

За времето във видеоигрите: отново

Миглена Николчина, Еньо Стоянов

Резюме: Разговорът тематизира различните форми на овременяване при видеоигрите – от съотношенията на скорости в интеракцията, през напреженията между последователност и повторителност, до психологическото, биографическото и историческото време, което те са способни да репрезентират. Акцентът пада върху възможностите на видеоигрите за стимулиране на рефлексия в процеса на играене. Направен е и опит за съпоставка на организацията на времето при видеоигрите и при по-традиционни форми на изкуство.

Ключови думи: видеоигри, време, скорост, рефлексия, съпоставка с традиционни изкуства

Проф. Миглена Николчина преподава в Катедра по теория на литературата и в програмата „Дигитални медии и видеоигри“ към СУ „Св. Кл. Охридски“. Изследователските ѝ интереси включват взаимодействието на литература, философия, политология и игрознание. Сред публикациите ѝ от последните години е монографията „Изгубените еднорози на революцията. Българските интелектуалци през 1980-те и 1990-те години“ (2012, на английски 2013). Наред с диалозите с Еньо Стоянов, по темата на настоящия текст е публикувала статията “Time in Video Games: Repetitions of the New”, *differences* 28.3 (2017).

Еньо Стоянов е асистент в катедра „Теория на литературата“ към ФСЛФ, СУ, където води часове по „Увод в литературознанието“. Изследванията и публикациите му са свързани с литературна теория, теория на фикцията и наратология, трансмедиаалност, видеоигрите в наратологична и лудологична перспектива, както и социология на изкуството.

Миглена Николчина: Проблемът за времето стои по поразителен начин във видеоигрите – при това в чисто техническите си аспекти, преди да сме започнали да говорим за това как тези аспекти мислят и моделират времето като измерение на света, в който живеем. Още през 2012 г. Марку Ескелинен, един от пионерите в игрознанието, коментира няколко значими модела на изследването на времето във видеоигрите, отбелязва еволюцията на някои от тези модели, наложена от нови развития в областта, и предлага свой собствен „предварителен“ модел.¹ Въпреки че Ескелинен не споменава тази поредица, по мое мнение *Кредото на убиеца* (*Assassin's Creed* – първата игра излиза през 2007 г.) е сред най-амбициозните проекти по отношение на темпоралността. Идеята е да бъде мислено времето като историческо минало, като научнофантастично бъдеще, като своеобразно бъдеще в миналото, като (не без ирония) настояще, дублиращо самото правене на играта, но също и като биологичен и психологически феномен и при това разигравайки разнообразните способности, които видеоиграта като медия предлага за ускоряване, забавяне, ретроспекция, проспекция... без да се пропуска особеният начин, по който стои във видеоигрите въпросът за повторение и неповторимост. Аз вече имам едно изследване (разбира се, неизчерпателно) на завръщането на митологичното циклично време в игрите²: тук ми се иска да съпоставя това завръщане с тенденцията да се търси все по-точен израз на историчността заедно с или противопоставяйки се на приказката и мита. Преди това обаче навярно би трябвало все пак да отделим място на чисто техническите темпорални особености – и може би уникалности – на видеоигрите.

Еньо Стоянов: Струва ми се, че в „технически“ план, т.е. от гледна точка на софтуера и взаимодействието му с хардуера, можем да говорим за време само условно. В една моя статия предложих хипотезата³, че видеоигрите придобиват време само „в заем“ от играча. Парадигматично организирани бази данни от алгоритмични функции и дигитални репрезентации се нуждаят поначало от намесата на потребител, за да се

¹ Markku Eskelinen. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London: Continuum, 2012, 295.

² Вж. Миглена Николчина. „Епос и художествена игра“, *Литературен вестник* 29 бр. 11 (18-24.03.2020). Това е откъс; за пълния текст вж. Miglena Nikolchina. "Time in Video Games: Repetitions of the New," *differences* 28.3 (2017): 19-43.

³ Виж Еньо Стоянов. „Наратив и алгоритъм при видеоигрите“, *Парачовешкото: грация и гравитация*, ред. К. Спасова, Д. Тенев, М. Калинова. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2017, 116-133.

