

## Виртуалната утопия

Николай Генов

**Резюме:** По своята същност утопията може да бъде мислена през понятието за виртуалност. Или обратно – виртуалната реалност, разбрана като компютърна симулация, може да бъде вписана в регистъра на утопията. Доколко обаче тези схващания успяват да се препокрият при наличието на толкова много вътрешни противоречия? Настоящият текст се опитва да подхване тази нишка, позовавайки се на фикционални примери, които да илюстрират някои сходства между утопичното и виртуалното с цел тематизирането им по линия на носталгията и технологичния прогрес.

**Ключови думи:** виртуална реалност, утопия, носталгия, дистопия, „Друг свят“

**Николай Генов** завършва българска филология в СУ „Св. Климент Охридски“ през 2017 и магистърска програма „Литературознание“ в същия университет през 2018. Понастоящем е докторант по теория на литературата във Факултета по славянски филологии. Научните му интереси са в областта на дигиталните технологии, компютърните игри и научната фантастика. Член е на екипа на списание „Филологически форум“.

Терминът „утопия“ (от гръцкото *οὐ-не/τόπος*-място) е един от онези термини, които разполагат със собствен, добре съхранен и внимателно проучен акт за раждане, указващ към 1516 година. Изковаването на думата е свързано с името на сър Томас Мор, който за пръв път я прилага по отношение на въображаемата уредба на измислен остров<sup>1</sup>. Самото явление обаче е много по-старо и води началото си от второто хилядолетие преди Христа; появява се в текстове, създава и моделира нагласи, проектира интертекстуални мрежи и удържа сходни представи с невидимите връзки на една богата традиция.

Целта на тази статия е да осъществи рефлексивно разширяване във веригата на жанра, като прибави към него примери от научнофантастичната литература, или по-конкретно – като включи романи, занимаващи се с онова разбиране за виртуална реалност, което я определя като компютърно генерирана среда<sup>2</sup>. Интуицията, от която настоящата статия изхожда, е свързана с впечатлението, че съвременната фикционална реализация на виртуалното бива мотивирана предимно от едно остро чувство на носталгия и желание за завръщане в детството, тоест представя на читателя споделим футуристичен пейзаж, натоварен с различни (ре)конструкти и общи за произведенията концептуализации. Тяхното проучване и полагането им в контекста на утопичното би могло да обясни някои незададени въпроси, сред които се зачислява и предразбиращата се връзка на гейминга с идеята за VR<sup>3</sup>. За да бъде удържан фокусът в разнородните прочити, анализът на дигиталното ще премине през универсалния мотив за виртуалното тяло (аватара), който се явява и една от постоянните допирни точки в междутекстовото общуване на произведенията от този тип. Получените резултати следва да послужат като възможна генеалогия на виртуалното и като крачка към неговото по-добро разбиране.

Тъй като за утопията<sup>4</sup> може да се говори в различен контекст и по различен начин, а това само по себе си е показател, който е в състояние да сближи теорията за

---

<sup>1</sup> J. A. Cuddon, *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Chicago: Blackwell Publishers, 1998, с. 957.

<sup>2</sup> Това разбиране е широко разпространено, но негова добра формулировка може да бъде открита в статията на Harrison, Haruvy и Rutström – *Remarks on Virtual World and Virtual Reality Experiments*. Вж. Glenn W. Harrison, Eran Haruvy, E. Elisabet Rutström. “Remarks on Virtual World and Virtual Reality Experiments”. – В: *Southern Economic Journal*, vol. 78, no. 1 (July 2011), с. 87.

<sup>3</sup> Популарно съкращение на virtual reality, или виртуална реалност.

<sup>4</sup> Важно уточнение е, че този текст възприема утопичното в ролята му на виртуалност, отнасяща се към актуалното. Това разграничение служи да усложни опростената релация между възможното и невъзможното с комплекса от връзки, характерни за виртуалните измерения на времето и неговите реализации.

