

www.piron.culturecenter-su.org

БРОЙ # 23 / 2023 / БРОЙ 23. МОДАЛНОСТИ НА ПОВЕСТВОВАНИЕТО (НОВА НАРАТОЛОГИЯ II)

URL: http://piron.culturecenter-su.org/wp-content/uploads/2023/10/Enyo-Stoyanov_Figurativeness-and-Narrativity-in-Video-Games.pdf

Фигуративност и наративност при видеоигрите

Еньо Стоянов

Резюме: Статията проследява критично различни теоретични опити да се отчетат условията за вменияване на смисъл на видеоигрите. Тя щрихира усилията в тази насока на наратологическите изследвания в периода на формиране на дисциплинарното изучаване на тази дигитална форма на култура, а впоследствие подробно се спира и на тяхната методологическа алтернатива – проекта за „процедурна реторика“ на Иън Богост, който напоследък намира успешен прием и извън сферата на изследванията на видеоигри. Богост се опитва да опише изчислителните процеси на игровия софтуер като елементи от разгръщан от самите тези системи аргумент, насочен към техните потребители, чрез включване на действията на последните като компонент във формулирането на този аргумент под контрола на правилата на играта. Статията се спира на някои популярни възражения към неговата теория – това, че смисълът на играта се оказва напълно предрешен за играча, и това, че процедурите постигат убедителност за своя аргумент, защото в играта той придобива наративен строеж. Като алтернатива на тези възражения текстът на статията предлага приспособяване на понятийната рамка на деконструкцията, позволяваща по-сложно обвързване на представите за наративен и реторически строеж на игрите без недостатъка техният смисъл да се оказва предначертан и завършен.

Ключови думи: реторика, наратив, фигура, видеоигри, процедурност, деконструкция

Еньо Стоянов е асистент в катедра „Теория на литературата“ към Факултет по славянски филологии, СУ „Климент Охридски“, където води часове по „Увод в литературознанието“. Изследванията и публикациите му са с фокус върху литературна теория, теория на фикцията, наратология, трансмедиялни изследвания и изследвания на видеоигрите.

1. Разногласията около видеоигрите: наратология срещу лудология

Формирането на специализирана изследователска област, посвещаваща своите усилия на проясняване на видеоигрите и легитимирането им като нетривиален предмет на академично познание, преминава през доста интензивен и изпълнен с разногласия процес. Преди областта на „Изследвания на игрите“ (Game Studies) да се обособи като самостоятелен академичен проект, началата на концептуализацията на тази нова форма на дигитална култура са свързани с проучванията на новите медии от 90-те години на 20 век, дело на изследователи от различни области, които пристъпват към своя предмет с често разноречиви предпоставки. Но дори в този зачатъчен период постепенно кристализира тенденцията на видеоигрите да почне да се гледа като на ново условие за осъществяване на транскултурните функции на повествователна комуникация. За този ефект на мощно предявяване на претенции за обяснителна сила спрямо видеоигрите от страна на наратологичната перспектива към тях изиграва роля и самото развитие на интердисциплинарните по своята същност наратологични занимания през 1990-те, в частност, въвличането на когнитивистки парадигми за описание на постъпателното генериране на повествователните форми, които черпят своите модели от строежа и процесите на алгоритмично разгръщане на компютърен програмен софтуер¹. Утвърждаваната родственост между наратив и програма превръщат видеоигрите в привлекателен обект за разгръщане на подобни изследователски призми. Редом с това, интересът на изследователите на новите медии, загрижени за трансформацията на символните форми на култура в условията на новата дигитална среда, започват да схващат видеоигрите като еволюция на традиционни модели на разказ в нови условия². Това довежда до известно разцепление в новородената наратология на игрите около въпроса дали те са просто поредна инстанция на разказването като трансмедийен когнитивен процес, или промяна във формата на разказването, несводима напълно до възможностите, вменени му от традиционни посредници.

¹ Виж, например, Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

² Особено влиятелна в това отношение се оказват заниманията на Джанет Мъри – виж Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Simon & Schuster, 1997.

Но дори преди още този зачатъчен концептуален конфликт сред нараторолозите да се превърне в директна полемика, новото хилядолетие въвежда и нов, още по-гласовит претендент за легитимиране на знанието за видеоигрите – лудологията. В разрез с нараторолозите – и в експлицитна опозиция към приложимостта на тяхната перспектива – група учени около фигурата на скандинавския изследовател Еспер Аарсет³ отричат игрите да са израз и комуникация на смисъл, а вместо това ги схващат като абстрактни системи от правила, които предписват регламентирано поведение на играчите, като последните извличат естетическо удоволствие само от регулираността, която игрите им предоставят да преживеят. Тази формалистка нагласа възниква с твърдото убеждение, че посочената абстрактност на видеоигрите е тяхната съществена отлика от други медии и оттук настояването им върху нея обслужва аргумента за създаване на дисциплина за тяхното изучаване, неизкушена от понятийните рамки на изследователски традиции, занимаващи се с други, по-ранни културни форми. На настойчивостта на лудолозите върху уникалността на игрите несъмнено се дължи и самото утвърждаване на областта на изследване на игри в академичен контекст. На по-късен етап те постепенно се отказват от ригидното отхвърляне на смислов пласт в игрите, процес, овъзможностен в не малка степен от техен спътник, Иън Богост, и неговият проект за „процедурна реторика“⁴.