синтагматизират⁴. Това не значи, разбира се, че времето при видеоигрите е изцяло дело на играча, самите алгоритми потенциално вече са вписали неговата дейност като катализатор за своите операции, включително за репрезентирането на времеви отношения, на което дават живот. Но въпреки това тази ос – оста „играч–код“ – ми се струва интересен подстъп към проблема за времето при игрите, главно защото ни позволява да видим как се изгражда субект за тях. Видеоигрите задават форми на овременяване, с които играчът е принуден да се съобрази, стига добросъвестно да играе, и по този начин те структурират неговия опит с тях.

Хрумна ми (не на последно място под въздействие на заглавието на конференцията на Културния център „Бързай бавно“), че една от базисните разлики, които оперират на това равнище, е разликата в относителните скорости на интеракцията, към която видеоигрите приканват. Можем малко схематично дори да говорим за „бързи“ и „бавни“ игри⁵. Има игри, които вплитат играча в едно време на бързи, непосредствени реакции, и игри, които го принуждават да забави действията си в едно време на стратегическо планиране. За улеснение ще нарека тези времена „време на реакция“ и „време на рефлексия“. Не е задължително дадена игра да се фиксира само около една от тези форми – почти всички игри предвиждат някакви моменти на автоматизиране на действия на играча поне като принцип на игрова икономия, но редом с това включват наред тях интервали на забавяне. Лев Манович описва действията на играча, ръководени от игровия алгоритъм, като процес на „алгоритмизация“ на неговото или нейното поведение⁶ (играта детерминира условията за „напредък“ и успех в интеракцията с нея, но и уменията, необходими за покриване на тези условия), но на мен ми се струва, че това засяга само модуса на „времето на реакция“. По отношение на „времето на рефлексия“, игрите по-скоро се показват като проблем с нееднозначен отговор (дори когато този отговор е свързан с избор наред затворена алтернатива от предзададени възможности). Тези две модалности на скоростите, сред които се осъществява интеракцията, взаимодействат

⁴ Разбира се, строго погледнато в ролята на „активатор“ на софтуера може да влезе и друг софтуер (има програми, които „играят“ видеоигри), но поне засега някъде по веригата по необходимост ще трябва да се появи човешки потребител.

⁵ Една от пионерките в областта на изследвания на видеоигрите, Джанет Мъри, дели видеоигрите на две основни групи по този показател. Виж Janet H. Murray. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The Free Press, 2016, 53-4.

⁶ Виж Lev Manovich. *The Language of New Media*, MIT Press, 2001, 197.

пomeжду си, но също така влизат и в разнoбойни отношения с репрезентираното време в игровите разкази, което допълнително усложнява тази темпорализация. Дори при строго наративните игри самото време *на* разказа (за разлика от преплетените времена *в* разказа) е вече структурирано от определени поделяне на скоростта на интеракцията.

М.Н.: Идеята ти за заемане на време от играча ми се вижда колкото интересна, толкова и коварна. Един аед, който носи в главата си петнайсетте хиляди стиха на „Илиада“, не предполага ли същия преход от „парадигматичното“ им наличие в паметта му към „синтагматичното“ им изпълнение? Разполага ли констелацията от знаци върху една партитура с време извън тяхното изсвирване – впрочем, на английски тези знаци също се играят (play)? Специфичен ми се вижда по-скоро самият натиск, упражняван от алгоритъма върху играча, когото ти описваш като разпънат между „реакция“ и „рефлексия“, като участник – както много хубаво си го казал в интервюто си в „Литературен вестник“ – в „брехтовски театър, в който ... тези вътрешни напрежения „отварят“ пространство за размисъл от страна на играчите.⁷“ Играчът – като се изключат кино-отрязъците – непрестанно трябва да реагира или да мисли как да реагира. Тъкмо тази преса – въз-действие – на алгоритъма ни позволява да говорим за взаимо-действие при все че, все пак, да не забравяме, от другата страна нямаме непосредствено действащ субект (тук очевидно говоря за соловите игри). Това прави играта колкото зона на свобода, толкова и зона на принуда, ако не и на терор, когато – подобно на Агамемнон, който трябва да избере дали да жертва дъщерята си, или войската си – играта ни приклепва в „нечестиви“ действия и избори.

