

ISSN 2367-7031 / www.piron.culturecenter-su.org

БРОЙ # 18 / 2019 / НОВИТЕ УТОПИИ

URL: <http://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2019/10/21-stoyanov-nicolchina-anti-utopian-imagination.pdf>

(Анти)утолично въображение и трансхуманизация във видеоигрите

Разговор между Еньо Стоянов и Миглена Николчина

Миглена Николчина: За упадъка на утопията – ако и доколкото има такъв, тъй като не преживяхме ли само допреди няколко години огромен утопичен подем относно демократичния потенциал на новите технологии? – работят различни фактори. За мене от съществено значение още от 1980-те години, когато е писана книгата ми „Човекът-утопия“, такъв фактор е изместването на утопичното въображение към проекти за усилване и трансформация на човешкото същество, за трансхуманизация.¹ Струва ми се обаче, че няма как да бъде подминат ефектът от краха на комунистическия проект в Източна Европа. Той се усети навсякъде, за западното ляво си беше направо катастрофа, но тук, откъм нас, следите ми се струват и по-различни, и по-дълбоки. Така например – не знам дали не привнасям собственото си усещане, – но за мене (впрочем срещам във форумите подобен паралел) има принципно различно внушение в игри като да кажем, поредицата „Ядрена зима“², където се движим сред руините на един бит, та бил той и идеализиран, бил той и битът на една мечта, американската мечта на средната класа, и поредицата „Метро“, особено най-новата част „Метро Екзодус“ (*Metro Exodus*, 4A Games),³ където сме затрупани от някакви различни, колосални, бих казала, възвишени в Кантовия смисъл отломки. Отломките на нещо, което не е било, на неслучило се бъдеще.

Еньо Стоянов: Струва ми се, че има разлика между двата модуса, но може би е по-сложна, защото сякаш и двете подхващания на утопията включват момента с неслучилото се бъдеще. За новата игра от поредицата „Метро“ не мога да се произнесе изрично (още не съм се запознал с нея), но от предишните ми се струва, че маркирането на тези парадоксални образи, представящи неосъществеността като осъщественост в руини работи май по-носталгично, отколкото в „Ядрена зима“. Както бях писал в един текст, публикуван преди време в „Пирон“, в „Ядрена зима“ сякаш имаме едно по-скоро иронично репликиране на въображението за бъдещето на отминали епохи и в двете му направления – надеждите и опасенията.⁴ Утопичното въображение, което се цитира, е най-

¹ Миглена Николчина, *Човекът-утопия*. София: Университетско издателство „Св. Кл. Охридски“, 1992. За съвременното състояние на дебата, който расте лавинообразно, вж. напр. Alexandra Glavanakova, *Posthuman Transformations: Bodies and Texts in Cyberspace*. Sofia, St. Kliment Ohridski University Press, 2014.

² *Fallout* (Interplay Productions 1997), *Fallout 2* (Interplay Productions 1998), *Fallout 3* (Bethesda 2008), *Fallout 4* (Bethesda 2015), *Fallout: New Vegas* (Obsidian 2010), etc.

³ *Metro 2033* (4A Games 2010), *Metro: Last Light* (4A Games 2013), *Metro Exodus* (4A Games 2019).

⁴ Еньо Стоянов, „[Три фази на футуризма: \(анти\)утопичното въображение днес](#)“, *Пирон* 7 (2014)

вече това на САЩ от периода непосредствено след Втората световна война. „Ядрена зима“ представя като осъществени както утопичните проекции на технологичен възход, свързан с ядрената енергия и роботизация (вкл. трансхуманистични моменти – има едни работи с човешки мозъци), така и параноичните опасения около ядрена война, от инфилтрация на комунисти и пр. Осъществяването и на двете проекции е апокалипсис, но най-въздействащото послание е всъщност радикално песимистично и иронично – и след апокалипсиса нищо не се променя, изразено от шлагера, който се повтаря в началото на всяка игра („Войната..., войната никога не се променя“). Тъкмо тази ироничност на разказ за апокалипсис без промяна прави „Ядрена зима“ нещо като въплъщение на провала въобще да се мисли бъдещето днес. Както казах, за „Метро“ не мога да се произнеса категорично. Там трябва да имаме предвид, че светът на игрите е адаптиран по популярна руска поредица романи, която за жалост също не познавам. Играл съм обаче първата игра и там има странен съхранен квазиутопичен момент, свързан с особен биологичен, еволюционистки трансхуманизъм. В сюжета ѝ има едни същества, които са еволюирали хора, т.нар. Мрачни (на английски е *Dark Ones*, за руския не съм сигурен), които са развили психически способности и нямат проблем с оцеляването след ядрената война, които сюжетът разкрива постепенно не като антагонисти, а като добронамерени към оцелялото човечество и търсещи контакт. Изборът в първата игра е в ръцете на играча – да ги унищожи или пощади (втората възможност е осмислена в играта като „просветена“, но продълженията на играта я изключват, превръщайки първата в единствен ретроспективно признат финал). С унищожението им разказът придобива статут на трагедия, тъй като финалът е резултат от трагическа грешка. Тунелите на съветското метро (технологичното чудо на съветската градоустройствена утопия) са условието на оцеляването в играта, т.е. и тук утопичният момент не ми изглежда съвсем заличен. Има, разбира се, и елементи от онова, което описвам в „Ядрена зима“ – например, оцелелите хора са в общности, които алегоризират радикални движения от миналото – нацисти, комунисти..., но самият разказ не се надсмива така язвително над провала на миналото да осъществи своето утопично бъдеще.