утопичното с теорията на виртуалността, би било уместно да се изработи предварителна матрица, която да предложи определена траектория на мислене. Тази матрица съвсем естествено би следвало да зависи от предпоставения залог на изследването, който в случая се свежда до художествената литература, или още по-конкретно – до един неин нишов сегмент, пресичащ научнофантастичното с аспекти на митологичното, религиозното, политико-икономическото и социалното. Затова, за да бъдат овъзможностени параметрите на проучването, изследователската матрица ще се задоволи с едно сериозно ограничение в рамките на изходния си материал, което засяга свободния подбор на функционални сюжети, от една страна, и конфигурацията на тяхното открояване, от друга. В полето на първото – за да бъдат илюстрирани възможните припокривания и разминавания в рамките на тезата – ще се очертаят три ключови произведения, от които водещо е „Друг свят“ на Джейсън Сийгъл и Кирстен Милър в релация с „Играч първи, пригответи се“ на Ърнест Клайн и „Лабиринтът на отраженията“ на Сергей Лукяненко. От трите „Нов свят“ и „Играч първи, пригответи се“ спадат към най-новата вълна на жанра (второто десетилетие на ХХІ век), а „Лабиринтът на отраженията“ се зачислява към ранните дни на интернетa и късните дни на 90-те години на ХХ век. Може би поради това хронологично разместване става възможно и лесното открояване на техните диаметрални сюжети: първите два романа гравитират към дистопията<sup>5</sup>, а творбата на Лукяненко остава амбивалентна по отношение на своята оценка (но не и по отношение на предпочитанията си). Във връзка с втория параграф, или метода на тяхното разработване, текстът ще се позове на академичното есе на Едуард Ротщайн<sup>6</sup> (*Utopia and its discontents*), което ще послужи за теоретичен гръбнак на по-нататъшния анализ.

В началото на века Ротщайн твърди, че през последните две десетилетия технологията почти съумява да се превърне в хранилище за утопични енергии<sup>7</sup>. Това се дължи на факта, че техниката представлява „изкуство за социална трансформация чрез иновация“<sup>8</sup>. Голяма част от техническия напредък, смята той, се задвижва от особен

---

<sup>5</sup> За разбирането на дистопията в отликата ѝ с утопията и антиутопията използвам труда на Том Мойлан *Scraps of the Untainted Sky*. Вж. Tom Moylan. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Westview Press, 2000.

<sup>6</sup> Теорията на Ротщайн, според когото всяка утопия е дистопична, ми се струва особено продуктивна по отношение на виртуалността и нейната амбивалентност. Инструментите, които той предлага, са подходящи за провеждането на достатъчно деликатна операция, която да не нарани тъканта на потенциалното в хода на изложението.

<sup>7</sup> Edward Rothstein. “Utopia and its discontents”. – Във: *Visions of Utopia*. New York: Oxford University Press, 2003, с. 15.

<sup>8</sup> Пак там, с. 15.

утопизъм; от нещо ново, което идва на света с обещание за промяна<sup>9</sup>. Виртуалната реалност например обещава да разбие границите между тялото и духа<sup>10</sup>, а самият интернет – според много от своите поддръжници – би могъл да разтвори всички ограничения, наложени ни от материалния свят<sup>11</sup>. Целият този процес обаче крие множество парадокси, които граничат със същински мистицизъм<sup>12</sup>; с ирационално отношение към един иначе рационален прогрес<sup>13</sup>; отношение, коренящо се в контракултурата, в груповото противопоставяне на мейнстрийма<sup>14</sup>. Логичното следствие от това неочаквано напрежение, породено от съответните противоречия, води до наличието на открито предизвикателство към концептуалния капацитет на технологичната утопия. Нейната възможност е поставена под въпрос; оспорва се необходимостта тя да бъде актуализирана (или да се актуализира) по възнамерявания, тоест по „правилния“ начин<sup>15</sup>. С други думи – подчертава се вътрешното разминаване между визията (утопичното желание) и формата (приложения способ към това желание с цел то да бъде осъществено)<sup>16</sup>, разбирани като практика по създаване на реалност.

Тази тенденция е особено разпознаваема в романа „Друг свят“. Публикуван в САЩ през 2017 година<sup>17</sup>, той се занимава с историята на едно разглезено момче – Саймън – и неговата дива противоположност – Кет. Двамата стават жертва на немотивиран заговор, прокаран от корпоративни кариеристи, които случайно, но за сметка на това много удобно, се оказват свързани с главните герои. Вероятно поради естеството на създадите се връзки лошите – и най-вече, доведеният баща на Кет – извършват всевъзможни престъпления и съставят сложни и заплетени схеми, за да въвлекат колкото се може повече невинни хора в един твърде безполезен експеримент

---

<sup>9</sup> Пак там, с. 16.

<sup>10</sup> Пак там, с. 16.

<sup>11</sup> Пак там, с. 16.

<sup>12</sup> Пак там, с. 17.