2. Процедурната реторика и нейните опоненти

Процедурната реторика на Иън Богост бързо завладява въображението на изследователите на игрите, както и това на самите създатели на игри, като постепенно неговите предложения намират резонанс и в други сфери – право, политическа теория и пр.⁵ Централната теза на Богост е, че самите алгоритмично осъществявани процедури на

³ Виж, например, статиите, които част от лудолозите публикуват в първия брой на списанието, което превръщат в орган на своята изследователска програма – Game Studies: Esper Aarseth, “Computer Game Studies”, Year One, in: Game Studies, vol. 1, issue 1, 2001. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>; Jesper Juul, “Games Telling stories? A brief note on games and narratives”, in: Game Studies, vol. 1, issue 1, 2001, <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>; Markku Eskelinen, “The Gaming Situation”, in: Game Studies, vol. 1, issue 1, 2001, <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

⁴ Ian Bogost, Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.

⁵ Виж, например, следното приложение на теорията на Богост в правен контекст: Lucille A. Jewel, „The Bramble Bush of Forking Paths: Digital Narrative, Procedural Rhetoric, and the Law“, (January 1) 14 Yale Journal of Law & Technology 66, 2011.

видеоигрите могат да се разглеждат като смислови механизми, като експресивна форма, прицелена към ефект на убеждение у играча⁶. Този смислов резултат на самите процеси на изчисляване е подсигурен от това, че те по условие предполагат вкоренени в правила манипулации на символи, които създателите на игрите товарят с репрезентативна стойност⁷. Процедурите на видеоиграта се мислят от него като симулационни, а ефекта на „убеждение“ те постигат посредством интегриране на съзнанието и действията на играча в себе си⁸. Този процес се осъществява, според Богост, като своеобразен процедурен аналог на Аристотеловата ентимема: „Един процедурен модел, какъвто е видеоиграта, може да се разгледа като система от вгнездени ентимеми, индивидуални процедурни твърдения, които играчът буквално завършва“⁹. Ако оставим настрана въпроса за „вгнездяването“, тъй като той описва как се вписват специфични процеси в единна процедура, тезата на Богост може схематично да се представи така: алгоритмите на играта формулират своето твърдение като съкратен силогизъм, задавайки голямата предпоставка (проблемът, пред който изправят играча и неговите или нейните действия) и извода (резултата от тези действия), като по този начин предоставят на играча задачата да „осъществи“ със своите действия, да актуализира недоизказаната малка предпоставка и по този начин да придаде завършеност на посланието на играта. Тъкмо тази процесуална роля по отношение на междинния компонент в процедурно конструирания аргумент прави от видеоигрите, според Богост, образцово възплъщение на процедурна реторика – в тях процедурата убеждава *чрез* процедурно вписване на убеждавания в нейната „манипулация на символи“. Самата „голяма предпоставка“ и „извод“ в играта са заложените от разработчиците ѝ нейни правила, с които играчът неизбежно се съобразява, доколкото те задават твърдата граница на възможни действия, които той или тя може да предприеме в интеракцията със софтуера. „Малката предпоставка“, междината на тези ригидно предпоставени от авторите на играта координатни на посланието ѝ, е самото играене на играча. Играчът преживява смисъла като движение от условия към резултат и се оказва в положение да рефлектира *над собствения си опит* с твърдението на системите на играта, поставен е в позиция да потвърди *със собствените си действия*, че този резултат, който е получил, е произтекъл тъкмо от

⁶ Bogost, *Persuasive Games*, 1-64.

⁷ Пак там, ix.

⁸ Пак там, 9-10.

⁹ Пак там, 43.

предпоставените условия, с които го е сблъскала играта. Убедителността на изразеното от играта съждение се постига от нейните процедури чрез самите процедури: „Процедурната репрезентация обяснява процесите с помощта на други процеси“¹⁰.

Разбира се, тази схема на пръв поглед допуска убеждението като водещ мотив на процедурната реторика. Богост обаче го използва само като отправна точка: „Следвайки класическия модел, „процедурната реторика“ предполага убеждаване – промяна на мнение или действие. Следвайки модерния модел, „процедурната реторика“ предполага изразяване – ефективно предаване на идеи“¹¹. Експресивността на правилата на игрите явно се схваща като общ случай, минаващ отвъд функционирането им като аргументи в процес на убеждаване: „интерактивността, предоставена чрез сдвояването на манипулациите на играча и ефектите на игровата механика (gameplay) е по-тясна от експресивното пространство, което играта и играчът сътворяват впоследствие. Играчът извършва доста голям умствен синтез, запълвайки зепа между субективност и игрови процес“¹². „Модерният модел“ в основата на този синтез е изведен, според Богост, от американския теоретик Кенет Бърк, който приписва на реторическите аргументи функцията „идентификация“¹³. Бърк мисли процесите на реторическа комуникация като прицелени в преодоляване на уникалността на участниците в реторическата аудитория, в разпознаване на общи, споделени интереси, които биха позволили съвместно действие и компенсирание на взаимното отчуждение на съзнанията¹⁴. Явно Богост приема описания по-горе синтез между субективността на играча и процедурите на играта като солидаризиране, вкоренено в идентификацията на интересите на играчи с резултатите, до която играта го довежда със своите симулации. Казано малко опростено, игрите полагат играчите в процедури, които Богост явно предвижда да продължават да определят и координират поведението им и след края на играта поради породеното в идентификацията на правила и интереси съгласие. Акцентът в тази теория относно ефекта на игрите се оказва винаги свързан с утвърждаване

¹⁰ Т.е. не със средствата на словесна или визуална реторика. Пак там, 9.