Една голяма тема, която се отваря тук, е свързана със съотношението между детерминираност и вероятност, което може да бъде заложено в една или друга степен в самия алгоритъм. Тук отново има големи разлики между различните игри. Тъкмо в подхода си към този проблем поредицата „Кредото на убицеца“ ми се вижда особено интересна, тъй като в нея той е разиграван (sic!) през всички регистри, алгоритмически и феноменологически, така да се каже, и в осмозата между тях.

⁷ Еньо Стоянов в интервю с Николай Генов. „Алгоритъм и критическа рефлексия“, *Литературен вестник*, бр. 11 (18-24.03.2020).

Преди да продължа с тази тема, ще отворя една скоба, която има доста пряко отношение към бавното бързане. Когато правихме диалога за игрите и книгите⁸, поредната игра от поредицата – „Одисей“ – беше току-що излязла. Аз пък току-що бях доиграла египетската част „Произход“ и на фона на нейната плътна, масивна като пирамидите, мощна визуална фактура „Одисей“ ми се видя (съвършено погрешно, както сега мисля) и повторителна, и малко нещо бутафорна. От друга страна, очевидна беше голямата трансформация, която поредицата претърпява в тези две игри и която трудно би могла да се изчерпи в едно-две изречения. Така че направих следното – заряхах „Одисей“ и се върнах да изиграя повече или по-малко последователно, къде за първи, къде за втори, къде за трети път всички основни предходни игри. Това завръщане ми отне почти година и половина, за сбора от часове предпочитам да не говоря. В момента съм стигнала отново до „Одисей“ и Стийм ми казва, че съм вложила 250 часа в гъсто изписаната карта на Древна Гърция, а при това съм още далече от финала. В резюме, доста от преценките ми за отделните игри и за поредицата като цяло се промениха в хода на това масивно проиграване, което илюстрира времеемкостта на „близкото играене“, ако е позволено да пренесе така идеята за близко четене, и самия етос на изследването на игрите от този мащабен тип.

Е.С.: Разбира се, парадигматични и синтагматични отношения има не само при игрите, не това е специфичното. Особеността на игрите идва по-скоро от това, че след конституиране на синтагматизацията чрез срещата на кода с играча, алгоритмите „поемат контрол“ върху самите условия за овременяване на преживяванията на играча⁹. Музикантът може да се отклони от партитурата „по своя воля“. Може би ситуацията наистина наподобява тази на аеда или изобщо на фолклорния певец, при когото възпроизводство и изменение клонят към съвпадение.

За игрите се изкушавам да мисля отношението *игрaч-код* бергосниански (все пак не случайно говорим за базата данни като за нещо в компютърната „памет“). Малко опростено, кодът задава условия за действие, но самите актуализации въздействат обратно

⁸ [Miglana Nikolchina and Enyo Stoyanov, “Books, Libraries, and \(Deep\) Reading in Video Games”, *Пирон*, бр. 20 \(2020\).](#)

⁹ При това не само непосредствено – като налагат правилата, управляващи допустими действия от страна на играча, но и косвено – в „отговор“ на тези действия, те „задвижват“ репрезентациите и евентуалния наратив с всички негови времеви модули.

върху този код – придават му определеност, налагат връзки, които, без да се нарушава установеното от него, се оказват възможни само в ретроспекция, след осъществяването си. Т.е. контролът на играта над играча и на осъществяването на „заетото“ от него време се вдвоява с непредвидимите ефекти на взаимодействие между самите алгоритми и на това взаимодействие с намесата на играча. Имам предвид нещо, което създателите на видеоигри отдавна са забелязали и са назвали *emergent gameplay* (възникващи форми на играене)¹⁰. Образцов пример за нещо подобно има в играта *Deus Ex*. Там създателите са програмирали репрезентация и функционалност на „стенни бомби“, като по замисъл те се поставят от играча по стените като капани за противници. Оказва се обаче, че играчите откриват непредвидена (и все пак обусловена от кода) възможност за тяхната употреба – слагат една на стената, карат аватара да „скочи“ на нея, слагат следваща и т.н. и така превръщат „бомбите“ в стълбичка, по която персонажът се покатерва и дори понякога с този способ успява да се добере до края на нивото, без да преминава през заложените в него предизвикателства и изпитания. Този своеобразен *désœuvrement* на бомбите, това изземане на обекта от обичайните му функции и роли, е всъщност нещо типично за интеракцията при видеоигрите (без непременно да се изчерпва само с тях). Парадоксалната форма на това положение е детерминирана свобода, непредзададеност в рамките на дадените условия. Специфичното тук е не тази сложна непредвидимост в интеракцията, а конкретните ѝ протагонисти – а измежду тях, самите алгоритми, тези малки, повторително действащи математически машинки, които с простата си форма и с постоянното си възпроизводство по време на игровата сесия сами подsigуряват лесното си разпознаване от страна на играча. Т.е. работата на кода постепенно стимулира от играча не само алгоритмизация на действията, но и действие с оглед на това, което кодът се опитва (и невинаги успява) да скрие от него или нея.