<sup>13</sup> Пак там, с. 17.

<sup>14</sup> Пак там, с. 17.

<sup>15</sup> Тук е възможно да възникнат противоречия между утопията, възнамеряването и съденето. Доколкото сме в състояние да приемем, че „нечия утопия“ е нещо различно от утопията по принцип, сиреч става въпрос за продукта на едно възнамеряване, то тогава лесно бихме се съгласили, че това възнамеряване е подчинено в една или друга степен на някакъв предварителен символен ред. Така желанието и съденето често съвпадат в окото на този, който говори за утопичното. Доколко е уместно двете да бъдат отделени, би могло да бъде предмет на допълнителен текст.

<sup>16</sup> Утопично желание и утопична форма са понятия, които заимствам и преработвам от увода на Фредерик Джеймисън към неговата *Archaeologies of the Future*. Вж. Frederic Jameson. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso, 2005. В рамките на настоящия труд те работят със стеснен смисъл. Синтактичното приравняване на визията с желанието служи за одебеляване на връзката между възнамеряването и възнамеряващото в полето на предсъзнаването, тоест представлява едно отлъчване от царството на несъзнаването, а формата имплицира оформянето като активен и интендиран процес.

<sup>17</sup> В България книгата е преведена и издадена през 2018 година от ИК „Бард“.

с VR. За тяхно щастие (или за зла беда) разследващите служби на този фикционален свят са достатъчно стереотипни, за да не си свършат работата както трябва, благодарение на което смелият протагонист получава лелеяната възможност да тръгне да спасява своята любима. Друг избор пред него просто няма<sup>18</sup>.

Образът на виртуалната реалност в „Друг свят“ – за разлика от всичко останало в книгата – има своите добри попадения. Неговата поява е свързана с дълбоката носталгия на производителя Майло Йолкин, който копнее да реиницира славните дни на любимата си компютърна игра.

*Формално беше нещо, което се нарича ММО. Абревиатура за „масова мултипотребителска онлайн игра.“ Но за тези от нас, които я играехме, оригиналната „Друг свят“ беше много повече от това. [...] Една сутрин преди около единайсет години включих компютъра си и „Друг свят“ беше изчезнала. Издателите на играта обявиха, че нямало достатъчно абонати, затова я изключват. [...] До този момент бях изградил собствено кралство. Имах възхитителна крепост и харем, и крепостни, които обработваха земите ми. Буквално владеех мястото. А след това... пуфф, изведнъж всичко изчезна. Беше най-лошото нещо, което ми се е случвало<sup>19</sup>.*

В разпалената страст да се върне назад, да поправи неочакваното замиране на продукта и да избяга далеч от принудата на своето ежедневие, сиреч, да се потопи в носталгията на онова, което изобщо не е било, Майло финансира и публично представя революционната си система, която на този етап е съставена само от знаковите за жанра шлем и ръкавици. По-късно друго (далеч по-софистицирано, но все още необявено) средство за дигитално потапяне ще стане водещо за повествованието – диск, който се залепя за тила и позволява осъществяването на тотално поглъщане, въвличащо (и увличащо) всички пет сетива, а с тях и „няколко други, за които все още нямаме имена“<sup>20</sup>. Но усещането за непосредственост – макар и все още реализирано само с очила и ръкавици – все пак е поразяващо.

НИП се приближава и хваща ръката на водещия. [...] Текстурата на кожата ѝ е забележителна – мека и влажна, с видими пори. А когато камерата се насочва към дланта ѝ, мога да видя кожичките около ноктите и слънцето, отразено в кървавочервения ѝ маникюр. Детайлът е абсолютно удивителен<sup>21</sup>.

---

<sup>18</sup> Колко правни проблеми би си спестила злата компания, ако вместо инсценирането на смъртоносни инциденти и отвлечането на случайни хора беше предложила скромно заплащане за тестване на нова технология.

<sup>19</sup> Джейсън Сийгъл, Кирстен Милър. *Друг свят*. София: ИК „Бард“, 2018, с. 70-71.

<sup>20</sup> Пак там, с. 65.

<sup>21</sup> Пак там, с. 74.