¹¹ Пак там, 29.

¹² Пак там, 43.

¹³ Пак там, 20.

¹⁴ Kenneth Burke, *A Rhetoric of Motives*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1969, 19. Бърк схваща надхвърлянето на убеждението като частен случай на идентификацията съобразно процесите на симпатия и/или емпатия. Прибягвайки до неговите понятия, Богост сякаш внушава, че семантизацията на изчислителните процеси може да се схване като съчувствие, „поставяне на мястото на другия“ от страна на играча – с уточнението, че тук „другия“ е самата изчислителна операция, самата процедура, чиито правила играчът приема да определят неговите преживявания по време на игра.

на приноса им като мотивационна основа за обуславяне на политически и културни трансформации в обществото.

От накратко резюмираната тук рамка на проекта на Богост се вижда, че той запазва ключовите компоненти на доктрината на лудолозите – играта е онтологически определена като правила, които конституират действия за играча – но същевременно тези правила се оказват инструментални за организиране на значения. Оттук идва и бързата популярност на неговата теория в средите на занимаващите се с видеоигри: тя съхранява ключовия залог на лудологическата перспектива – идеята за видеоигрите като специфична форма на култура, като същевременно оставя достатъчно място за вписване в логиката на своята конструкция семантическо измерение, на което формалистски ориентирани му предходници първоначално се противят. За Богост игрите са правила, които вменияват симулация на поведения за играча и съответно изразяват значения чрез резултатите, които налагат за постъпките, които овъзможностяват.

Нещо повече, оказва се, че правилата са смислови по-скоро чрез това, което изключват: „Понякога мислим интерактивността като производител на овластяване на потребителя: колкото по-интерактивна системата, толкова повече може да прави потребителя... Но (...) „параметрите на играта“ са изградени от процесите, които тя поддържа и изключва. Например, влизането и излизането от коли е позволено от „Кражба на коли 3“ (*GTA III*), но разговорите с пешеходците не са... Това не е ограничение на играта, а самият начин тя да стане процедурно експресивна“¹⁵. За играча изключеното от симулацията вмениява значение на включеното, но изключеното има тази своя роля само чрез играча, тъкмо защото няма директно присъствие в самите процеси на играта. Очаквания на потребителя за правдоподобни интеракции, продукт на симулираното боравене с пространството на колата, ако използваме примера на самия Богост, се фрустрира от провала тази правдоподобност да се отнесе и до пешеходците. С това процедурното боравене с автомобилите в „Кражба на коли 3“ се натоварва с важност и значение в същата степен, в която репрезентираниите пешеходци губят смислова релевантност. Не е за учудване, че много от играчите на тази поредица се забавляват, като симулационно прегазват нефункционалните и обезсмислени минувачи с колите, които управляват. Следователно правилата на видеоигрите симулират или репрезентират значения най-вече чрез онова, което

¹⁵ Bogost, *Persuasive Games*, 43.

не допускат като симулирано или репрезентирано действие. Но това означава, че изключеното индиректно указва за себе си, в противен случай не би имало силата да се отнесе към включеното като опора на неговия смисъл. Но това е ни-повече, ни по-малко фигуративна операция – елипса. Нека не забравяме, че ентимемите са по същество елиптически аргументи, в които недоизказаната предпоставка се набавя от публиката. В процедурно отношение, т.е. от гледна точка на поведението, приписвано от игровите системи на играча, разпознаването на тази смислопораждаща липса би трябвало да се извършва експериментално – какво може да прави играчът и защо може да го прави става въпрос на опит с това, което пробва да прави, но което се оказва невъзможно. Оттук бихме могли да допуснем, че основния антагонизъм, в който се оказва въввлечен играчът, е между него и границите на игровите процедури. Но дали това необходимо за осмислянето на системите на играта *отсъствие* не поставя процедурната реторика в дълг към условия, които не може сама да произведе?

Не бива да ни учудва, че процесите на процедурната *реторика* предполагат фигуративност. Самият Богост обръща внимание, макар и бегло, на фигуративния аспект на операциите, които коментира – в изследването си говори за „процедурни фигури“: „Процедурните фигури имат много общо с литературни фигури като метафора, метонимия и синекдоха: те са стратегии за авторско създаване на операционни единици за определени изпъкващи части от много процедурни системи“¹⁶. Той ги дели в две групи – графични и текстови процедурни фигури. Първите включват най-вече общи за отделните интеракции в дадена игра симулации на физическо поведение – движение, гравитация, регистриране на сблъсък между обекти, а вторите – главно процедури, свързани с обработка и генериране на текст. Тези твърдения остават твърде смътни – в крайна сметка процедурната реторика е предложена като самостоятелна система редом с тези на словесната и визуалната реторика, а не като условия за производство на словесни и визуални ефекти. Изглежда идеята е, че, например, реалното действие на играча с интерфейса – натискане на клавиш, замахване с ръка или пръст при квази-аналогови и виртуализирани интерфейсни системи – съответства метафорично, синекдохично или метонимично на симулираните на дисплея движения на контролираното от него или нея репрезентирано тяло. С текстовите фигури ситуацията е дори по-неясна – предвид това, че действията на играча фигуративно би трябвало да

¹⁶ Пак там, 13.