М.Н.: Ти всъщност заостряш моята теза за провала на режимите в нашата част от света като фактор. Аз не бих нарекла руините на „Ядрена зима“ останки от утопично

въображение. Каквито и да са технологическите или, да кажем, естетическите (разбира се, свързани с популярната американска култура) аспекти на отломъците от свят там, те са в крайна сметка отломъци от един бит – на предградията на средната класа, но и на онези квартали на съвършено друго живеене, от които същата тази средна класа се е опитвала да се ограда. Ядрената зима е като че ли не в нещо друго, а в това, че тези други квартали са обхванали всичко в хетерогенни локални решения на аномията. Рухнало е нещо, което е изглеждало постигнато, кохезията и подредеността на *melting pot*-а, но в никакъв случай не трансформативна визия, която би могла да се нарече утопична. В „Метро“ обаче както ти казваш, има носталгия и наред ужаса продължава да работи една трансформативна визия. Носталгията е по нещо, което не е било; по загубата на небилото. Визията, макар и да продължава да работи, работи сред собствените си руини. Но *работи*. Това е един особен политически опит, посткомунистически опит, независимо дали е създаван, или не. В тази връзка – преди да премина към „Да надделееш на Марс“⁵ и „Субнавтика“⁶, като се надявам ти да прибавиш „Фростпънк“⁷, един въпрос относно поредицата „Вещерът“⁸. Ясно е, че тази поредица преработва един специфично полски исторически багаж, който ние по-скоро не разбираме, и във всичко това вписва социални, политически и чисто човешки послания, които би трябвало да са и очевидно са разбираеми извън Полша. Все пак не намираш ли, че в поредицата – може би иронично, може би дори цинично на места – можем да открием следите – не на утопия като такава, а на нуждата от утопия и от коректива на утопията като критична нагласа към съществуващото?

Е.С.: Да, несъмнено в по нашите ширини сякаш има този носталгичен момент, но и носталгията си е нож с две остриета. Не винаги тези модуси на носталгия са по неслучили се еманципаторни проекти, напоследък даже все повече свиват към някакъв ретроутопизъм и идеализация на някакво предглобализационно минало (едно друго „небило“, което днес съблазнява с илюзията, че всъщност е било). Понякога тези тенденции се отливат тъкмо в такива разкази, едно жадуване по апокалипсис, спасително

⁵ *Surviving Mars* (Haemimont Games 2018).

⁶ *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018).

⁷ *Frostpunk* (11 bit Studios, 2018).

⁸ *The Witcher* (CD Projekt Red 2007), *The Witcher: Assassins of Kings* (CD Projekt Red 2011), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red 2015).

бедствие, което ще помете сложните ситуации, сред които трудно навигираме днес. Поредицата *Метро* не е съвсем в този режим, но също разчита на тази фасцинация от сценарии, включващи някакво радикално завръщане към почти предмодерни форми на живот и социалност. За тази фасцинация свидетелства самото насищане с произведения в този жанр.

Интересно е, че споменаващ поредицата „Вещерът“. Въпреки че светът в нея наподобява някакви средновековно-ренесансови културни обстоятелства (често дори с явни алегорични препратки към полската история), дори този свят представя себе си като постапокалиптичен: там въображаемите раси са местното население, което е било изтласкано от хората, дошли в този свят, след като са разрушили своя. Стратегията на игрите (а и на литературната поредица, която адаптират) обаче не е да слага акцент върху големия разказ или някакви утопични залози. По-скоро се възприема отработената в литературата на XIX в. перспектива на „малкия човек“, нещо като съвкупност от малки, локални разкази, чиито често непредвидими развързки блокират, струва ми се, всяка възможност за утопичен хоризонт. Там критическият режим работи по силата на това, че перспективата е прикрепена към позицията на някого, който не е интегриран в социалната тъкан и макар че пикаресково я пресича, в този процес всъщност оголва нейните противоречия. Все пак утопията не е единствен генератор на критическа дистанция спрямо настояще, история и пр.

Струва ми се, че подценяваш утопичния момент в „Ядрена зима“ – просто коментарите там са върху друг утопичен режим, специфичната буржоазна технологична утопия, завладяла Запада след Втората световна война, която и до днес не се е съвсем загубила. Ако трябва да я характеризирам накратко, тя предвижда нещо като визия за технологията като радикален трансформатор в посока усилване на телата със същевременно съхраняване, дори застиване на социалните форми. Консервативна утопия. Тъкмо с нея се подиграва „Ядрена зима“ – не просто бит, а усилен, хиперболизиран бит, населен с технология, естетическите форми на която са тези на средната класа, присъстващи там като знак за господство, но същевременно нейният смисъл е разкрит в играта като неовладяемост. Това, разбира се, са и съвременни безпокойства. Струва ми се, че тази поредица си заслужава да се погледне не само откъм производството, но и откъм

рецепцията. Първите две игри (на които до голяма степен е базиран моят прочит – следващите са малко или много експлоатация на стилистиката на ранните заглавия, без съществено ангажиране с техните теми) са изключително популярни именно в Източна Европа. Неотдавна даже една руска компания направи нещо като своя постсъветска, постапокалиптична версия на тези ранни игри. Казва се „Атом“⁹ и според създателите ѝ е директно повлияна от „Ядрена зима“. Перспективата ѝ не е носталгична, а също като в „Ядрена зима“, доста иронична към превърналите се в останки утопии. Но и това го има в Източна Европа – например в постмодерната руска литература от 1990-те (Пелевин, Сорокин и пр.). Струва ми се, че останките от утопиите на миналото фигурират в три режима: два носталгични, често двусмислено преплетени, и един дистанциран, дори резигнационен.

