

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/Nikolay-Genov_The-Fine-Discrepancies-of-the-Image.pdf

**Фините дисонанси на образа: трансмогрификацията като аспект на
лудонаративния дисонанс**

Резюме: Настоящата статия се фокусира върху масовите ролеви игри в мрежа, за да разгледа трансмогрификацията като частен случай на лудонаративния дисонанс. Тя опитва да предложи един „вътрешен прочит“ на популярната игра „Рунскейп“, през която да щрихира развитието в логиката на образа, чието разоряване е свързано с онтологичната непълнота на мрежовите светове.

Ключови думи: масови ролеви игри в мрежа, лудонаративен дисонанс, образ, трансмогрификация

Автор: гл. ас. д-р Николай Генов, Институт за литература – БАН

За академичния дискурс от първото и началото на второто десетилетие на XXI век масовите ролеви игри в мрежа¹ (МРИМ) представляват особен тип оазис – един дигитален Дисниленд, който само очертава условната реалност на обществения живот и тревожното бъдеще на вплетените в него социални отношения. Затова и изследванията от този период могат да бъдат разгледани като отражение на вихрещия се в медиите наратив, предупреждаващ за надвисналата заплаха над подрастващите; за игрите, които ще ги направят социално неприспособими и агресивни², и измамниците, които ще задигнат семейните им спестявания³. Не липсват анализи върху виртуалната икономика на определени заглавия⁴, номоса на дигиталните общности⁵ и тяхното предполагаемо

¹ Разликата между понятията „масови мрежови игри“ и „масови ролеви игри в мрежа“ е разгледана от A. Asbjørn Jøn, *The Development of MMORPG Culture and The Guild*, *Australian Folklore*, 25, 2010, 97-112. Отношението между двете е отношение между род и вид.

² Корелацията между агресията, насилието и потреблението на видео игри е била проучвана многократно. Това не е проблем, който неочаквано връхлита XXI век, тъй като медийната истерия около него ескалира още през 1990-те години покрай дебата за *Mortal Kombat*. Струва си да се отбележи, че задълбоченият академичен интерес по темата изпреварва широкообществената истерия (вж. Gerald I. Kestenbaum, Lissa Weinstein. “Personality, Psychopathology, and Developmental Issues in Male Adolescent Video Game Use”, *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329-333). Някои от по-новите изследвания по темата обаче пренебрегват психоаналитичните нишки и се интересуват – чисто статистически – от това дали мрежовостта на някоя игра, включваща престрелки и убийства, се отразява по-различно върху психиката на геймъра в съпоставка с „по-неутрални“ и „брутални“ онлайн и офлайн заглавия (вж. Jack Hollingdale, Tobias Greitemeyer. “The Effect of Online Violent Video Games on Level of Aggression”, *Plos One*, vol. 9(11), 12.11.2014, 1-4). Като своя предпоставка посочената статия изтъква вече установеното повишаване на нивата на агресия при по-бруталното съдържание на някои игри. Други текстове също признават, че такъв ефект върху агресията може да бъде отчетен, но добавят, че той е съпоставим с ефекта при консумирането на подобен тип телевизионно съдържание, като резултатите от втората дейност са по-ярко изразени (вж. John L. Sherry. “The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis”, *Human Communication Research*, 27(3), 2001, 409-431). Въпросните твърдения, разгледани внимателно в хода на самите проучвания, обаче очертават една по-сложна картина, отколкото кратките им обобщения са в състояние да покажат, затова е и редно да се спомене, че темата се нуждае от подробна студия, която да съпостави огромното количество данни и да осъвремени техните изводи. По отношение на възрастта, този допълнителен фактор при провеждането на подобен тип анализи, съществува не по-скромно дискурсивно количество.

³ Вж. Angela Adrian, “Beyond grieving: Virtual crime”, *Computer Law & Security Review*, 26(6), 640-648. С леко ироничната фраза „семейни спестявания“ реферирам към един популярен и малко плашещ случай, отразен по американските медии през 2009 година и обобщен в следния видео материал със заглавие “Don’t talk about RuneScape on the news”: https://www.youtube.com/watch?v=-pSRO1i5UCM&ab_channel=rswillmissit. Редно е да се отбележи, че тясното отношение между виртуалните блага и реалната валута във и извън „Рунскейп“, които ще бъдат засегнати в хода на настоящата статия, следва да бъде по-внимателно разгледано в друг контекст, тъй като въпросът за границите и тяхното нарушаване, за преливането и разминаването на капитали, е особено вълнуващ.