обозначават алгоритмичните процедури на генериране на текст, вероятно често използваните в някои жанрове игри форми на симулиран диалог във вида на редуващи се таблици от предварително зададени словесни формулировки пасват на представата за процедурно-текстова метонимия.

За жалост самата дефиниция, която Богост предлага за процедурните фигури, не е достатъчно проясняваща. Както вече споменах, той ги схваща като стратегии за създаване на „изпъкващи части“ (salient parts) в процесите на играта. Не става ясно обаче кое прави някакви части от тях „изпъкващи“, забележителни, натрапващи се на възприятието, особено при положение, че Богост ги обвързва с най-широко разпространените аспекти на процедурите в игрите. Как, например, да приемем стандартни поведения като движенията из симулираното пространство и техни условия като гравитацията, за „изпъкващи“? Но най-големият проблем с определението на Богост засяга тяхната смислова роля – все пак процедурната реторика би трябвало да ни покаже как процесите на игра стават експресивни. Процедурните фигури би трябвало да са семантични операции. Богост по-скоро им приписва генетически принос към самите дадености на процесите, а не принос към техните значения. Кое тогава прави процедурата фигуративна и оттам експресивна? Макар че самият той не предлага експлицитно пояснение, ще рискуваме следната хипотеза: всички форми на „процедурни фигури“, които указва Богост, са сред характерните компоненти на това, което иначе обобщено теоретиците на видеоигрите наричат с термина „симулация“. При положение, че типично съвкупността от операции на игровия софтуер е прицелена към симулиране, неизбежно се натрапва впечатлението за пълна „заразеност“ на игровите процеси от фигуративност. Както ще видим малко по-късно, донякъде този механизъм на задействане на значение е указан в конкретните анализи на видеоигри, които разгръща в книгата си Богост.

Междувременно може би ще бъде продуктивно да се насочим поглед към съпротивите към този опит за систематична обосновка на смисловите механизми на игрите. Една от най-често повдиганите срещу процедурната реторика критики е свързана с възражението, че предложеният от Богост и развиван от по-късни негови съмишленици модел дава твърде много смислов контрол на създателите на игрите за сметка на идеята за смислова активност и относително свободна продуктивност на играчите. В своята статия

„Срещу процедурността“¹⁷ Мигел Сикарт конструира своите контрааргументи около опозицията между инструментална и свободна игра, навлязла в полето на изследванията на видеоигрите от литературознанието, и по-точно, от проекта за литературна антропология на Волфганг Изер¹⁸. Коментирайки типологията на игрите на Роже Кайоа, Изер посочва, че в основата ѝ стои напрежението между крайно (и ориентирано от цели, търсени резултати) и безкрайно (непрагматично ориентирано) играене. Играенето на играча в инструменталната игра е само средство, докато свободната игра е автотерлична. Сикарт разработва своя версия на понятието, построена около идеите на Адорно и Хоркхаймер¹⁹ за инструментален разум (които несъмнено играят роля и за формулировките на Изер). Според него процедурната реторика не допуска друга основания за значения в играенето, освен онези, които централизираният авторски авторитет на създателите на видеоиграта е вменил на нейните процеси и оттам – на играча. Процедурите на играта са оправдания за самата инструментална рационалност, която те прокарат в своето движение от предпоставка към извод, в което впримчват и своите потребители: „Играенето става външно на играча и игровия контекст“²⁰. Вместо тази твърде затворена смислова верига, която процедурната реторика предполага за игрите, Сикарт отстоява идеята за свободната игра на играча, облекчена от еднозначни приоритети, като основа на експресивност. Не играта със своите правила, а играчът в неговата игра, е източник на значения.

Позицията на Сикарт несъмнено има основания. Вече подсказахме, че в проекта на Богост процедурите не постигат смисловите си функции напълно автономно. Същевременно наистина процедурната реторика отказва на играча възможност за процедурна съпротива спрямо „аргумента“, който играта разгръща, освен само отново чрез предварително вписване на неговите възражения в същите тези процедури, които е принуден да осъществява: „А какво да кажем за възраженията? Можем да твърдим, че много изчислителни системи не позволяват на потребителя да повдига процедурни възражения –

¹⁷ Miguel Sicart, „Against Procedurality”, *Game Studies*, vol. 11, issue 3, 2011, https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/

¹⁸ Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993, 237. Връзката на употребата на понятието на изследванията на видеоигрите невинаги е съвсем експлицитна, но тази приемственост от литературознанието е услужливо реконструирана в едно изследване на Рене Гла – виж René Glas, *Battlefields of Negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2013, 23.

¹⁹ Виж Макс Хоркхаймер, Теодор Адорно. *Диалектика на просвещението*, прев. Стилиян Йотов, изд. ГАЛ-ИКО, София, 1999.

²⁰ Sicart, „Against Procedurality”.