Колкото до времето за анализ и близък прочит, видеоигрите допълнително натягат една вече обтегната до скъсване процедура. Академичните изследвания от този характер, посветени на романи, вече изискват формиране на цели екипи от професионални читатели. Същото важи и за киното с неговите нови, „сериализирани“ форми (визирам най-вече това, което почнаха да наричат „престижна телевизия“, обикновено сериали с

¹⁰ Очевидно с препратка към теориите за комплексните системи и възникващите в тях свойства.

художествената амбиция да разгърнат стандартния формат на филмите за кинозалони според възможностите, които им предоставя малкият екран). Отделните видеоигри сами често са времеемки, а когато и те се вписани в тази тенденция към сериализация (както е с „Кредото на убиеца“), такъв подход става сякаш невъзможен. Това обаче не значи, че видеоигрите необходимо налагат някакво „далечно четене“, т.е. превръщането им в база данни, която да се обработва от алгоритми, тъй като при тях именно отношението между бази данни от алгоритми и символната дейност на човека е под въпрос.

М.Н.: Много забавен е този случай от *Deus Ex*, жалко, че не съм го знаела. Той обаче извежда на преден план третата страна, тази на създателите, макар и под формата на тяхното надхитряване, и подчертава действието на алгоритъма като средина между правящите и играчите. В много случаи остава неясно дали надхитряваме създателите на алгоритъма, или напротив, те хитро са заложили потайна възможност – например, тежка битка, при която се натъкваме на някакво минимално местенце или специфично действие, което я прави лесна. Игрите изобилстват със саморефлексивни шеги, които обръщат внимание върху направеността на света си – така, както едно литературно произведение би могло да ни напомни, че се прави с думи. В „Драконова епоха: инквизиция“ (*Dragon Age: Inquisition*) се опитвах да кача героя на едно място, от което той непрестанно се хлъзваше обратно, при което в някакъв момент той каза нещо от типа на: „Ама че хлъзгаво! Сигурен съм, че нарочно го правят!“ Ето една шега, при която хуморът би бил един, ако ставаше дума за феномени, върху които засега нямаме контрол („Пак го развалиха това време!“), и получава съвсем друг смисъл в свят, където авторът е, така да се каже, наличен за автографи.

Чудя се дали ако наречем специфичните употреби на алгоритъма „похват“ в смисъла на литературната теория, бихме могли да изявим както специфичната работа на създателите, така и особеното в активирането на алгоритъма („изявена игра“ ми се струва възможен превод на *emergent gameplay*) от страна на играча. Употребата на времето – не като количество, това е отделна тема, а като качествена последователност – в ножицата между тотален детерминизъм и различни степени на вероятност би била такъв фундаментален алгоритмичен похват, чиито възможности рязко оразличават игрите от другите изкуства. Да вземем най-простия пример от най-старите двуизмерни игри:

човечето трябва да прескочи от мястото А до мястото В, без да пропадне в пропастта между двете. Задачата му би могла да бъде усложнена от, да кажем, топка, която го удря насрещно и чиято поява може да зависи от неговото движение (играчът прекалено се е забавил с отскока на човечето) или да е на чист вероятностен принцип (появява се в примерно 50% от случаите). Алгоритъмът задава, иначе казано, определени условия, при които прескачането ще бъде повече или по-малко трудно, успешно или неуспешно. При това, ако човечето не прескочи, т.е. не стигне от А до В, играта не може да продължи към С: тя предполага само тази последователност и е в този смисъл е строго детерминистична. Самата траектория на отскачането обаче – и тук вече влиза в сила „изявяването“ чрез действието на играча – може да варира до такава степен, че ако ги нанесем всичките едновременно, различните траектории да запълнят цяла камбана от възможности. От действието на играча, следователно, зависи не само дали човечето ще прескочи, или ще падне, но и вариращата конкретна траектория на движението му от А до В, при което то да мине през точка АВ1, АВ2, АВ3 и т.н. По-нататък бихме могли да включим друг тип усложнения, които да предполагат избор от страна на играча: човечето има опция да скочи към В1 или В2, след което или да продължи към С, или движението да продължи да се разклонява, и т.н.