М.Н.: Разбира се, има една по-обширна перспектива, в която би трябвало да говорим за споделената от двете страни на Студената война утопия, базирана на упование в прогреса, науката, техниката, рационалността, материалното изобилие и пр. За мене в това общо има специфики, базирани на специфичен различен опит. Бихме могли да го кажем и така: непредвиденото следствие от краха на комунизма се оказва кризата на западната демокрация. Тъкмо в общата перспектива обаче, в онази, която не отчита специфичните отлагания, още от преди рухването на желязната завеса, работи феноменът на изземване на утопичното от трансхуманизацията. Т.е. въобразяването на по-добри общества е изцяло изместено от въобразяването на трансформиран – усилен – човек. Преди възхода на видеоигрите този процес е видим в литературата и киното. Така например, конфликтът в първоначалната трилогия „Междузвездни войни“¹⁰ е представен политически като конфликт между демократично и имперско-тоталитарно управление, но за моите марксистически – и в крайна сметка, просветителски – формирани интуиции той предлагаше – нещо, което ме поразя на времето, – немислимо съчетание на социална стагнация (коктейл от феодализъм и див капитализъм с елементи на робовладелство) плюс космически полети и хора със свръхспособности. Ще се опитам да го кажа по-ясно: имаме мощна фантазия, самата тя хибридна, на ръба между научнофантастично и вълшебно, за

⁹ *Atom* (AtomTeam 2018).

¹⁰ *Star Wars Trilogy* (Lucasfilm Ltd. 1977, 1980, 1983).

хора, владеещи „силата“; имаме бляскаво технологическо въображение за всевъзможни машини, устройства, звездолети и пр.; и голяма шарения, но абсолютно никаква идея за трансформация в сферата на социалното и политическото. Това е ситуацията, която, струва ми се, доминира днес във видеоигрите, като – иска ми се да поставя и това като въпрос – самата медия като че ли предразполага към това. Било като магични, било като природно зададени (други раси и пр.), било като биотехнологични, способностите на персонажите във видеоигрите са в огромната част от случаите „усилени“. В „Ефектът на масата“¹¹ например, има галактически раси, надарени със свръхспособности; при земляните и най-вече, при протагониста на играта същото се постига с биотехнологични импланти. Дори в „Кредото на убийците“¹², където способностите са удържани в рамките на приключенската хипербола, протагонистите все пак разполагат с „орлово зрение“, което им позволява да виждат през стени, и „скок на вярата“, който им позволява да скачат от върха на катедрали, да не говорим за мизанабима, който следва от „вселяването“ им в живота на предците им посредством технологичното задействане на генетична памет, за „тройната“ генетична спирала и пр. Ще се опитам да разчлена проблема: какво в тази доминация на трансхуманизацията над утопията се дължи на приоритетите в развитието на съвременните технологии, какво – на днешния политически контекст и какво – на изкушенията на самата медия?

Е.С.: Съгласен съм, че по особен начин самите игри допринасят за това доминиране на трансхуманизацията над политико-социалните измерения на утопията. Може би те не само тематизират трансхуманизацията като утопичен хоризонт, но и я въплъщават? Едва ли е преувеличение да кажем, че самата дигитална медия на видеоигрите действа като „усилвател“ на характеристиките на по-традиционните форми (най-вече на киното и литературата). Постоянно извежданото свойство на „интерактивност“ като отличителен белег за тази медия не липсва и при по-старите форми

¹¹ *Mass Effect* (BioWare 2007), *Mass Effect 2* (BioWare 2010), *Mass Effect 3* (BioWare 2012), *Mass Effect: Andromeda* (BioWare 2017).

¹² Основните игри в тази сага към този момент са: *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007), *Assassin's Creed II* (Ubisoft 2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft 2010), *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft 2011), *Assassin's Creed III* (Ubisoft 2012), *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft 2013), *Assassin's Creed Rogue* (Ubisoft 2014), *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft 2014), *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft 2015), *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft 2017), *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft 2018).

особено ако се вгледаме в плътните феноменологически описания, чрез които теоретично са били прояснявани. Видеоигрите всъщност ускоряват и уплътняват интеракцията между превърналия се в играч възприемател и техническата основа. Например, в литературата имаме интерактивност, но тя до голяма степен се ограничава до виртуалното измерение на смисъла на казаното, а структурите на текста присъстват като устойчива определеност. Дигиталният софтуер от своя страна позволява пренареждане на самите определености „в реално време“, сложни трансформации както на актуалната констелация на ситуацията, с която се сблъсква играчът, така и ретроспективни и проспективни изменения в пряка корелация с неговите или нейните действия (доколкото играчът активно играе, неговите действия добиват стойност на успешни или неуспешни, което от своя страна променя самите условия, към които са насочени тези действия). Но игрите не са само софтуер, те систематично „обличат“ тези иначе механични интеракции в символни форми, които им придават смислови измерения (най-често чрез вписване на действията на играча в някаква наративизирана форма). Тъкмо това поражда ефекта на „потопяне“ на играча в света на играта. Може би самото надграждане на символни форми върху взаимодействието с технологията ѝ придава своеобразен утопичен заряд: вещае крупни трансформации, доколкото символно преобразува механичните действия на тялото на играча с интерфейса в несиметрични, забележителни, свръхестествени и пр. ефекти в света на играта. Едно „кликване“ с мишката се превръща в действие на живот и смърт, начало на революция, проява на свръхчовешка сила и гъвкавост и пр. Чрез играта техниката сякаш наистина се *преживява* като трансхуманизиращ „усилвател“, надхвърлящ ограниченията на човешките действия. Тук медията наистина почва да става самото съобщение или поне активно внушава, че наистина прави това, което показва.