т.е. на играча на видеоигра обикновено не му се позволява да променя правилата на играта... Обикновено реторични твърдения се правят тъкмо за да се *изключат* противоположни позиции по дадена тема, за да не се позволи равна валидност на всички възможни позиции.... Но често процедурната репрезентация позволява на потребителя да повдигне процедурни възражения чрез конфигурации на самата система.²¹ Въпреки настояването си, че видеоигрите не са само процедурни аргументи, прицелени в убеждение, а експресивни системи, Богост твърде често редуцира ситуацията на процедурно овъзможностена комуникация до своеобразна съдебна пледоария, в която допустимост имат само смисли, съобразени с нормативно зададени рамки. Но нима сам той не признаваше ролята на изключеното за семантизацията на процедурите на игрите? До голяма степен в съгласие с посоката на признаване на смислов принос на играча, развита от Сикарт, но и в опит да „сговорят“ този принос с генерирания от процесите на играта, М. Треанор и М. Матеас заявяват, че значенията, пораждащи се в интеракция с изчислителна машина, трябва да се мислят като „характеризирани от диалектическо отношение между механизъм и начините, по които интерпретиращ им приписва смисъл.“²²

Тези „редакции“ на смисловите претенции на процедуралисткия подход обаче пропускат най-важното следствие от принудата към инструментално играене – редукцията на експресивността и оголването на механизмите на играта до чиста абстракция. Още изследователят на новите медии от 1990-те, Лев Манович, описва ефекта на алгоритмичните процеси на видеоигрите върху техните потребители като „алгоритмизация“ на поведението им²³. Алгоритмичните процедури на игрите се повтарят и със самата си повторителност разкриват себе си за играча. Същевременно, доколкото предписват прицел на неговите действия (тъкмо такава е формата на „инструменталната игра“, към която го водят), те му

²¹ Bogost, *Persuasive Games*, 37. Пример за последното според логиката на Богост би било в игра от жанра на бизнес симулаторите производителите да са вложили процедурно твърдението, че е трудно да се управлява успешен бизнес, т.е. направили са труднопостижим успеха на играча в симулирането на управление на бизнес. Редом с това такива игри често предоставят на играча настройки за трудност и чрез тях той или тя може да влияе директно на разгърнатия процедурно аргумент и дори да го девалидизира с избор на тривиална трудност. Подобни настройки за Богост явно представляват възможности за различни правила и оттам – за различни аргументи.

²² Виж Mike Treanor, Michael Mateas. “An Account of Proceduralist Meaning“, DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, August, 2014, Volume: 7 <http://www.digra.org/digital-library/publications/an-account-of-proceduralist-meaning/>

²³ Lev Manovich, “Database as a Symbolic Form“, *Millenium Film Journal* № 34 (1999), http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html

вменяват стремеж за максимална оптимизация на действията по постигане на този предписан резултат, *какъвто и да е той*. Съответно играчите постепенно се съсредоточават върху голата функционалност на процесите, които задействат, а не върху евентуалните им послания. Още Т. Л. Тейлър, изследователката, която първа подема говоренето за такова „инструментално“ отношение към игровата ситуация при част от играчите в онлайн среда, посочва, че така те започват да гледат на собствените си поведения като на „работа“, а не като на игра²⁴. Антропологът Алекс Голъб също коментира последиците от подобна алгоритмизация на поведението на играчите в игри с много играчи: „...участниците в рейдове систематично модифицират своите компютри с цел да максимализират знанието си за състоянията на играта, замествайки триизмерните образи с удобни за потребителя директни измервания на подлежащите променливи на играта. Наричам този процес „декомпозиране на света“²⁵. Изчисленията, които извършва компютърът, постепенно могат да се превърнат в изчисления, до които свежда участието си в неговите процедури играчът. И тук вече едва ли остава място за „експресивност“, игрите се превръщат тъкмо в онова, което ранните лудолози-формалисти настояват, че са – абстракция.

Разбира се, още когато въвежда противопоставянето между инструментална и свободна игра, Изер посочва, че нито една от двете форми на играене не съществува в чист вид. Коментирайки концептуалната му конструкция, Пол Армстронг заявява:

От една страна, нито една игра не може да бъде чисто инструментална, без да престане да бъде игрива и да се превърне в средство за цел. От друга, налице е инструментално свойство на самата свободна игра в степенята, в която всяко движение напред-назад е опит да се установи смисъл и да се реши изходът²⁶.

Именно свободната от детерминистични процедури и предпоставеност игра позволява осмислянето на тези процедури. Същевременно и парадоксално, тази „свобода“ в осмислянето няма позиция, която да е напълно външна спрямо онова, което определят системите на играта, тъй като те сами изискват въвличане „изключеното“ като опора за открояване на собствените си елементи. Това подсказва една фундаментална двусмисленост на семантичния процес, задействан по време на игра.

²⁴ Виж Т. Л. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006, 67-92.

²⁵ Alex Golub, “Being in the World (Of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game”, 83(1) *Anthropological Quarterly* 17, 2010, 33.

²⁶ Paul B. Armstrong, “The politics of play: the social implications of Iser's aesthetic theory”. *New Literary History*, 31(1), 2000, 211-223.