Измамната простота на този вид игри е математически хипнотизираща и в този смисъл предлага оправдание за обесивното натискане на едно и също копче. Мене обаче ме интересува, когато тази схема обраства със свят и със сюжет. Поредицата *Кредото на убиеца* илюстрира и всъщност от самото начало предлага метарефлексия на тази среща на предопределеност и пробабилизъм. От едната страна е екстремен детерминизъм, който е на практика конспиративна теория – цялата история на човечеството се оказва невидимо движена от две враждуващи тайни общества, които се възползват от особените способности на носители на гени, наследени от предходна цивилизация. От другата страна, е напълно отвореното и несигурно бъдеще на тяхната схватка, т.е. хоризонтът на свободата. Помежду – и това е основното действие в игрите – е виртуалното внедряване, с помощта на свръхтехнологии, на протагониста в генетичната памет на някой от неговите прадеди – целта е той да се сдобие с важна информация, която ще се окаже решаваща за битката. Това не е връщане във времето – този научнофантастичен прием, който води до непреодолими парадокси, доколкото намесата в миналото на човек от бъдещето би

променила хода на историята и пр. Тук нещата са се случили, както са се случили, те не могат да бъдат променени, целта е те да бъдат виртуално повторени максимално точно благодарение на активираната генетична памет. До един момент игрите от поредицата залагат на по-големите или по-малки, но винаги неизбежни разминавания между неизменността на миналото (фабулата) и вариативността на неговото ре-активиране (сюжета – ако прибегнем до едно литературоведско разграничение). Тази вариативност (нейните степени и видове са отделна тема) е все пак в последна сметка подчинена философски, така да се каже, на историята като *станала*, като непроменима, т.е. на фабулата.

И така, има нещо вече случило се (историята, фабулата), което се повтаря с вариации чрез активиране на паметта – това е настоящето на играта; от успеха на това повторение зависи бъдещето. От самото начало на поредицата обаче отвореният край на тази структура – съвременната битка на двете тайни общества – си остава само рамка, много по-бледо и често пъти скучно инсценирана. Мисля, че именно това доведе до накланяне на везните по посока на детерминизма и дори конспирацията. Ако „Произход“ и „Одисей“ се обръщат не само към масивно отворен свят, но и – особено изобилно в „Одисей“ – към сюжетообразуваща роля на изборите, правени от аватара, това решение – което мнозина фенове с право приеха като предателство към поредицата (оказва се, че вече случилото се има варианти!) – ми се вижда продиктувано не просто от желание да се следва модата или пазара, а от нуждата да се намести равновесието между детерминизъм и свободна воля. С какви странични последици обаче? Ето този въпрос ме занимава.

Е.С.: Ще се спра първо на въпроса за ролята на създателите по отношение на проблема за тази динамика на „детерминизъм“ и „свобода“. Струва ми се, че питането дали дадена интеракция е преднамерена, или не, подвежда. Възникващите възможности по време на игра са, според мен, по условие резултат от сложността на отношенията между инак простички в себе си операции. Макар и повечето от тези отношения да са зададени в планирането на играта (и последователно тествани преди пускането ѝ на пазара) винаги има шанс за улучване на момент (може би трябва да го наречем „продуктивен момент“), който става достъпен само при досега на играта с масивен брой играчи, което да осигури време за разгърнато експериментиране с нейните системи. При