М.Н.: Т.е. видеоиграта е сама по себе си утопия – има поне едно изследване, което развива тази теза.¹³ Разбира се, това може да се каже за всяко естетическо преживяване. Въобще всичко, което се изтъква като уникална черта на видеоигрите, може да бъде открито в някаква форма в другите изкуства, а все пак очевидно е, че имаме работа с нещо ново. За мене терминът трансубстанциация, така, както Кръстева го развива във връзка с творчеството на Пруст и Колет, улавя много от спецификите, за които говориш и които

¹³ McKenzie Wark, *Gamer Theory*. Harvard University Press, 2009.

обуславят силата на преживяването: и интерактивността, и потапянето, и превъплъщението, но и нещо повече, тъй като и играчът, и светът му получават нова материалност. В католицизма трансубстанциацията назовава тайнство, което е валидно и за православието: по време на светото причастие хлябът и виното са (или стават, „метаболират“, „трансмутират“ в) Христовата плът и кръв. Някои протестанти разумно твърдят, че това е метафора или символ. Силната теза на Кръстева, психоаналитически аргументирана, е, че метафоричното превъплъщаване в изкуството трябва да се приема като реално: процесът на означаване (*signifiante*), който включва езика, но не се вмести в границите му, реално ни дава нова, различна плът.¹⁴ Струва ми се, че това е особено вярно за видеоигрите в тази симбиоза с машината, за която говориш.

Тук обаче винаги изниква въпросът: кои игри? Какви игри? Какво ли не се нарича по този начин - очевидно няма да стигнем до нищо друго, ако заговорим за това. Но тъй като ми се иска да премина към Хемимонт и надделяването на Марс, изкушена съм да ти припомня един момент от разговора ни с основната фигура в Хемимонт, Габриел Добрев, в Гьоте-институт.¹⁵ Аз го попитах как би описал разликата между шаха, който е също игра, и „Да надделееш на Марс“. Очаквах да ми каже: ами в нашата игра има хора, машини, селища, планети; става дума за икономика, науки, изкуство, психология, политика; играчът вижда как слънцето изгрява и залязва на Марс, как слънчевите панели се затварят, а дроновете запалват светлинките си нощем, как човечетата търчат под прозрачните куполи на градовете, заети със задачите си... да не изреждам всичко онова,, което оцеляването на Марс предполага. Вместо това Габриел Добрев се изпъна и каза: О, шахът е съвършена игра! Само бихме могли да си мечтаем да направим нещо такова!

Тук пък аз онемях. За мене предизвикателството на видеоигрите е от цифри да се направи свят и, както вече си говорихме, да получи играчът в този друг свят нова, хибридна плът; за програмист като Добрев обаче съвършенството е все пак в цифрите, другото е... хм, за баламурници като нас? Шахът, например, е елемент от всичко останало

¹⁴ Кръстева развива идеята за означителен процес още в ранните си работи; а за трансубстанциацията в *Le Temps sensible, Proust et l'Expérience littéraire*, Gallimard, Paris, 1994; *Sens et non-sens de la révolte. Pouvoirs et limites de la psychanalyse I*, Fayard, Paris, 1996; *Le Génie féminin, Colette*, tome 3, Fayard, 2002 и др.

¹⁵ „Games&Politics Talk: Активност и интерактивност във видеоигрите“ в [YouTube](#).

в романа „Игра на стъклени перли“ на Херман Хесе¹⁶, който ми се вижда много по-подходящ за подстъп към видеоигрите, отколкото Хьойзинха¹⁷ или Роже Кайоа¹⁸, които задължително са цитирани в игрознанието. Или Вагнер. Въобще идеята за тотално изкуство, въпреки политик-коректните и силициеви съпротиви към тази идея.

Все пак мисля си, че в „Марс“ Добрев и екипът му са вложили една утопия, една много специфична, отчетлива визия и ми се струва, че репликата на Добрев за шаха би могла да обясни някои от особеностите на тази визия...