⁴ Вж. Selin Chun, Huy Kang Kim, Daejin Choi, Taekyoung Kwon, Jinyoung Han, *Unveiling a Socio-Economic System in a Virtual World: A Case Study of an MMORPG*, *WWW '18: Proceedings of the 2018 World Wide Web Conference*, April 2018, 1929-1938. За по-мощен теоретичен поглед вж. Henri Linnainmaa. *Virtual economy design in MMORPGs*. [Bachelor’s Thesis, 2021, Aalto University]. По отношение на инфлацията интересни наблюдения прави Roderik Viragh, “Virtual economy in on-line game environment”. <https://spu.fem.uniag.sk/mvd2016/proceedings/sk/articles/viragh.pdf>.

⁵ Вж. Felan Parker, *The Significance of Jeep Tag: On Player-Imposed Rules in Video Games*, *Loading*, Vol. 2, № 3, 11.11.2008.

сходство – поне в ролеви план – с организираната дейност на групите за ЛАРП⁶, установяването на отношение между реалната личност и идентичността на аватара⁷ и съвместяването на разнородни режими на игра под шапката на мрежовия жанр⁸. Всичко това обаче ще остане в периферията на настоящата статия, която се интересува от нещо по-литературно; от параметрите на игровия разказ, условията на неговото удържане и визуално-нарративните пукнатини, които дейността на отделните играчи неизбежно предизвиква. Този проблем е важен, защото, освен че очертава някои исторически тенденции в развитието на жанра, ни предлага и възможност за критически поглед към аспектите на образа; в частност – към дълбинните напрежения, които подхранват визуалната страна на ролевите игри и същевременно я омаловажават; субординират я спрямо лудическите залози на медията.

В случай че трябва да бъде изтъкната някаква *differentia specifica* на масовите ролеви игри в мрежа, то като такава би могла да бъде посочена тяхната отвореност, която на екстрадигетично ниво въвлеча широката потребителска аудитория, упражняваща своето влияние, – понякога чрез агресивен социален и финансов натиск⁹ – при вземането на творчески решения относно бъдещето на продукта¹⁰, а на интрадигетично ниво се отнася до незавършеността на света и неговото периодическо обновление. Споделимостта на игралното поле тук е пряко обособена от границите на първоначалната идентичност на продукта, който непрестанно се обогатява и надгражда поради практически съображения – за да задържа своите абонати и да генерира по-голяма печалба, като привлича нова публика. Резултатът от тази сложна динамика е очаквано асиметричен; понякога системата претърпява сериозни сринове, а друг път произвежда фини дисонанси, които не могат да бъдат описани като нейни преки грешки,

⁶ Вж. Anders Tyhsen, Michael Hitchens, Thea Brolund, Manolya Kavakli, “Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities”, *Games and Culture*, Vol. 1, № 3, July 2006, 252-275. ЛАРП е форма на ролева игра, в която участниците отиграват действията на своите персонажи. В България има електронни портали, които се занимават с организацията и разпространението на ЛАРП. Примери за такива са <http://larp-bg.org/> и <https://thefog-larp.org/>.

⁷ Вж. Tiziana Mancini, Federica Sibilla, “Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players”, *Computers in Human Behavior* (2016).

⁸ Тук се позовавам на едно чудесно видеоесе, озаглавено по твърде тенденциозен начин: “Why it’s rude to suck at WarCraft” (https://www.youtube.com/watch?v=BKP117IocYU&ab_channel=FoldingIdeas).

⁹ Упражняването на подобно влияние става реално едва след като се постави под въпрос представата за обособено пространство на играта. Вж. Vili Lehdonvirta, “Virtual Worlds Don’t Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies”, *Game Studies*, vol. 10, issue 1, April 2010. Една от разпознаваемите марки на „Рунскейп“ обаче остават виртуалните протести в град Фаладор, които имат дълга история (вж. видео материала “The first RuneScape riot crashed a P-Mod meeting”, https://www.youtube.com/watch?v=pAwpvemWvIc&ab_channel=rswillmissit).

¹⁰ В „Рунскейп 07“ всяка промяна трябва да бъде подложена на гласуване и одобрена от по-голямата част от потребителите. До съвсем скоро това означаваше 75% съгласие, а от края на 2022 г. горната бариера бе свалена до 70%, тъй като се оказа, че несъгласието често пречи на „пъквата демокрация“.