производството на игрите има опит за моделиране на тази ситуация в умален, икономичен мащаб – всички създатели ангажират групи от специалисти по „качествен контрол“, които играят често целенасочено неинтуитивно и впоследствие докладват на създателите за произведените от тяхното играене ефекти. Производителите съпоставят тези доклади с очакванията си за резултати от заложените интеракции и решават за разминаванията – дали да утвърдят новоизявената възможност, или да я премахнат. Този процес в последните десетилетия продължава и в публичното битие на игрите, като в ролята на разпознаващи непредвидените ефекти влизат самите играчи, а производителите непрестанно „редактират“ новоизявените игрови възможности (и невъзможности – т.нар. „бъгове“). Този продължаващ кибернетичен контрол не е единственият начин на адресиране на въпроса за непредвидимостта във взаимодействието на игровите системи. Често, особено в контекста на некорпоративното производство на игри, производителите търсят начини да зложат изначално непредвидимост в интеракциите, т.е. да планират непланираност. Струва ми се, че няма да е преувеличение да предположим, че тук се вижда едно парадоксално преобръщане на отношението „възможност-актуализация“: актуализацията, „изявяването“ е първично и инсталира собственото си условие ретроспективно.

Струва ми се, че причината за всичко това се дължи на факта, че взаимодействието на игровите системи реконтекстуализира всяка от тях. Твоят пример с „Кредото на убиеца“, особено с оглед на по-ранните части от тази поредица, ни позволява да видим как взаимодействията наративът с привидно формалната алгоритмична логика. И в двете фази на играта – във фантастичната рамка на настоящето и в реконструкцията на миналото, алгоритмите задават възможности за едни и същи поведения на аватара, но неговите действия придобиват различен *смисъл* тъкмо заради наративната логика, в която са вписани – в миналото тези действия са насочени към „синхронизация“, към възпроизводство на вече извършени действия, а в настоящето са облекчени от товара на подобна целеположеност. Тук наратива овременява еднообразността на действията, превръща ги в актуални или възпроизвеждащи миналото. Строго погледнато във видеоигрите алгоритмите, определящи интеракциите, са неопределени смислово, освен чрез репрезентативната стойност на елементите, които манипулират и чрез контекстуалните отношения, които се пораждат в рамките на тази манипулация.

Важно е обаче да се отбележи, че тези контекстуализации не е необходимо да действат еднозначно детерминистки по отношение на вторично произведения смисъл на алгоритмичните интерактивни функции. Включването на наратив в играта чрез секвенции от кинематографични сцени, пространствената подредба на игровото поле и пр. създава условия самите алгоритми, определящи възможните интеракции от страна на играча, да се интерпретират, да добият смислова стойност и (поради това, че образуват времева последователност) да се схванат като наратив, успореден на онзи, който играта инсценира. Т.е. винаги при видеоигрите с репрезентативни елементи имаме двоен наратив в интеракция – разгръщания от играта и произвеждания от играча.¹¹ Те по условие не съвпадат и се развиват ту като сходящи, ту като разходящи серии.

Тяхната динамика може да засегне дори разликата между реакция и рефлексия, която коментирахме по-рано. По принцип жанра на игрите със стрелба от първо лице е доминиран от реактивното време, доколкото играчът е принуден непрестанно да овладява умения за бърз отговор на предизвикателствата, с които го сблъсква играта, за да може да напредва. Наративът в класическите игри от този жанр всъщност само служи за организиране и сегментиране на игровото време на интензивни интервали от скоростни реакции. Но в една по-експериментална игра от този жанр имаме съвсем друг тип функционалност на рамкиращия действията на аватара наратив. В „Специални операции: границата“ (*Spec Ops: The Line*) е налице типичната за жанра игрова механика, промотираща бързи и автоматизирани реакции, които водят до успех и напредък, но те са вградени в разказ, който постепенно започва да „тълкува“ тези действия като неморални и чудовищни, принуждавайки играчът да рефлектира върху инертните действия, на които се е отдавал по време на игра. Сюжетът на тази игра е съсредоточен върху действията на персонаж, част от специален отряд, борещ се с терористи в Дубай. Постепенно наративът разкрива как диктуваните от играта действия на играча, насочени към справяне с противниците, водят до драстични жертви от страна на цивилното население, вменияйки „вина“ за това на играча. Така между двете серии – тази на действията и тази на разказа – се отваря бездна, чиято цел е именно да накара играча да се „спре“ и да осмисли

¹¹ Разбира се, и двата наратива са алгоритмично подсигурени, но тази основа е функционално диференцирана – един клас алгоритми „представя“ света и разказа, а друг създава възможност за действия на играча.