Е.С.: Новото може да бъде и по степен, не само по качество. Видеоигрите сякаш боравят със смислопродуктивни механизми, които можем да открием и при по-ранни медии, изкуства и ритуали, но ги задействат на базата на една ускоряваща ги основа. Бързината, с която се „обективира“ несъразмерния ефект на действието на играча, може би прави „трансубстанциалния“ преход между механично-дигиталното и символно-световото незабележим, поне на равнището на първоначалното преживяване. Но примерът с шаха подсказва и една контратенденция, която напоследък силно ме интересува. Шахът също е имал свят – две войски, въввлечени в сблъсък на бойното поле – но с времето, с процеса на самото играене на играта, този свят сякаш се е „изтрил“ и е оставил видима само „арматурата“ от планомерни регулирани взаимодействия, абстракции. Тук виждаме едно постепенно „отчуждение“ от новата плът, в която ни внася играта. Може би всички тези постапокалиптични игри днес, които захвърлят играчите си сред руините на разнородни светостроителни проекти, въплъщават поне фигуративно и някаква саморефлексия върху този процес на безотказно „оголване на похвата“, който характеризира опита със самите игри. Игрите, и особено дигиталните игри, работещи на базата на математически, алгоритмични зависимости, се нуждаят от плътна предвидима логика на приемливите интеракции, за да предрешат за самия играч някакъв подбор от сполучливи и изгодни ходове, а и за да внесат консистентност в дигитално осигурените ефекти от неговите действия. Софтуерните алгоритми сами са прости математически машинки, които действат повторително в играта, затова и за самите играчи те неизбежно

16 Херман Хесе. *Игра на стъклени перли*. Прев. Н. Попова, София: Народна култура, 1980. Първото оригинално издание е от 1943г.

17 Йохан Хьойзинха. *Homo Ludens*, София: Наука и изкуство, 1982. Първото оригинално издание е от 1938г.

18 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1958.

постъпателно разкриват формално-абстрактната си природа, дори и първоначално да са били добре прикрити от пластове смисъл, с които ги товари игровият разказ.

Напоследък създателите на игрите сякаш насочват усилията си към преодоляване на този своеобразен *Verfremdungseffekt*. Например, в играта „Фростпънк“ нейните създатели са включили един втори наратив, който коментира и преосмисля онзи, който се оформя в процеса на самата игра. Във „Фростпънк“ се развива сценарий на алтернативна история, свързана с внезапно настъпване на глобално застудяване в края на XIX век. Играчът поема ролята на водач на група оцелели, които се събират около парен генератор и трябва максимално да се възползват от топлинните му ефекти. Самата ситуация – въпрос на оцеляване – тика играча към решения в духа на доминиращите логика по-скоро на актуалната ни икономическа съвременност: той или тя трябва да оптимизира процесите на организация на икономическия живот, минимизирайки разхищенията и максимализирайки ползите. За целта играта му предоставя политически инструменти – трябва да наложи един от два възможни деспотични режима за управление: теократичен (налага религия, която преследва грешниците, които разхищават) или фашистки (налага „ред“, свързан със светски култ към непогрешимостта на водача). Двете политики в играта са функционално почти неразличими: и двете са представени като демагогия, обслужваща икономическата логика на оптимизация, и двете постигат тази оптимизация със сходни институции и норми (дали играчът ще сформира инквизиция и религиозни проповеди, или квартални милиции и пропагандни постове е без значение, защото те водят до еднакви резултати в играта). Така действията на играча неусетно са канализирани в превръщането му във въплъщение на зловеща тирания. В края на играта обаче, след като по силата на подобни „оптимизации“ селището оцелява след особено драстично застудяване, играта започва да преразказва на играча собствените му действия и в този преразказ неговите доскорошни действия подлежат на морална, а не икономическа оценка: „Оцеляхме, но на каква цена?“. Така се заформя един сблъсък между два разказа – икономическия, съгласуван функционално със самите формални интерактивни системи, заложен алгоритмично в играта, и етическият, който се опитва да възстанови значимостта на политическия смисъл на тези формализирани действия. Не съм сигурен доколко това решение на проблема с формализирането на интеракциите във „Фростпънк“ е наистина удачно – все пак самата

игра отказва на играча избор и после го съди за това, че е действал в съответствие с нейните ограничения. (Разбира се, играта включва и щастлив финал, в който преразказът заключава, че играчът „не е преминал границата“, т.е. справил се е със ситуацията етично. Но условията за този финал сами са малко самоподкопаващи се – просто играчът трябва да избягва най-драстичните форми на насилие на фашисткия или теократичния режим, който е установил, т.е. от гледна точка на финала някакви умерени степени на демагогия и деспотизъм са в рамките на оправданото!) Но самата структура на взаимодействието между двата разказа подсказват как в игрите непрекъснато трябва да се договаря пропагандата между формално-дигиталното и смислово-световото.

М.Н.: В „Скайрим“¹⁹ също имаме избор между злото на империята и злото на национализма, но там никой не ни се кара в прав текст накрая. В „Елекс“²⁰ беше особено тягостно: трябва да избереш една от четири фракции, всичките несимпатични по различен начин. Бях попаднала на разказа на играч, опитал се да счупи кода и да завърши играта, без да прави избор. Не знам дали е успял, но: пита се защо? Може би тъкмо липсата на такъв избор е същественото в случая. В „Елекс“ един срещу друг работят два „калкулатора“: единият по познатия начин води до ръст на способностите на героя (в началото той е вбесяващо безпомощен) и съответно до разгръщане на различните сюжетни възможности, другият е емоционален, той мери изборите и постъпките като топли или студени и често пъти влиза в конфликт с първия, който е от тази гледна точка неолибералният калкулатор на успеха. Емоцията влиза в конфликт с успеха. Това обаче не е всеки път така, нито пък я прави всеки път морална – т.е. емоционалната реакция, както и пресметливата, може да бъде, но може и да не бъде етична. Топли или студени, морални или съмнителни, усилващи или не, всичките тези тежнения ще са фактор в развитието на събитията и ще имат значение за финала. Допълнително усложнение идва от образите на другите персонажи: те са достатъчно индивидуализирани, за да предизвикват спонтанни симпатии или антипатии и да изкушават към вредни постъпки или, напротив, ако постъпим точно с оглед на собственото си и общото благо, да се чувстваме накърнени и гужни. Най-сетне, за да се ориентираме в дилемите, ще се налага да лъжем, клинчим,

¹⁹ *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011).