но със сигурност могат да бъдат възприети като значими отклонения от първоначалния замисъл на играта. Често тези дисонанси водят до нещо като вторична актуализация на продукта, тоест стават причина за неговия виртуален, витален, в някакъв по-особен смисъл дори и „съзидателен“ разпад, като предизвикват вътрешна криза, която му позволява да се съхрани и да се прояви в по-стара, но все пак изменена форма. Може би най-емблематичният пример в това отношение е „Рунскейп“¹¹; заставайки уверено до най-дълголетните заглавия на пазара и развивайки се в продължение на 22 години, тази игра се декомпозира до три свои противоречиви версии, които функционират заедно като звена на общ универсум. Всъщност – отвъд честите вражди между разцепените общности на играта – и трите „Рунскейп“, колкото и да се различават помежду си, се мислят в отсъстващата цялост на своя наратив, който някак съумява да поддържа усещането за хомогенен бранд, без реално да има такъв. По законите на тази куриозност и с оглед на общите въпроси, продиктувани от регулярните парадокси на жанра на масовите ролеви игри в мрежа, „Рунскейп“ се явява и основният обект на настоящия анализ, разполагащ с предимството да се ползва от благата на мемоарната литература, която ръководството на играта реши да подкрепи. Става въпрос, разбира се, за настолния том по случай 20-годишнината на Гиленор, публикуван през 2021 година.¹²

Още от първите страници на тази богато илюстрирана история читателят, изкушен да търси някаква кохерентност на разказа, осъзнава, че се е натъкнал на лек куриоз; техническите наративи, с които избилства книгата, са плътни и категорични, но техният идеален предмет е нетъждествен на самия себе си. Част от причините, довели до това разминаване, са загатнати малко по-късно – в седма глава на книгата, където в рамките на пространен пасаж някои от модераторите на „Джагекс“ обясняват колко много е поскъпнала работата по играта и как това е наложило известни промени в бизнес модела ѝ през 2012 година. Именно тогава са предприети ключови мерки, довели до впитането на редица хазартни механизми в тъканта на преживяването и превърнали се в причина за загубата на огромна част от абонатите на фирмата. Паралелно на рулетките и кутиите с награди обаче се появяват и опции за закупуване на допълнителни облекла, анимации, изображения, които потребителят от този момент нататък може да налага върху аватара си, за да му придаде по-голяма индивидуалност. Именно тази промяна,

¹¹ „Рунскейп“ е първоначалното име на фикционалния свят на играта, който впоследствие получава анаграмното название Гиленор (Gielinor), идващо от думата „религия“ – централен мотив в сюжета.

¹² Вж. Alex Calvin, *Runescape: The First 20 Years – An illustrated history*. Dark Horse Books: 2021.

изглежда, заслужава да бъде разгледана по-внимателно – като вътрешен, а не външен фактор, поставящ началото на тенденцията по разоряване на образа.

По думите на мод Пипс, настоящия директор на компанията, художественият отдел на „Джагекс“ е осъзнавал, че „Рунскейп“ е „заземена“ игра; в нея всеки действащ персонаж е човек, заобиколен от същества, които говорят естествено¹³. Така, въпреки че „Рунскейп“ отговаря на всички критерии на високото фентъзи, играта „се усеща като ниско такова [...], защото има степен на обикновеност в нейния свят“¹⁴. Затова и „десетте долара“, срещу които на потребителите е било обещано обогатено наративното преживяване, е трябвало – най-грубо казано – да си струват. С други думи, чудесата, които новопоявлият се дух Соломон започнал да излага в своя магазин (само срещу истинска валута, жълтиците вече нямали никаква стойност за него), изглеждали наистина изключително; те били „далеч по-преувеличени и шарени“¹⁵ от характерното за продукта. И тъй като в този момент компанията има достатъчно добра причина да капитализира колкото се може по-голям дял от новата мода на експеса, било само въпрос на време по улиците на Варок и Фаладор да плъзнат странни герои с криле, немъртви пирати, скелети, елфи с пластмасови уши, както и всякакви нетипични за установената атмосфера привидения. Така светът загубил своята автентичност и това дало началото на нов етап от неговото развитие. Но нека се спрем на процесите, които би следвало да са работили в този момент, и да помислим за връзките между техните съставни елементи.