Още по-удивителен обаче е отговорът за целта (смисъла) на тази алтернативна реалност:

*Целта на „Друг свят“ е да живееш такъв живот, какъвто не би могъл да имаш в реалния свят. Можеш да се биеш с диви зверове, да проучваш нови земи, да трупаеш съкровища или да правиш секс. Можеш дори да създадеш ферма за чинчили, ако това те привлича. Всичко зависи от теб. „Друг свят“ се превърна в убежището ми. Докато съм там, мога да съм такъв, какъвто искам да бъда. Този свят ме освободи.<sup>22</sup>*

Романът – казано накратко – успява още в своето начало да изгради една относително типична, но добре разработена картина на VR пространството си. Тя – подобно на диска – прилепва към вече откритите елементи в есето на Ротщайн и задвижва с това антиципационните моменти на други негови важни части. Обещанието, с което технологията се явява на човечеството, идва под позната форма – във вид на изкушение за свобода; бягство от оковите на живота и потапяне (или разтваряне) в пълния спектър на утопичното желание. Формата, актуализираща тази динамична потребност, е достатъчно гъвкава, за да задоволи менливостта му, а нейната посока е обратна на историческото време – назад, към онова, което е загубено, но така, както то никога не е било.

За сравнение – много сходна е и виртуално-утопичната визия, предложена на читателя в „Играч първи, пригответи се“ – както по отношение на литературния материал<sup>23</sup>, така и във връзка с филмовата му адаптация<sup>24</sup>. Според тази визия създателят на „ОАЗИС“, системата за виртуална реалност, Джеймс Холидей е гийк, обсебен от патологична носталгия по 80-те. Мечтаейки да се вкопчи в това отминало време, за да го интегрира като трайна част от своята вселена, той изпълва VR-а си с безброй препратки, изображения, сцени и дори реплики от любимите си игри, филми, песни и занимания. Впрочем и двамата – Холидей и Майло – са част от субкултурата на своето поколение; и двамата не се интересуват от парите; и двамата се явяват пречка в очите на собствените си компании, които искат да монетизират и монополизират хоризонта на новите възможности.

---

<sup>22</sup> Пак там, с. 71

<sup>23</sup> Ърнест Клайн. *Играч първи, пригответи се*. София: Intense, 2015.

<sup>24</sup> Струва си да се отбележи, че ако романът, написан през 2011 година, е построен върху носталгията по 80-те, то адаптацията на Спилбърг, излязла на голям екран през 2018, направо я преекспонира и докарва до пароксизъм. Дали в това не можем да разчетем тенденция, която указва към промяна в мисленето за виртуалното? Преди – с неговата научнофантастична поява – то е насочено към бъдещето (например при „Невромантик“ на Гибсън), а сега с реалното развитие на технологиите мечтата сякаш се отмества назад към миналото. Утопията с други думи променя своите темпорални координати.

Сравнението между тези две визии за виртуалните утопии би могло да се разгърне още по-нататък и да се дообогати с допълнителни материали. Научнофантастичният сериал *Black Mirror* например използва един от своите епизоди – San Junipero (2016) – за да илюстрира дигитален „остров на блажените“, или нощен град, в който умовете (душите) на починалите и тежко болните биват отделени от съкрушените си (нефункционални и/или нефункциониращи) тела, за да бъдат преселени във виртуалните репрезентации на своята младост. Това е град на вечната забава, град, който съществува раздробен между културните сегменти на XX и XXI век. Неговите жители и туристи<sup>25</sup> избират най-подходящото за себе си време – 70-те, 80-те, 90-те, първото десетилетие на XXI век – и прекарват – подобно на сенки – удоволствието на своята изкуствена отвъдност.

Аналогията с острова на блажените не е случайна. Тя служи да сближи допълнително класическата утопичната форма с формата или форматите на виртуална реалност, развити в моделите на научната фантастика. Преработката на времето е важна и за двете; специфичната ахроничност, която се поражда от анахронията на външното, на посетителя, често изисква и определена работа с тялото, с неговия образ, отделен от тленно-телесното. И пресечните пунктове по този параграф са поразителни.

Дрехите им са пурпурни на цвят и са изтъкани от най-фина паяжина. Самите те нямат тела, а са безплътни и неосезаеми. Имат само външния вид на хора. Но въпреки че са безтелесни, съществуват, движат се, мислят и говорят. Те са като безплътни движещи се души, покрити само с нещо, което е подобие на тяло, и ако човек не ги докосне, не може да разбере, че това, което е пред очите му, не е тяло — приличат на изправени светли сенки. Там никой не остарява, ами си остава на възрастта, на която е дошъл. Няма нощ, но и денят им не е съвсем светъл. Светлината е като на видело, все едно че слънцето никога не ще се вдигне на изток. Известно им е едно годишно време. Винаги е пролет и духа един-единствен вятър — зефирът<sup>26</sup>.