²⁰ *Elex* (Piranha Bytes 2017).

шпионираме и непрестанно да решаваме кого и на кого да предадем. По най-внимателен начин тази плетеница е развита може би не в играта като цяло, а именно в една микроутопия, вградена в нея. Както казах, светът на „Елекс“ е разделен между четири враждуващи фракции, базирани на политически, социални, етнически, верски различия. Има обаче един „Куполен град“, където намират приют дисидентите и от четирите фракции: мултикултурална утопия наред дистопията. С действията си – които включват преценяване на кого да се довериш – можеш да спасиш или да не спасиш града. Това ще се случи, така да се каже, зад гърба ти – връщайки се в града в някакъв момент ще го завариш или напълно разрушен поради бунт, или спасен. Но на каква цена? Ако влизането преди това е било проблем и си имал нужда от пропуск, сега никой не те спира – няма какво да се пази. Улиците са още в кръв, само две от четирите фракции са оцелели и цялото многоцветие, енергия, пълнота на живота са изчезнали... Толкова успях да направя аз; от форумите не съм открила дали е възможно да бъде спасен града с оцеляване на четирите фракции, при все че идеята е, че всички там са дисиденти... По-скоро май не е възможно. Трябва ли да се ядосваме на създателите на играта, че ни лишават от възможността да сме месии, или по-скоро да приемем този провал като задача?

Мисълта ми е, бихме могли да видим липсата на оптимално решение и съответно поучителната намеса във „Фростпънк“ (в „Елекс“ няма такава намеса, но виновното усещане е много силно) като припомняне на този конфликт, познат още от античната трагедия, – конфликт между дължимото и възможното или избор между две еднакво аморални възможности. Такава е ситуацията на Есхиловия Агамемнон, който трябва да избере дали да принесе в жертва дъщеря си, или да предаде войската си. Както коментира хорът, каквото и да направи, ще е беда и нарушение. За разлика от играча, който би могъл да откаже да играе тъкмо тази нечестива игра, за разлика от зрителя на трагедията, който би могъл да избере да не гледа, Агамемнон няма трета възможност освен изключената от сюжета опция да се самоубие – той не го прави и затова не постига ослепителния трагичен блясък на, да кажем, Антигона. Така че за мене във „Фростпънк“ не става дума за конфликт между алгоритъм и смисъл, а всичко си е на нивото на смисъла – трудоемко отиграване на трагичен избор с „хор“, който предлага критическа интерпретация в края, ако нещо не сме разбрали.

Ние обаче живеем в епоха, която принципно не обича трагедията: за мене бурните реакции към финала на третата част на „Ефектът на масата“ бяха продукт най-вече на възмущение от почти тотално неизбежната саможертва на Шепард, независимо от избора му. Има такива епохи. Много интересно е да се проследи това в операта, например: през XIX век всичко е любовни страсти и смърт; напротив, през XVIII век трагичен финал е бил абсолютно неприемлив. Понякога се чудя дали възходът на дистопията в наше време не е свързан с упадък на трагедията: при съпротива към отиграване на трагичното през индивида, трагичното се разлива в, така да се каже, цялата гнила Дания.

Да се върна обаче към оцеляването на Марс, чийто дискретен утопизъм е заложен на различни нива. Както многократно беше изтъквано, това е ретроутопизъм, той инсценира упованието в науката, технологиите, усвояването на космоса от 1960-те години. Връща се към идеала за урбанистичен ред, екипност, рационален индивид – т.е. ако искаш нещата да вървят добре, трябва да филтрираш внимателно своите марсианци. Самата естетизация на пейзажа подсилва това внушение – първоизходно чист, колоратурно бистър, той поема човешкото присъствие в същия, така да се каже, неорганичен рисунок като съчетание от перфектни геометрични фигури и игра на светлини. (Предстои нова „зелена“ част с възможност за тераформиране, нямам представа още как ще изглежда.) Има детайли, които биха могли да се приемат като реалистични или като отново в сферата на пожелателното – колкото по-обществени са фондовете, на които разчиташ, толкова по-щедри са те и толкова по-лесно е да се играе, т.е. завоюва Марс. От друга страна, можеш да предпочетеш частни спонсори, нещо, което отразява днешния феномен на частно мегабогатство: едва през последните години стана възможно космически проекти да се движат от частно финансиране. В духа на тази промяна утопизмът е съчетан със своеобразен – как да го нарека? – неолиберален калкулатор, който поражда някои от интересните дилеми, преднамерени или не, в играта. Преди всичко във фона на съвършената колония, която се опитваш да изградиш, Земята я има не само като повече или по-малко щедър източник на ресурси, но и като източник на проблеми, към чието решаване можем да погледнем, така да се каже, от марсианска перспектива – да кажем, трябва да решаваш дали след поредна криза да приемаш бежанци, които няма да са тъкмо оптималните строители на нов свят. Играта ти дава възможност да откажеш, да приемеш с

мяра, да приемеш прекалено много или – тук много се смях – да туитнеш нещо за отвличане на вниманието. Всеки избор има ясно изчислени последици – това проблем на алгоритъма ли е, или по-скоро на заложен политически и етически хоризонт? В крайна сметка играта не изключва възможността в определени ситуации да вземеш непечелившото решение, което ти харесва, и да се опиташ да го компенсираш с други действия...