действията си в светлината на оспорващата ги наративна логика. Тук „времето на реакция“ и „времето на рефлексия“ са разиграни едно срещу друго. Този случай не е уникален – нещо подобно описах във връзка с играта Фростпънк в предишния ни разговор¹².

М.Н.: Напълно разбирам желанието ти да се връщаш към тези примери, които малко нещо брутално илюстрират уникалните възможности на художествената игра. Доколкото си спомням, предишния път ти отговорих като показах по-скоро общото между игрите и другите изкуства, тъй като твърде често сме склонни да пренебрегваме това общо. При все това очевиден е специфичният момент. Това е все едно Софокъл да се скара на зрителите, задето Едип спи с майка си. В „Едип цар“ има едно прочуто изречение, което Фройд цитира, за това как „насън мнозина виждат как с майка си делят легло“¹³. На Едип това му се случва. Едип обаче не е реален човек, той е театрален персонаж. Така между съня и театралното действие, между една нереалност и друга ще се отвори онова реално, което Аристотел нарича „катарзис“ – „мнозината“, публиката, вижда престъпния си сън, разигран на сцената, и „чрез страх и състрадание“ се очиства от подобни чувства. Проблемът, който цитираните от тебе игри атакуват, е дали игрите въобще позволяват катарзис, или в тях продължаваме да сънуваме. Причината е ясна – плътната идентификация с аватара чрез работата, извършвана от играча. Базисният композиционен модел – трупаш нива и на всеки праг имаш грандиозна битка, която често пъти откровено работи с отцеубийствена и майцеубийствена реторика – подчертава тази връзка, която в ранните, пък и не само в ранните игри, си остава невъзмутимо и безсрамно удоволствена и безкритична. Тъкмо затова е толкова важно да се мисли за игрите през призмата на отчуждението, както ти правиш – в този конкретен случай отваряйки ножицата между времето на реакция и времето на рефлексия.

Тук времето е самият инструмент. Мене ме занимава как този инструмент може да сработи в самото ни мислене на времето: психологическо, биографическо, историческо. Какви са уникалните възможности на игрите в това отношение? От тази гледна точка неравните постижения на поредицата „Кредото на убица“ са особено интересни. В

¹² Виж [Миглена Николчина, Еньо Стоянов. „\(Анти\)утопично въображение и трансхуманизация във видеоигрите“, сп. Пирон, бр. 18 \(2019\).](#)

¹³ Софокъл. „Едип цар“. *Трагедии*, прев. Александър Ничев. София: Народна култура, 1982.

крайна сметка тук са залозите за бъдещото развитие на игрите и един начин, по който аз разчитам твоите примери с „Фростпънк“ и „Специални операции“, е на досада от наложените клишета и на желание да се разбият повторителните модели на шутъра или на „аз съм бог“.

Е.С.: Въпросите, които поставяш, са едновременно решаващи и изключително трудни. Взаимното отчуждаване (и то именно в смисъл на *Verfremdungseffekt*) на двете форми на овременяване, които описах, вероятно са само приближение, нещо като отправна точка към разпластяването на времето, с което ни сблъскват възможностите, а и все по-често самата актуалната практика на създаване на видеоигрите. Описах въпроса откъм релация на скорости, но има и други времеви модалности, с които игрите се заиграват. Самият ефект на отчуждаване може да се появи с нова сила на базисното равнище на функциониране на игрите, които вписват поне репрезентативен регистър, ако не и пълноценен наративен конструкт в интеракциите на играча и кода. Игрите в своята алгоритмична механика са повторение. Играчът прави многократно винаги ограничен брой действия в играта. Ако се спрем на медиатора – интерфейс, действията му/й започват да изглеждат дори сходни на тези на човек, работещ на поточна линия. Тази повторителност, която е неотменимото ядро на видеоигрите, е на пръв поглед корелат на нещо, което определя и литературата – нека напомня например, че за теоретици като Якобсон поезията е повторение¹⁴. Тук има, разбира се, и съществена разлика. За Якобсон повторителността влиза в сила при поезията като вторична организация, надградена върху линейната последователна комбинаторика на речта, при това надградената повторителност поражда смисъл, пренареждайки онзи, който е първично произведен в неповторителния синтаксис. Смисълът е вече в езика, поезията надбавя към него и го променя, развива, трансформира и пр. Но повторението в механиката на игрите, оставено само на себе си, е празно, мъртвешко, без смисъл. Както вече намекнах и по-горе, именно разказът и дори просто светът, репрезентиран в играта, за пръв път, чрез разнородно контекстуализиране на еднообразните действия, им придава ориентация към смисъл и

¹⁴ Roman Jakobson. *Selected Writings*, ed. Stephen Rudy, vol. IV. Slavic Epic Studies. The Hague, Paris: Mouton, 1966, 399: „на всяко равнище на езика същността на поетическото изкуство се състои в постоянни повторения.“ (пр. м. – Е. С.)