Какво означава свободата да променяш (или да подменяш) фиксираните до предходния момент образи? Демократизация на съдържанието ли е това, или по-скоро говорим за появата на „фини дисонанси“, които остават капсулирани в сферата на естетическото? Безобидни ли са тези промени? Очевидният отговор тук е отрицателен, тъй като така наречената система за трансмогрификация¹⁶ засяга и деформира наратива, без това да се отрази на неговата „механическа опора“. По този начин структурата на играта остава непроменена, но нейният разказвателен потенциал нараства значително; вместо варваринът да се бори с даганоти, използвайки оптималното за целта оръжие – което, да речем, е мечът на Сарадомин – той вече може да размахва брадва, бухалка или

¹³ Alex Calvin, *Runescape: The First 20 Years – An illustrated history*, 132. Интервюто е с модератор Пипс.

¹⁴ Пак там, с. 132.

¹⁵ Пак там, с. 133.

¹⁶ Трансмогрификацията е термин, с който най-общо се обозначава промяната в начина, по който екипировката на аватара изглежда. Това „изопащаване на образа“ може да се мисли като частен случай на лудонаративен дисонанс; на разминаване между игрова механика и разказ.

тиган, без да загуби и точка от своята ефективност. По същество мечът, разчетен като сбор от стойности, все още е там, неговото острие „присъства“ в сечащия удар, но визуалната история вече променя своя тон: от епичното сражение в гибелната пещера до комичното размахване на кокошка или готварски прибор насред смъртна опасност.

Така представена, цветната ситуация по-горе все пак крие в себе си подривния потенциал на един особено опасен противоположен прочит, според който дисонансът между нанесените щети и образа на това, което ги причинява, всъщност не подпомага разширяването на наративните възможности, а само денаративизира продукта. Нещо повече – липсата на централизиран подход, какъвто „старата школа“ на масовите ролеви игри в мрежа предлага¹⁷, пропуска множество визуални решения, които разграждат хомогенността на света и усещането за съгласуваност между неговите части; ако изобщо може да се твърди, че това са истински понятия. Възможно ли е тогава да се предпочете някаква позиция? Със сигурност – което обяснява и практическото приложение на двете философии, разгърнати в диадата „Рунскейп 3“ и „Рунскейп 07“. Но има нещо допълнително, което сменя самата трансмогрификация до ядрото на жанра, и това е връзката между лудонаративния дисонанс, предизвикан от освободената образност на аватара, и генетичната дефектност на мрежовия свят – дискретното следствие от ограничените параметри на повествованието.

Възможните наративни обеми на масовите ролеви игри в мрежа зависят от постоянството на едно поле, което трябва да остане достатъчно стабилно, за да „проявява“ действието във всеки един момент от неговото протичане, и то едновременно. Това означава, че на новоизлюпилите се герои, на които тепърва им предстои да изградят някаква сериозна приключенска кариера, се налага да съществуват с вече утвърдилите се ветерани, които се явяват техни бъдещи версии. Персонажите на другите играчи, значи, са своеобразен пролепис в матрицата на играта; тяхното присъствие е гарант за благополучното развитие, което очаква всеки достатъчно търпелив герой. Надеждността на този „поглед в бъдещето“ е неоспорима, тъй като целият комплекс от истории, предложени ни от жанра, не представлява нищо по-

¹⁷ Около естетическата хомогенност се обединяват разработчиците на „Рунскейп 07“, които до края на 2022 година отказваха да въведат възможности за трансмогрификация в своя продукт и дори забраняваха приложения, които караха играта да изглежда по различен начин за ползвателите им. Малко по малко, и то близо 10 години след голямото разцепление, ръководството започна да допуска компромиси. Интересната огледалност (2001 – 2012, 2014 – 2023/2024) при появата на трансмогрификационната функция в „Рунскейп 3“ и „Рунскейп 07“ може да бъде привидяна като аргумент за неизбежността на трансмогрифицирането, към което – подобно на Рим – водят всички пътища от развитието на една масова мрежово-ролева игра. То може да бъде отхвърлено и като чисто съвпадение.