Представените дотук полемики не изчерпват проблематизацията на проекта на Богост. Описанието на семантичния процес при видеоигрите по аналогия с реторическа аргументация се сблъсква с осмислянето на процедурността под знака на *наративен* строеж от З. А. Уендлер в статията ѝ „Кой съм аз?": реторическа и повествователна идентичност в поредицата „Портал“²⁷. За Уендлер непризнатата от процедуралисти като Богост основа на реторическата ефикасност на игровите процедури е тяхната наративна организация, която позволява аргументираното твърдение не просто да се реконструира от играча според правилата на играта, но и да добие статут на негово или нейно „преживяване“:

Сърцевината на процеса е наративът, поне с оглед на функционирането на психологически структури. Същностната взаимовръзка, чрез която определена серия от стъпки се комбинира, за да формира кохерентна, логическа прогресия от едно към друго (и т.н.) е въплътеното, преживяно, човешко разбиране в опита на публиката. Съответно реторическият процес разчита на личния разказ на публиката, която трябва да съотнесе обособените стъпки на реторическия обект в разбираема цялост, за да може процедурата да заработи като реторически обект.²⁸

Изглежда това, което за Уендлер налага на реторическата организация на игрите наративна основа, е самата необходимост от процесуална семантична последователност, която да „пресече“ стъпките на игровата процедура. Правилата на играта налагат на играча последователни действия от проблем към негово разрешаване, рефлексивното преоткриване на решението като решение на този проблем обаче тематизира неговите действия като събития от разказ. Тук реторическото и наративното не се мислят като външни, а по-скоро клонят към съвпадение. Както посочва наратороложката Б. Найцел в своята дисертация²⁹, видеоигрите не само дават на играчите да действат, но и показват на своя дисплей репрезентация на тези действия за играча. Тъкмо чрез този свой двоен процес процедурната реторика прераства до процедурна нараторология.

Уендлер не е склонна да идентифицира процедурната реторика на играта с игровите ѝ механики, както правят повечето последователи на Богост: „докато наративът и постановката на игрите определено са реторически, същинската игрова механика... не е... Игрите могат да бъдат реторически... по начин, напълно независим от механичната им

²⁷ Zoe Ann Wendler, “Who Am I?": Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series”, Games and Culture, Vol. 9(5), 2014, 351-367.

²⁸ Пак там, 356.

²⁹ Britta Neitzel, “Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen”, Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar, 2000, 56. <https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/69>

основа.³⁰ За пример тя използва едно от илюстрациите на самия Богост³¹ – играта „Данъчни нашественици“ (*Tax Invaders*), продукт на президентската кампания на Джордж Буш от 2004. „Данъчни нашественици“ използва без изменение игровата механика на „Космически нашественици“ (*Space Invaders*), една от първите популярни видеоигри в историята на медията, излязла на пазара през 1978 г. Уендлер посочва³², че идеологическото послание на „Данъчни нашественици“ (данъчната политика на Джон Кери, демократическия кандидат в президентската кампания, като инвазия, отнемаща свободата на американците) всъщност няма опора в нейната механика тъкмо защото тя е приспособена към съобщението без изменения от по-ранната си употреба. Струва ни се, че negliжирането на игровата механика от страна на Уендлер, изключването ѝ от всякакъв принос към реторико-наративната структура на видеоигрите пропуска важна нейна смислова функция. Богост неслучайно подбира примера, който коментира Уендлер. За него игровата механика на „Космически нашественици“ като своеобразен процедурен цитат в пропагандната игра на кампанията на Буш *усилва* фигуративното значение, което паратекстуални и визуални нейни елементи вече подготвят: „Играта започва с вербална реторика; писмен текст контекстуализира действията на играча“³³. Но всъщност статутът на това „контекстуализиране“ е това, което е под въпрос относно самата процедурна реторика. Оказва се, че тя не съумява да излъчи устойчиво смислово послание, освен ако е вградена във вече семантизирано поле, в културен код, който да ѝ вмениява смислова посока. Този код може да бъде както предзададен от дизайнерите, така и в допълнение „внесен“ чрез играча, но това не става без отношение към символите, които изчислителната процедура манипулира. Тези „символи“ нямат смислова стойност за самата процедура, но имат такава за авторите и потребителите на играта, при това не само с това, което директно репрезентират, а и с това, което, както вече многократно посочихме, премълчават, изключват. Оттам и самата им манипулация става смислена за производители и потребители. Отделните постъпки на играча във взаимодействие с правилата на „Данъчни нашественици“ придобиват, както заявява и самия Богост³⁴, метафоричен смисъл на „битка“ заради рамкирането на данъците като „кражба“. От своя страна, напълно в съгласие с

³⁰ Wendler, “Who Am I?”, 353.

³¹ Bogost, *Persuasive Games*, 103-9.

³² Wendler, “Who Am I?”, 353.

³³ Bogost, *Persuasive Games*, 104.

³⁴ Пак там, 104-5.

възражението на Уендлер, отделните постъпки на играча организират тази метафора наративно. Ситуацията на играча е едновременно тази на актьор в инсценираното от процедурните правила драматическо действие и на зрител-тълкувател на това действие. Но дали произведения в тази констелация *фигуративен наратив* има онази „кохерентна, логическа прогресия“³⁵, както предполага Уендлер, дали по необходимост позволява формулирането на „процедурни твърдения, които играчът буквално завършва“³⁶, както очаква от него Богост?