съответно диференцира еднородното¹⁵. Игрите, върху които се спирам, просто ни дават да видим тази динамика, правят я експлицитна, доколкото подчертават метапозицията на наративите си спрямо операциите на кода. Не знам дали това е опит за пречупване на клишето или по-скоро все по-плътено експериментално осъзнаване на условията на формата.

Но тук има и още един съществен момент – наративът не успява напълно да наложи господството си над еднообразието на алгоритмичните функции, с които взаимодейства. Те постоаянстват „под“ него и прозират във всеки момент, в който смисловата мотивация се оказва разхлабена, недостатъчна. Играчът в „Специални операции“ е изправен пред предизвикателството на избор между две, оголени в играта, логики – тази на действията, които играта му предписва, и тази на нейния разказ, който осъжда тези действия. Но нищо не предрешава този избор в полза на разказа. Оттук идва и недоверието на изследователи като Манович към игрите – алгоритмите принуждават играчите да предприемат действия дори в разрез със смисловия хоризонт, който видеоигрите разтварят за тях. Колкото повече играят играчите, толкова повече осъзнават абстрактността на операциите, които определят играта. Всичко това обаче не е непременно слабост на видеоигрите. Това, че те ни дават възможност да *преживеем* алгоритмичната им логика, да си дадем сметка за нея отвъд смисловите рамки, в които я полагат, е изключително важен техен принос днес, когато алгоритмите са се превърнали в невидимия посредник и експлоататор на всичко, което ни се случва в дигиталната ни среда.

¹⁵ Както подчертава още Барт (виж Ролан Барт. „Увод в структурния анализ на разказа“, *Въображението на знака*. София: Народна култура, 1991, 398), наративът израства от секвенцията, която произлиза от необходимостта да се варира и надхвърли тъкмо формата на повторението.

Библиография

Барт, Ролан. „Увод в структурния анализ на разказа“, *Въображението на знака*, прев. Надя Дионисиева, Галина Меламед и Петър Гълъбов. София: Народна култура, 1991, 358-398.

Николчина, Миглена. „Епос и художествена игра“, *Литературен вестник* 29 бр. 11 (18-24.03.2020).

[Николчина, Миглена, Еньо Стоянов. „\(Анти\)утопично въображение и трансхуманизация във видеоигрите“, сп. Пирон, бр. 18, 2019.](#)

Софокъл. „Едип цар“. *Трагедии*, прев. Александър Ничев. София: Народна култура, 1982.

Стойанов, Еньо. „Наратив и алгоритъм при видеоигрите“, *Парачовешкото: грация и гравитация*, ред. К. Спасова, Д. Тенев, М. Калинова. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2017, 116-133.

Стойанов, Еньо в интервю с Николай Генев. „Алгоритъм и критическа рефлексия“, *Литературен вестник*, бр. 11 (18-24.03.2020).

Eskelinen, Markku. *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London: Continuum, 2012.

Jakobson Roman. *Selected Writings*, ed. Stephen Rudy, vol. IV. Slavic Epic Studies. The Hague, Paris: Mouton, 1966.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition: The Free Press, 2016.

Nikolchina, Miglena. “Time in Video Games: Repetitions of the New”, *differences* 28.3 (2017): 19-43.

[Nikolchina, Miglena and Enyo Stoyanov. “Books, Libraries, and \(Deep\) Reading in Video Games”, Пирон, бр. 20 \(2020\).](#)

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)
Deus Ex (Ion Storm, Eidos Interactive, 2000)
Dragon Age: Inquisition (BioWare, Electronic Arts, 2014)
Frostpunk (11 Bit Studios, 2019)
Spec Ops: The Line (Yager Development, 2K Games, 2012)