ЕС: Не бива обаче да забравяме, че алгоритмите са общото място между играта и неолибералната пазарна рационалност. Конфликтът във „Фроствънк“ не е просто между алгоритъм и смисъл, а между двата разказа – първият е построен върху алгоритмизираните действия, синхронизиран е с тях (т.е. и той е някакъв неолиберален калкулатор, снабдяван наративно с оправдание); вторият, от своя страна, отрича първия и е в лесно доловимо несъответствие с алгоритмизацията. Попаднах даже на клипче, в което този конфликт далеч не се преживява като трагически безизходен от играча. Там вторият наратив преценява: „Оцеляхме... но прекалихме,“ и играчът бързо възразява: „Мисля, че бях доста мил, все пак единственото, което направих, е да избия някакви деца“; наративът продължава: „Дали този град си заслужаваше? Чудя се...“ и играчът потвърждава: „Разбира се, че си заслужаваше!“²¹ Аморалността на първия наратив е оправдана в очите на такъв играч поради съгласуваността му с формализма, към който го приласкава алгоритмизацията на собствените му действия. Все пак, той играе, за да победи, в съгласие с методите, които играта му предоставя за това, а на края внезапно пак играта му казва, че е трябвало, може би, да загуби. Първият разказ (оптимизирай!) оправдава самата алгоритмичната логика, на която се крепи, а вторият директно конфликува с тази „материална“ основа. Алгоритмите не са външни на политическите залози на игрите, неслучайно доминиращата докса в модерната икономика е директно свързана с математическата теория на игрите, която задава модел за избиране на оптимални ходове.²²

²¹ Skye Storme, „Frostpunk Full Campaign - EP 10 The Final Great Storm!“ (2018) <https://www.youtube.com/watch?v=mv1s96OfiG4>

²² Игрите от този тип често задават определен праг за успех, попадането под който води до загуба. Играчът трябва да минимизира риска да попадне под тази черта, а не непременно да се стреми да излезе над нея с максимален резултат. Дизайнът на игрите редовно осмисля *процеса* на играене като преодоляване на пречки и оптимизацията на играенето се свежда до намиране на стратегии за намаляване на риска тези пречки да се окажат непреодолими, т.е. играенето да прекъсне несвоевременно. *Фроствънк* наскоро получи нова версия,

Интересното на „Фростпънк“, а може би нещо подобно можем да привидим и в „Марс“ на Хемимонт, е, че става въпрос за игри, които активно се противят на първичния наратив, който генерират с интерактивните си алгоритмични системи, отваряйки насред тях възможност за действия на базата на друга, несъответстваща им рационалност – тази, според която може би ще трябва да се правят непечеливши, неоптимални ходове, за да се изтръгне от всичко това друг разказ, с различни приоритети – може би дори разказ, който тъкмо на фона на празните алгоритмични оптимизации звучи утопично.

М.Н.: Тук очевидно се отваря по-голям разговор. Струва ми се, че критиката ти към алгоритъма е аналогична на критиката на младата Кръстева към наратива като съучастник на социалната стагнация – а това би ме отвело от една страна към утопията за социална промяна чрез изкуството, от друга – към твоята тема за „потопящите“ и отчуждаващите механизми в играта, тема, която няма да можем да разгърнем тук. Алгоритмите са може би общото не само между игрите и неолибералната рационалност; те може би налагат да премислим въобще онтологията – употребявам думата в традиционния ѝ философски смисъл, а не в програмистките ѝ модификации – както Жижек неотдавна призова („Ако си философ днес, трябва да изучаваш видеоигрите“²³). Дали не трябва да се отнесем по-сериозно към питагоровата идея, че в основата на всичко съществуващо са... числата? Бадиу вече го направи през теория на множествата.²⁴ Остава си обаче въпросът за феноменологията, за „явяването в свят“, който алгоритъмът произвежда. От моя гледна точка разцепването на дистопийните възможности, които са предоставени на играча на „Фростпънк“, от етическия идеал, чието изключване от възможното е проблематизирано в назиданието на края, би трябвало да има педагогически ефект по-силен отколкото ако, например, просто ни беше предоставена и „светла“ опция.

която задава възможност за безкрайна игра без условия за финален успех, т.е. възплъщава дизайн, в който управлението на риска от загуба става единствена ос на действието на играча. Разбира се, тази промяна става с цената на отмяната на онова, което тук определям като „втори наратив“.

²³ Slavoj Žižek, „Capitalism and its Threats“ (2018). От 13:42 започва коментар на квантовата физика, който довежда до цитираното

изречение: <https://www.youtube.com/watch?v=OwypLG89lwg&feature=share&fbclid=IwAR1TdEYHBRX8EqKfbsCpC56hBSJOEnFaris6VMgGBwyllc70juDhA2y8CmE>

²⁴ Alain Badiou, *L'Être et l'Événement*. Paris, Seuil, 1988.

Това, че не всички искат да приемат посланието – като играча, когото цитираш, – не означава, че то липсва.

