със стойностите на  $z$ , затова и няма поява на дракон в отсъствие на играча. Оттук и възможни хитрини на играча – да избягва често да влиза в селото, да „прави сейфове“ преди да влиза в селото и пр. Или обратното, ако иска дракон да се появи, може да го „накара“ да се появи, като многократно влиза и излиза от селото. Важно е също, че често задействането на подобни паралелни действия не са съпроводени с наративна обосновка – всъщност в наратива на играта действието на играча не е причина за появата на дракона, причинността е изцяло на алгоритмично равнище.

**М.Н:** Т.е. изреченията „В момента, в който  $x$  влезе от северната страна на селото, от южната се спусна дракон и започна да опожарява.  $X$  се втурна (или не се втурна) натам и успя (или не успя) да помогне на селяните да оцелеят.“ или пък: „Преди да влезе в селото от южната му страна,  $x$  забеляза кръжащия над съседния връх дракон и успя да го победи. Благодарение на тази му предвидливост при влизането му в селото всичко бе мирно и спокойно.

Според тебе не биха били част от наратива?

В „Скайрим“ като влизах в някои пещери, редовно на излизане не намирах коня си, докато не откриех откъде идва драконът, който го затрива. За мене това са примери на многодействие, ако мога да кажа така с оглед на Бахтиновото многогласие – т.е. успоредни сюжетни линии, които са „скачени“ с действията на играча.

Всъщност как тогава да мислим от гледна точка на разказа случването в стратегиите, когато играеш сам (за да не усложняваме картината) – и за разлика от шаха, където ходовете са последователни – докато ти строиш къщички, алгоритъмът на противника строява армията си и те напада? Очевидно колкото повече и по-сложни фактори са намесени (за мене най-елегантен пример е „Рицари на честта“ на Веселин Ханджиев и екипа му<sup>2</sup>), толкова повече такива наративни резонанси се получават.

---

<sup>2</sup> [http://store.steampowered.com/app/25830/Knights\\_of\\_Honor/](http://store.steampowered.com/app/25830/Knights_of_Honor/)

Е. С.: Паралелността е наративна, но на равнището на алгоритмите вместо нея има причинност. Тези изречения са очевидно наративни, ненаративизирана е причинността, която се връзва между компонентите им – влизането на  $x$  алгоритмично причинява едновременна поява на дракон, която наративно е представена като съвсем независима от него. Но ако играчът почне да действа според алгоритъма, пренебрегвайки наративната мотивация на ситуацията, тогава алгоритмичната причинност се наративизира, но този наративен компонент е вече пародиен – нещо като „оголен похват“ сред мотивирани похвати – играчът влиза и излиза от селото, за да принуди играта да му даде дракон за убиване. В такива случаи играчът знае нещо, което  $x$  (неговият персонаж) не знае, съответно играчът принуждава  $x$  да се държи абсолютно произволно и немотивирано с оглед на неговия сюжет. Често играчите наричат пробойни в наративната консистентност от този тип *exploits* – играчите могат да експлоатират напрежението между наратив и алгоритъм.

Алгоритмите на стратегиите в реално време са сложни – от една страна има алгоритъм, който строи армии за противника по някаква оптимална формула, но тя включва наблюдения върху действията на играча и съответни варианти за тактически ходове в отговор на тези действия. Тези алгоритми обаче не взимат всички променливи предвид, затова и по правило добрите играчи на стратегии винаги побеждават виртуалните противници, за разлика от шаха, където алгоритмите вече се изграждат като опит да се калкулират всички фактори. Вероятно и при стратегиите е възможно да се програмира компютърния противник като при шаха, но обикновено не го правят, защото просто мачовете с компютърен противник се разглеждат само като подготовка за мачове с човешки опонент, т.е. тук на преден план са налице различни прагматични критерии.