3. Наративът и фигуративните му измерения (и) във видеоигрите

Едно от най-многозначителните отсъствия в реконструирани и коментирани до този момент в настоящия текст теоретични дискусии около видеоигрите, е това на деконструкцията и в частност, въпросът за фигуративното измерение на наратива, поставен през 70-те и 80-те години на 20 век от литературоведа Пол де Ман и развиван от неговите последователи не само във връзка с литературата. В „Алегории на четенето“³⁷ Де Ман подчертава как семиологичните теории на значението го правят зависимо от възел между граматика (типичен ход, впрочем, при обосноваване на семантиката на повествователните форми в наратологията) и логика (тук е редно да си припомним съкращения силогизъм в основата на процедурализма на Богост) за сметка на „реторичния фундамент на езика, в която перспектива отклонението е схващано като диалектическо подкопаване на съгласуваната обвързаност между знак и значение, работеща в граматическите модели“³⁸. Де Ман демонстрира тази „диалектика“ на текста чрез реторическия въпрос: неговата форма е граматическата форма на въпрос, но значението му чрез прочит, припознаващ реторическа употреба, преобръща значението, което граматиката установява за него, без да го отменя – превръща го в имплицитно твърдение, т.е. в нещо, което отклонява граматическата му определеност именно на въпрос. Но нищо не пречи един по замисъл реторичен въпрос да бъде прочетен и като граматичен въпрос, т.е. значението в самите си условия е вече

³⁵ Wendler, “Who Am I?”, 356.

³⁶ Bogost, *Persuasive Games*, 43.

³⁷ Пол де Ман, *Алегории на четенето. Фигуративният език у Русо, Ницше, Рилке и Пруст*, прев. Д. Камбуров, И. Мерджанова, К. Лазарова, изд. „Критика и хуманизъм, София, 2000.

³⁸ Пак там, 21.

проблематично заради винаги възможната, но никога категорично установима отмяна на семантичните гаранции, които граматико-логическите правила придават на израза. Тъкмо това е ролята на фигурите и тропите в текста – да дестабилизируют семантиката, да „деконструират“, да подкопаят всяко окончателно завършване на процеса на семантизация на изразите. Това разбиране Де Ман разгръща и като строга преплетеност на наративната структура с фигуративни измествания: „Парадигмата на всички текстове се състои от фигура (или система от фигури) и нейната деконструкция. Но щом като този модел не може да бъде затворен от окончателно четене, той поражда на свой ред допълнителна фигуративна свръхпозиция, която *разказва нечетимостта на предходния наратив*.“³⁹

Коментирайки Пол де Ман, Дж. Хилис Милър пояснява:

*В модела на Де Ман „деконструкция“ е името на учене от опит, а „нечетимост“ е името на невъзможността това да се направи веднъж завинаги. „Нечетимостта“ се указва от повторната употреба на фигура или някаква нова нейна версия, въпреки че е показано, че тя е илюзорна или заблуждаваща.*⁴⁰

Нещо повече, в тази си фигуративна смислова разглобеност и отместеност всеки текст неизбежно функционира *като наратив* в стремежа да вмени някаква кохерентност и консистентност на собствените си смислови операции. Но дори самият провал на наратива да се завърши смислово, се тематизира фигуративно от надсложен върху него ироничен „разказ“. Наративът е фигурантивен, т.е. смислово изместващ, по отношение на собственото си конституиране.⁴¹

³⁹ Пак там, 227 (к.м.).

⁴⁰ J. Hillis Miller, “Narrative”, *Critical Terms for Literary Study*, Second Edition, eds. Frank Lentricchia and Thomas MacLaughlin, Chicago, Chicago University Press, 1995, 77.

⁴¹ Редно е тук да споменем един опит в българското литературознание за преобръщане на перспективата на Де Ман – този на Димитър Камбуров в неговите изследвания „Явори и Клони“ (Димитър Камбуров, *Явори и клони*, изд. Фигура, София, 2003) и „Българска лирическа класика“ (Димитър Камбуров, *Българска лирическа класика*, изд. Просвета, София, 2004). В тези книги Камбуров проследява напрежения между фигуратив и наратив в лирически текстове и то във форма, която преднамерено изневерява на това, което очертава в своята теория „главатарят“ на американската деконструкция. За Камбуров очакванията около лириката са за фигуративни значения, но редом с тях лирическият текст допуска прочит, отклоняващ техните разгръщания чрез наративизирането им (виж Камбуров, *Явори и клони*, 7-13). За Камбуров последното се свежда до пренасочвания на самите фигуративни измествания към своеобразен „принцип на реалността“, по-характерен за прозата (виж Камбуров, *Българска...*, 14). По същество функцията на такъв наративен прочит на лириката е да се прекъсне трансгресията на фигуративните употреби чрез прикрепянето им към устойчиви и дори всекидневни референти. Но дори, както показва Камбуров в своите анализи, такъв „нартивизиращ“ прочит да се оказва възможен, самото му функциониране като „отклонение“ на фигуративността, от гледна точка на Де Ман отново би го поставил във фигуративно отношение към самата фигуративност на текста. Тук отново „диалектиката“ на реторическото четене не спира.