Цитатът от „Истинска история“ на Лукиан – произведение, което, макар и пародийно<sup>27</sup>, все пак, а може би и точно поради това, работи с щедър набор от

---

<sup>25</sup> Жителите на Сан Жуниперо са покойниците, а туристите са онези, които скоро ще загубят живота си и трябва да решат дали искат съзнанието им да бъде прехвърлено в дигиталния свят.

<sup>26</sup> Лукиан. *Истинска история*. – В: *Антични романи*. София: Народна култура, 1975, с. 203.

<sup>27</sup> Пародийният характер на творбата не би следвало да поражда напрежение в разговора за утопичното, защото, както отбелязва Ротщайн, някои визии за утопията са отчасти сатирични; никой например не може да бъде сигурен каква част от текста на Мор не е всъщност иронична. Вж. Edward Rothstein. Цит. съч., с. 15.

разпространени представи – твърде много напомня за мнимите аватари на VR-a; за симулакрума на тяхната външност и измамното им телеприсъствие<sup>28</sup>. Нещо повече – впечатляващ е и техният фон; константата на годишното време, нарушеният закон на природния цикъл. За обитателите на острова съответно е отредено най-благодатното време, времето на разцвета. Там никога не е ден, но никога не е и нощ; всички са винаги млади и блажени; освободени са от материалните си ограничения. Такава е и ситуацията в Дийптаун на Лукяненко. Леонид, протагонистът на поредицата, пристъпва в бардак, киберостров на насладите, и забелязва:

*Наистина е много зряла. В нея няма нищо от онази младост, характерна за Дийптаун. [...]*

*— Здравейте...*

*Тя кимва.*

*— Добър вечер.*

*— Струва ми се, че вече е нощ — казвам аз.*

*— При нас винаги е вечер.*

*Какво пък, вече ще знаем<sup>29</sup>.*

Всичко това очертава една относително широка интертекстуална мрежа, която ни връща обратно към „Друг свят“ на Сийгъл и Милър. Виртуалната реалност, представена пред възхитената аудитория в романа, изглежда наистина обещаващо. Тя предлага възможност на всеки да избяга, да се отдели, да засънува в будно състояние – метафора, особено подходяща при сдвояването на психоаналитичните уроци с мисленето ни за утопичното<sup>30</sup>. Дори когато утопията е умишлено търсена, твърди Ротщайн, нейното дирене изисква суспендиране на нормалното протичане на живота<sup>31</sup>. Пътуването (тук трябва да добавим, че то може да бъде както физическо, така и ментално, а по отношение на виртуалното тяло е съчетание от двете<sup>32</sup>) е наситено с

---

<sup>28</sup> Телеприсъствието се отнася към физическото присъствие така, както виртуалната реалност се отнася към реалността. Тази работна дефиниция заимствам от Narrative as Virtual Reality на Marie-Laure Ryan. Вж. Marie-Laure Ryan. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001, с. 66. За нейното конструиране Мари-Лор използва статията на Jonathan Steuer. Вж. Jonathan Steuer. “Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence”. – В: *Journal of Communications*, vol. 42, no. 4 (1992), с. 73-93.

<sup>29</sup> С. Лукяненко, *Лабиринтът на отраженията*. София: ИК „ИнфоДар“, 2009, с. 134-135.

<sup>30</sup> Нима в крайна сметка виртуалната реалност не може да бъде отъждествена с фантазиите в будно състояние? Поне по отношение на желанието тази аналогия би могла да бъде ползотворна при анализа на утопичното.

<sup>31</sup> Edward Rothstein. Цит. съч., с. 2. Това е и още една възможна аналогия между утопичното мислене и съня, който от психологическа гледна точка е оттегляне от външния свят. Вж. Зигмунд Фройд. *Въведение в психоанализата*. София: Наука и изкуство, 1990, с. 113.