В статията подчертавам, че алгоритъмът винаги субординира изходящата информация на входящата, конкретният ред на първата е функция на втората. Времевата последователност на сигналите, идващи от играча, определя кога даден алгоритъм да задейства своята операция и кога да я спре, а характерът на самите сигнали определя само кой алгоритъм (или съвкупност от алгоритми) ще ги обработва. Важният момент във всичко това е, че играта придобива време само по силата на действия от страна на играча, които дават определена стойност на всички ключови алгоритми – самото започване на

играта е входяща информация за алгоритмични формули, които оттук насетне могат да се развиват автономно или да сверяват свои променлива с още входяща информация, идваща от последващи действия на играча. Секвенция от събития и дори паралелни секвенции има само за играча – докато си в пещерата, извън нея няма нищо; едва когато излезеш, при прехода ретроактивно алгоритмите смятат какво се е случило междувременно – дали се е появил дракон, ако да, дали конят ти се е уплашил, ако да, накъде е побягнал и пр. Миналото, на което не си свидетел, се проектира от сегашния момент назад. Същото важи и за всякакви фонове автономни сюжети – например рутината на разните жители в селищата в „Скайрим“. Всеки се движи и си върши работата, докато персонажа ти е в околността. Когато го няма, в града не се задействат алгоритми, а едва когато отново се появи, алгоритми смятат кой къде е и в каква фаза на рутината му ще го свариш.

**М.Н.:** Еньо, ако те разбирам правилно, ти търсиш точки на конфликт между наратив и алгоритъм, докато за мене те са част от „полифонията“, сноповостта на разказа в актуалното му разгръщане, т.е. синтагматична, а не парадигматична сноповост. Това, че играчът може да хитрува или да се възползва, или дори да търси засечки, които да му помогнат да развие историята по начин, който не е предвиден от създателите или от алгоритъма, за мене не е проблем. Някои играчи може да се дразнят от грешките, други – напротив. Сравнително неотдавна излязлата „Елекс“ предполага да се присъединиш към някоя от фракциите, за да придвижиш сюжета. Аз, подобно на други играчи, се опитах до много късно да играя, без да избира фракция (накрая се предадох все пак). До мене достигна обаче следното непроверено и силно опосредствано съобщение от далечна Русия:

*One guy from russian 2ch can. But only glitch way. You can uses some glith to stay closer to barier in Xacor and f5/f9 + some chaotic moves around untill you load after barier. After that just run in Ice palace and do same before hybrid door.<sup>3</sup>*

Накратко, играчът се е опитал и, твърди се, успял да постигне развързката, без да се подчини на изискването, за да бъде въобще сюжетът придвижен, да се присъедини към фракция. Вярно или не, в случая моята позиция е проста: на феноменологично равнище

---

<sup>3</sup> [Comment](#) from discussion [Anybody know how to win with no/own faction?](#).

<https://www.redditstatic.com/comment-embed.js>

разказът в игрите е полифоничен или, казано с неологизъм, многодействен. Това не е същото като разгръщането на няколко сюжетни линии в други изкуства, тъй като отделните сюжетни линии в случая са „скачени“ една с друга, зависят една от друга.

**Е.С.:** И полифонията допуска конфликтност, по Бахтин даже бихме могли да кажем, че тя е конфликтност, в която никоя страна не надделява. Самата конфликтност работи за, а не против игрите. Това, което ми е важно в напреженията, които описвам, е фактът, че те отварят в игрите пространство за рефлексия, която противодейства на разнопосочните форми на „увлекателност“, които тревожат немалко коментатори на ефектите от видеоигрите. Опирам се на това, че разпознаването на алгоритмичната логика под воала на наративно обосноваването на събития става почти неизбежно, тъй като алгоритмите са съвсем елементарни операции, работещи еднотипно и с голяма честота в процеса на играта. Въпреки че този процес пряко разколебава най-вече чисто наративната оправданост на игровите събития, т.е. поне частично блокира увлекателността на фикцията, той същевременно внася момент на рефлексивна дистанция, разпростираща се към цялата игра и така отслабва захвата и на механичната ѝ увлекателност за играча. Алгоритмите пречат на играча да потъне до самозабрава в наратива като му напомнят, че играе игра, а наративните техники го стимулират не винаги да избира само оптимално игрово действие. Това, разбира се, не отменя сложното преплитане на сюжети в синтагматичен план, което описваш, а е просто коментар върху част от неговите условия. Така, както ги описвам, тези условия са структурни, но тепърва към тях трябва да се прибави действието на условия от друг порядък – например, социални.

**М.Н.:** С това няма как да не се съглася. В моя текст (в последния му вариант – не съм сигурна как беше в този, който ти си чел) аз завършвам с едно засичане от друг порядък, да го наречем психоаналитичен, във всеки случай свойствен на всяко изкуство, но случващ се по специфичен за интерактивността на игрите начин, т.е. особено брутално. В самата игра, в сърцевината на увлечеността ти, се появява зев, през който, така да се каже, те халосва действителността. Това, което ти описваш, има по-базисен характер и е в този смисъл конститутивно.