Концепциите на Де Ман, разбира се, визират изключително вербални конструкции, най-вече литературни (макар че самоподбиването на значението в литературата за него не отличава нейните текстове *по вид* от нелитературните). Остава да видим дали не можем да забележим нещо подобно при впрягането на процедурите на видеоигрите в процес на формиране на значение. Нека се върнем към примера на Богост с фигуративните стойности на „Данъчни нашественици“. Всъщност тази пропагандна игра инсценира не просто интеграция на действие, слово и образ около единството на само една метафора, а полага както процедурите си, така и останалите елементи, които „контекстуализират“ тези процедури, в система от фигури, която разколебава значението. В прочита на Богост смисълът на играта, поне минимално, се движи в пространството на пресичане на две метафори – тази на „кражбата“ и тази на „битката“: „Консерваторите... концептуализират кражбата като метафора за данъчното облагане... Данъчното облагане е „битка“, която трябва да се води.“⁴² Тези две метафорични плоскости само частично се припокриват и прекъсват възможността за завършена фиксираност на значението. По-точно, нерешен остава смисълът на тяхното взаимоотношение – дали кражбата е самата битка, кражбата като вражеска военна инвазия, или кражбата изисква битката като отговор на нейната инвазивност, на нейната нежелана намеса в своето. Процедурите на играта полагат играча в симулирана битка, но не могат да разрешат в нейното смислово обуславяне позицията на кражбата като мотив за тази процедурна въвличеност. Самата „инвазия“, към която препращат „нашествениците“ от заглавието, се разполюва между строго милитаристичния си смисъл (навлизане на вражеска армия) и значението си на взлом. В първия случай имаме метафора „на втора степен“, метафоризиране на самата метафора за „кражбата“, заместена от „инвазия“, а вторият е по-скоро семантично разширение на метафоричния заряд на първичната метафора. При това нищо не пречи и играчът, неизкушен от идеологическите приоритети на създателите на играта, да прочете и преживее разказа ѝ иронично – данъчното облагане може да се яви за него като инвазивна процедура в медицински смисъл, т.е. като фигура на животоспасяваща операция, на която консерваторите се противят. Нещо повече, такъв прочит измества потребителя от идентификация с протагониста (играчът управлява визуален образ на президента Буш), без това да го спира да играе играта. Подобно разбиране отново измества смисъла на самото играене – „ето как консерваторите не са

⁴² Bogost, *Persuasive Games*, 104-5.

готови да направят нужното и обричат на смърт политическата ни общност“. Наративизирането на игровата ситуация постоянно се лута между фигуративни възможности, дори тогава, когато се опитва да отхвърли даден фигуративен смисъл.

Деконструктивистката перспектива, очертана тук, успява да демонстрира конвергенцията на наративност и реторичност в игрите през призмата на фигуративното изместване, но не носи онези обещания за цялостен, консистентен и контролиран смисъл, които процедуралисти и наратолози търсят чрез своите проекти. Видеоигрите задвижват процедурно фигуративно изместване на значението в резонанс с фигуративните измествания, произведени на равнището на вербалните и визуални компоненти, които манипулират, и всички тези измествания на всяко от тези смислови равнища не са в една и съща посока. Семантиката им не се оказва така твърдо предрешена и предпоставена, както разгледаните теории допускат. Видеоигрите се оказват упорито „нечетими“.

Библиография:

де Ман, Пол. *Алегории на четенето. Фигуративният език у Русо, Ницше, Рилке и Пруст*, прев. Д. Камбуров, И. Мерджанова, К. Лазарова, изд. „Критика и хуманизъм, София, 2000.

Камбуров, Димитър. *Българска лирическа класика*, изд. Просвета, София, 2004

Камбуров, Димитър. *Явори и клони*, изд. Фигура, София, 2003.

Хоркхаймер, Макс, Теодор Адорно. *Диалектика на просвещението*, прев. Стилиян Йотов, изд. ГАЛ-ИКО, София, 1999.

Aarseth, Esper. “Computer Game Studies”, Year One, in: *Game Studies*, vol. 1, issue 1, 2001. <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

Armstrong, P. B. “The politics of play: the social implications of Iser's aesthetic theory”. *New Literary History*, 31(1), 2000, 211-223.

Bogost, Ian. *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.

Burke, Kenneth. *A Rhetoric of Motives*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1969.

Eskelinen, Markku. “The Gaming Situation”, in: *Game Studies*, vol. 1, issue 1, 2001, <https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>

Glas, René. *Battlefields of Negotiation: Control, Agency, and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2013.

Golub, Alex, ‘Being in the World (Of Warcraft): Raiding, Realism, and Knowledge Production in a Massively Multiplayer Online Game’ (2010) 83(1) *Anthropological Quarterly* 17.

Jewel, Lucille A. “The Bramble Bush of Forking Paths: Digital Narrative, Procedural Rhetoric, and the Law“, (January 1) 14 *Yale Journal of Law & Technology* 66, 2011.

Juul, Jesper. “Games Telling stories? A brief note on games and narratives”, in: *Game Studies*, vol. 1, issue 1, 2001, <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Manovich, Lev. “Database as a Symbolic Form”, *Millenium Film Journal* № 34 (1999), http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html

Miller, J. Hillis. “Narrative”, *Critical Terms for Literary Study*, Second Edition, eds. Frank Lentricchia and Thomas MacLaughlin, Chicago, Chicago University Press, 1995, 66-79.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Simon & Schuster, 1997.

Neitzel, Britta, “Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele”, *Inaugural-Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar*, 2000, 56. <https://e-pub.uniweimar.de/opus4/frontdoor/index/index/docId/69>

Iser, Wolfgang. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1993.

Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

Sicart, Miguel. “Against Procedurality”, *Game Studies*, vol. 11, issue 3, 2011, https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap/

Taylor, T. L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2006.

Treanor, Mike, Michael Mateas. “An Account of Proceduralist Meaning“, DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, August, 2014, Volume: 7 http://www.digra.org/digital_library/publications/an-account-of-proceduralist-meaning/

Wendler, Zoe Ann. “”Who Am I?”: Rhetoric and Narrative Identity in the Portal Series”, *Games and Culture*, Vol. 9(5), 2014, 351-367.

Лудография:

Grand Theft Auto 3 (2001)

Space Invaders (1978)

Tax Invaders (2004)