И за да завършим в регистъра на утопията все пак, ще се обърна към „Субнавтика“. Това е своеобразна космическа робинзониада – играчът е единственият оцелял в свят, почти изцяло обхванат от океан с пищна екосфера и с останки от предишни посещения, включително от извънземна цивилизация, но също и от... играчи, завършили играта преди него. Космическият Робинзон няма да успее да се прибере в своя свят, преди да събере от отломки, фрагменти, разпокъсани съобщения разказите за тези предишни посещения и за самата планета; той ще трябва да състави разказа за нейното боледуване и път за излекуване, но също може би и разказ за самия себе си: при проникването все по-надълбоко под водата поне на мене ми се случи да се натъкна на мимолетна светеща сянка, която ме попита, преди да изчезне: „Кой си ти?“ Това „кой си ти?“ няма да бъде разгърнато като характер вътре в играта, то ще работи с регистрите на метафоричното и семиотичното – казано пак през Кръстева – като цвят, звук, ритъм, кинетика - директно с преживяването на играча, с потапянето – *immersion, sic!* – във виртуалния океан с неговите вълшебни обитатели, които се явяват пред нас като колкото космически, толкова и вътрешни за самите нас загадъчни създания. Което ще бъде тук моят бърз набег към преекспонирания сблъсък между лудолози и наратолози, който не взема под внимание семиотичното в изразните средства на игрите, и към (интер)активността, която не отчита трансубстанциацията на играча.

Триумфално защитеният облог на създателите на „Субнавтика“ е, че ще могат да привлекат милиони играчи за игра, в която няма насилие, игра, която ни припомня, подобно на „Да надделееш на Марс“, че космическото пространство е сцена на откривателство и обновяване, а не на кървави престрелки със зли сили (т.е. „Субнавтика“ направи това, което се опита неуспешно да направи „Андромеда“, четвъртата част на „Ефектът на масата“). Истинският облог е, струва ми се, видеоигрите да разгърнат огромния си потенциал за синтез на всички изкуства, на наука и изкуство, на изкуство и нова социалност. Това е може би утопията, която, играейки, живеем.

Библиография:

Николчина, Миглена. *Човекът-утопия*. София: Университетско издателство „Св. Кл. Охридски“, 1992.

Стоянов, Еньо. „Три фази на футуризма: (анти)утопичното въображение днес,“ *Пирон 7* (2014) <https://piron.culturecenter-su.org/три-фази-на-футуризма/>

Хесе, Херман. *Играта на стъклени перли*. Прев. Н. Попова, София: Народна култура, 1980.

Хьойзинха, Йохан. *Homo Ludens*, София: Наука и изкуство, 1982.

Badiou, Alain. *L'Être et l'Événement*. Paris : Seuil, 1988.

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard, 1958.

Glavanakova, Alexandra. *Posthuman Transformations: Bodies and Texts in Cyberspace*. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press, 2014.

Kristeva, Julia. *Le Temps sensible. Proust et l'Expérience littéraire*. Gallimard : Paris, 1994.

Kristeva, Julia. *Sens et non-sens de la révolte. Pouvoirs et limites de la psychanalyse I*. Paris : Fayard, 1996.

Kristeva, Julia. *Le Génie féminin. Colette*, tome 3. Paris : Fayard, 2002.

Wark, McKenzie. *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press, 2009.

Лудография:

Assassin's Creed (Ubisoft 2007)

Assassin's Creed II (Ubisoft 2009)

Assassin's Creed: Brotherhood (Ubisoft 2010)

Assassin's Creed: Revelations (Ubisoft 2011)

Assassin's Creed III (Ubisoft 2012)

Assassin's Creed IV: Black Flag (Ubisoft 2013)
Assassin's Creed Rogue (Ubisoft 2014)
Assassin's Creed Unity (Ubisoft 2014)
Assassin's Creed Syndicate (Ubisoft 2015)
Assassin's Creed Origins (Ubisoft 2017)
Assassin's Creed Odyssey (Ubisoft 2018)
Atom (AtomTeam 2018)
Elex (Piranha Bytes 2017)
Fallout (Interplay Productions 1997)
Fallout 2 (Interplay Productions 1998)
Fallout 3 (Bethesda 2008)
Fallout 4 (Bethesda 2015)
Fallout: New Vegas (Obsidian 2010)
Frostpunk (11 bit Studios, 2018)
Mass Effect (BioWare 2007)
Mass Effect 2 (BioWare 2010)
Mass Effect 3 (BioWare 2012)
Mass Effect: Andromeda (BioWare 2017)
Metro 2033 (4A Games 2010)
Metro: Last Light (4A Games 2013)
Metro Exodus (4A Games 2019)
Subnautica (Unknown Worlds Entertainment, 2018)
Surviving Mars (Haemimont Games 2018)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda 2011)
The Witcher (CD Projekt Red 2007)

The Witcher: Assassins of Kings (CD Projekt Red 2011)

The Witcher 3: Wild Hunt (CD Project Red 2015)

Филмография:

Star Wars Trilogy (Lucasfilm Ltd. 1977, 1980, 1983).

Видеография:

Добрев, Габриел, Еньо Стоянов, Миглена Николчина. [„Games&Politics Talk: Активност и интерактивност във видеоигрите“](#) (2018)

Skye Storme, [„Frostpunk Full Campaign - EP 10 The Final Great Storm!“](#) (2018)

Žižek, Slavoj. [„Capitalism and its Threats“](#) (2018).