<sup>32</sup> Във връзка с досегашната ми работа върху виртуалното тяло смятам, че взаимодействието ни с виртуалната реалност, колкото и идеално да е то, е в крайна сметка продължение, а не заличение на



опасности<sup>33</sup> и малцина всъщност успяват да преживеят рая от първо лице<sup>34</sup>. Обикновено се налага някой местен да въведе пророка, посетителя или авантюриста в новия ред постепенно – чрез антропологични наставления относно това, как конфликтите и завистта могат да бъдат отстранени, а удоволствията – подсигурени<sup>35</sup>. Утопията не е невъзможност, тя просто не би следвала да бъде (*it's not an impossible place, it's generally not supposed to be*<sup>36</sup>); място, което може да съществува (*it can conceivably exist*<sup>37</sup>), а от позицията на разказвача – дори трябва да го прави (*should exist*<sup>38</sup>).

Виртуалната реалност е със сигурност по-утилитарна от традиционната утопия. Чарът на първата произлиза от нейната достъпност, която гарантира невъзпрепятстваното участие на всеки потребител, способен да си закупи (или да се абонира за) съответната услуга. Разбира се, в дигиталните рамки все пак могат да се обособят различни групи с варираща степен на компетентност. При Сергей Лукяненко това са хакерите, въздесъщите богове на Дълбината<sup>39</sup>, дайвърите, специалната (полумистична) каста от травмирани индивиди, чайниците и ламерите. „Преди беше лесно. Има хакери, има честни чайници, има ламери. Първите могат всичко. Вторите се учат. Третите са глупаци, с тях не е грях и да се поизгавриш.“<sup>40</sup> За „Играч първи, пригответи се“ делението е между ловците – кастата на участващите в лова на Холидей играчи, – „мазниците“ („шестиците“) – корпоративните служители на ИОИ, също участващи в лова за акциите и правата на „ОАЗИС“, и регулярните потребители, които

---

нашата материалност. За повече детайли относно тази теза вж. Николай Генов. „Компютърът като прозрачна медия: виртуалното тяло в романите на Сергей Лукяненко“.– В: *Литература и техника: Сборник с доклади от научна конференция*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2018 г., с. 293-299, както и Николай Генов. „Виртуалното тяло и властта при Ърнест Клайн и Сергей Лукяненко“.–Във: *Verba Iuvenium: Словото на младите*, брой 1, 2019, с. 324-336.

<sup>33</sup> Пак там, с. 2.

<sup>34</sup> Пак там, с. 2.

<sup>35</sup> Пак там, с. 2-3.

<sup>36</sup> Пак там, с. 3.

<sup>37</sup> Пак там, с. 3.

<sup>38</sup> Пак там, с. 3.

<sup>39</sup> Божественият статут на хакера е не толкова свързан с някаква действаща социална йерархия, колкото със свръхестествената му „дарба“ (или практическото му умение) да нарушава компютърните закони на виртуалния свят. Досуц като чародей той създава „магически“ оръжия и снабдява главния герой с подходящи инструменти. Това впрочем е интересно на две равнища. Първото е във връзка с приказните мотиви в „Лабиринтът на отраженията“, където по линията на играта (или по-точно игровото) се преформатират фолклорни образи и сюжети (в този случай хакерът би могъл да изпълнява ролята на дарител по схемата на Проп), а второто равнище е не толкова теоретично, колкото историческо. Ротщайн твърди, че в хакерите описват занаята си чрез фрази от типа на *casting the runes* (хвърляне на руните) и *deep magic* (дълбока магия), откъдето, твърде възможно, идва и наименованието на VR-а при Лукяненко – Дийптаун (Deeptown). Вж. Владимир Проп. *Морфология на приказката*. София: ИК „Захарий Стоянов“, 2016, с. 92 и Rothstein, Edward. Цит. съч., с. 16.

<sup>40</sup> Лукяненко, Сергей. Цит. съч., с. 91.

просто работят и живеят във виртуалността. В „Друг свят“ пък качествено деление се осъществява изцяло въз основа на технологичните средства: от едната му страна се нареждат потребителите, които използват ръкавици и шлем, както и тези, които си служат с прототипен диск (те са в неизгодна позиция спрямо първите, защото смъртта на виртуалните им тела би била съвсем болезнена и действителна по отношение на физическите), а срещу тях – като онтологична противоположност – застават местните същества<sup>41</sup>, зародени във виртуалността като непосредствена част от нея; те не използват техника за достъп, тъй като компютърната технология е самата предпоставка на неделимото им битие<sup>42</sup>. На върха на двата лагера стои митологизираната фигура на Създателя<sup>43</sup>, или ролевата персона на администратора<sup>44</sup>.

Гид на протагониста и негов ориентир в лабиринта на измамната утопия е Глинения мъж – лиминална фигура със специален (привилегирован) достъп до играта. Той се грижи за играча и го запознава постепенно с особеностите на VR-а; разкрива му опасностите на предприетия поход и съблюдава неговия прогрес. Но Глинения мъж не може да даде на Саймън нищо приложимо от сферата на идеала, защото „Друг свят“, подобно на повечето утопии, се е оказал порочен модел на греха<sup>45</sup>. Първоначално създадена, за да дистрибутира колкото се може по-интензивна наслада сред колкото се може по-голям брой абонати, играта се сегментира на различни нива, всяко от които отговаря на определен човешки порок. Така някои потребители, водени от алчност, решават да лазят по пещери, да ядат себеподобните си и да натрупват съкровища, докато се издигат безцелно (и безконечно) по социалната стълбица. Други копнеят за кръв и насилие; те се хвърлят в джунглите и по арените, унасят се във варварския

---

<sup>41</sup> Разделението „местни/гости“ придава особена актуалност на една от културнообременените метафори, които Пол Адамс прилага в статията си *Cyberspace and Virtual Places*, за да опише виртуалната реалност като поле на завоевание (electronic frontier/електронна граница). В „Друг свят“ това завоевание се разкрива в конфликта между съществата, породени във виртуалната реалност, и потребителите. Вж. Paul Adams. “Cyberspace and Virtual Places”.– В: *Geographical Review*, Vol. 87, No. 2, *Cyberspace and Geographical Space* (Apr., 1997), с. 161.

<sup>42</sup> Тяхното битие е неделимо, защото те не избират своята реалност, докато потребителите, решили да се впуснат в дигиталното приключение, преживяват своеобразно разцепление, което най-грубо може да се фиксира в удвоените им потребности (нуждите на виртуалното тяло, макар и сходни на реалното, са отделени от него; и двете тела трябва да се хранят и да си почиват поотделно в съгласие със законите (и правилата) на своя свят).

<sup>43</sup> Изглежда, че дори един виртуален свят не може без суверен.

<sup>44</sup> И в трите романа създателят, предприемачат или визионерът, осъществил утопичната форма, получава привилегирована позиция спрямо останалите. Това сходство силно проблематизира въпроса за утопичното равенство и свобода (или освобождаване от оковите на материалното), тъй като VR-ът очевидно не може да бъде мислен извън икономическите показатели, довели до неговата имплементация.

<sup>45</sup> „Избери си добродетел и гледай как той се превръща в грях“, пише по отношение на това Ротщайн. И допълва: „Всички тези райове се оказват всъщност вариации на ада.“ Вж. Edward Rothstein. Цит. съч., с. 4.

екстаз на насилието и въоръжени с хладни оръжия, се избиват от сутрин до вечер. Трети пък се оказват приклепени в капана на града; те се тъпчат на завидни трапези без насита или се сношават в масови оргии без възможност за утоляване на нуждите си<sup>46</sup>. Всички обаче споделят едно общо преживяване – неосъзнатата монотонност, която замъглява разсъдъка им и прави преценката им тромава<sup>47</sup>. Добродетелта (the virtue) и ужаса (the horror) се припокриват; виртуалното и ужасното се оказват сближени<sup>48</sup>.

Може би това е големият урок на фикционалния VR, разбран като утопичната форма на едно утопично желание. Той е поредният шанс да се представи (обреченото) блажено пребиваване в не-място<sup>49</sup>, което, като продукт на носталгията, е също опит да се изправим срещу твърде суровата историческа менливост. Бягството от рестрикциите на материалното е и бягство от логиката на неговата преходност; то е крачка, в която можем да разчетем следите на дълбок консерватизъм. Дали това контрапрогресистко мислене не е всъщност заложено в сърцевината на техническия прогрес? Дали нежеланието за движение напред не е същинският двигател на самото движение? И какво може да ни каже по този въпрос литературата, която успява да отрази чупливостта на различните тенденции в полза на един по-обзорен анализ на човешкото? Отговорът на тези въпроси би хвърлил светлина върху отклоняващото се поведение на съвременната научна фантастика, или поне на онзи тематичен къс от нея, който се занимава с VR и който обръща погледа си назад, за да филтрира и припомни миналото.

Възможно е да кажем, че породилото се противоречие е просто естествен капан, заложен в самата скорост на иновациите. То касае предизвикването на обратна вълна, на контратяга, на осезаема съпротива, която обаче обуславя факта на самото развитие. Генетичен резултат е от контракултурата, съпътстваща развоя на компютърните науки и отбелязана като неин придатък в есето на Ротщайн<sup>50</sup>. Дивакът, племенният човек,

---

<sup>46</sup> Повече по този проблем бе представено в доклад, изнесен на конференцията на Факултета по славянски филологии „От слово към действие: разкази и репрезентации“. Текстът на доклада бе озаглавен „Трохи от пиксели: опит върху празните данни на виртуалното“.

<sup>47</sup> Edward Rothstein. Цит. съч., с. 4.

<sup>48</sup> Като че ли тази близост между ужаса и благо е характерна не само за конкретния случай, но и изобщо за литературата, свързана с VR.

<sup>49</sup> Не може да не се подчертае етимологичната уместност на думата утопия по отношение на виртуалното, изобразявано като не-място.

<sup>50</sup> Edward Rothstein. Цит. съч., с. 17.

преобразен от технологията, който се завръща в своя дом, но по нов начин – нима това не повтаря почти дословно бляна на романтизма? Назад към природата, но не съвсем; такава сделка предлага по същество утопичната версия на виртуалната реалност в най-ново време. Към този диалектически ход навежда и играта с литературата.

Но не можем ли да разпознаем в нея и една тревожност по отношение на динамиката на новото време? Недостатъчната трайност на културните явления, погълнати от склеротична си центробежност – на това именно отговарят затворените архиви на „Нов свят“ и „Играч първи, пригответи се“. Двата романа, бидейки рожба на второто и последно към момента десетилетие на XXI век, се отказват от фронталната перспектива в полза на безгрижното детство, на играта; на оказалия се ефимерен „златен момент“, който и каквото и да е той.

Съответно, ако всичко казано по-горе е вярно, то не би трябвало да ни озадачава съпротивата срещу навлизането на виртуалната реалност и хегемонията на нейния предтеча – интернет технологията. Страхът, който ни се представя като страх от загубата на действителност, е всъщност страх от загубата на утопична недействителност; от това, че ние най-после се доближаваме до състояние, в което можем да постигнем утопия (сиреч, да създадем едно съвършено не-място), но само с цената на нашето по-нататъшно разочарование. Разочарование, произтичащо от факта, че дори утопията би могла да се окаже – в крайна сметка – прекалено реална.

## Библиография:

- Гибсън, Уилям. *Невромантик*. София: „Камея“, 1996.
- Генов, Николай. „Компютърът като прозрачна медия: виртуалното тяло в романите на Сергей Лукяненко“. – В: *Литература и техника: Сборник с доклади от научна конференция*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2018 г., с. 293-299
- Генов, Николай. „Виртуалното тяло и властта при Ърнест Клайн и Сергей Лукяненко“. – ВЪВ: *Verba Iuvenium: Словото на младите*, брой 1, 2019, с. 324-336.
- Клайн, Ърнест. *Играч първи, пригответи се*. София: Intense, 2015.
- Лукиан. *Истинска история*. – В: *Антични романи*. София: Народна култура, 1975, с. 179-216.
- Лукяненко, С. *Лабиринтът на отраженията*. София: ИК „ИнфоДар“, 2009.
- Проп, Владимир. *Морфология на приказката*. София: ИК „Захарий Стоянов“, 2016.
- Сийгъл, Джейсън, Кирстен Милър. *Друг свят*. София: ИК „Бард“, 2018.
- Фройд, Зигмунд. *Въведение в психоанализата*. София: Наука и изкуство, 1990.
- Adams, Paul. “Cyberspace and Virtual Places”. – В: *Geographical Review*, Vol. 87, No. 2, *Cyberspace and Geographical Space* (Apr., 1997), с. 155-171.
- Cuddon, J. A. *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. Chicago: Blackwell Publishers, 1998.
- Harrison, Glenn W., Ernan Haruvy, E. Elisabet Rutström. “Remarks on Virtual World and Virtual Reality Experiments”. – В: *Southern Economic Journal*, vol. 78, no. 1 (July 2011), с. 87-94.
- Jameson, Frederic. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso, 2005.
- Moylan, Tom. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. Westview Press, 2000.
- Rothstein, Edward. “Utopia and its discontents”. – ВЪВ: *Visions of Utopia*. New York: Oxford University Press, 2003.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.
- Steuer, Jonathan. “Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence”. – В: *Journal of Communications*, vol. 42, no. 4 (1992), с. 73-93.