различно от репетитивното проиграване на един и същ сюжет. Всеки персонаж, казано по друг начин, е само вариант на детерминиран инвариант. В резултат на това крайт на света никога не може да бъде истински край на света¹⁸, защото бъдещето на този свят е неговото минало; обсадата на града никога не може да бъде успешна, защото в града все още обикалят герои, за които тя не е започнала¹⁹; горският пожар не може да представлява реална заплаха – той е само орнамент, а не ефект върху географията – и т.н. Тези ограничения са чисто структурни, но те разкриват наративните мащаби на мрежовите игри спрямо соловите заглавия, предоставящи на твореца далеч по-радикални възможности за промяна. И тъй като действащите параметри не предполагат изнамирането на заобиколни решения в полза на МРИМ, визията и нейното централизиране се оказват призвани да маскират кризата на жанровия разказ, като създадат мнимото усещане за богатство и вариативност.

Разбира се, нито философските, нито икономическите причини обясняват докрай пролиферацията на образите; процес, който в някакъв смисъл може да бъде определен и като компромисен поради вече подчертаната отвореност на масовите ролеви игри в мрежа, водеща до количествени натрупвания, които се харесват повече или по-малко на различните публики. Способността да „останеш в надпреварата“, като изглеждаш така, както искаш да изглеждаш, съвсем естествено се представя като положителна тенденция, овластяваща потребителя в ролевите игри. Тя обаче е и признание, че доминантният елемент в тях много често не е образността, а ефикасността, тъй като без нея вертикалната прогресия на играта просто не може да бъде осъществена. Примери за МРИМ с изцяло хоризонтална схема, естествено, има, а и самата дейност на определени групи се състои в суспендирането на игровия растеж²⁰, но всичко това спада към въпроса за различните режими на мрежова игра. По отношение на образа и неговото френетично умножение открояващите се акценти не са чак толкова много.

Без съмнение тези и други аспекти на лудонаративния дисонанс са важен проблем за теорията на компютърните игри. Истинското царство на раздора обаче може да бъде потърсено в земите на споделените светове, които при по-внимателно вглеждане

¹⁸ Предупрежденията за гибелна опасност и катаклизъм са само трикове в арсенала на разказвачите, които на практика са способни единствено да удължават мъката на своите сюжети. Междугалактическият глиган Тъска, който се беше отправил към Гиленор в далечното лято на 2015 година, е вече само блед спомен, който се размива в ежедневните и експоненциално нарастващи заплахи. Може да се каже, че след края на света винаги следва началото на новия му край.

¹⁹ По този начин град Еджвил дълго време бе в руини за едни и цял за други.

²⁰ Такива са например ролевите играчи, които използват играта само като рамка или инструмент, с който да произведат свои собствени игри.

се оказват подвеждащо кохерентни, измамни, почти недействителни. В тях потребителите изпълват едно пространство, без то да бъде единно; те виждат и преживяват – симултанно – различни неща, без това да дразни общото им чувство за реалност. На повърхността на тези разминавания изплуват образите, които чрез своето напластяване проиграват собственото си въздействие²¹. Логиката на тяхното развитие обикновено принадлежи на финансовия дискурс, който натурализира новата медия и я подпечатва с очевидността на пазара. И все пак външните фактори не отменят възможността за едно вътрешно движение, мотивирано от тясната връзка между разказа и неговото представяне. Тази насока заслужава да бъде заявена.

²¹ Особено ценно е наблюдението на Джейсън Фарман, който вижда естетическото несъответствие между начина, по който може да изглежда гангстерът в „Сан Андреас“, и неговата престъпна среда. В този лудонаративен дисонанс, смята той, е заложен социална критика към средата, изразена чрез остър сатиричен контраст. Подобно остранностяване, или алиенация, може да се разгледа като една от положителните страни на трансмогрификацията, в който случай „обезсилването“ се разбира като такова само спрямо симулационните страни на преживяването. Вж. Jason Farman, Hypermediating the Game Interface: The Alienation Effect in Violent Videogames and the Problem of Serious Play, *Communication Quarterly*, 58:1, 96-109.

Библиография

Adrian, Angela. "Beyond grieving: Virtual crime", *Computer Law & Security Review*, 26(6), 640-648.

Calvin, Alex. *Runescape: The First 20 Years – An illustrated history*. Dark Horse Books: 2021

Chun, Selin, Huy Kang Kim, Daejin Choi, Taekyoung Kwon, Jinyoung Han. "Unveiling a Socio-Economic System in a Virtual World: A Case Study of an MMORPG", *WWW '18: Proceedings of the 2018 World Wide Web Conference*, April 2018, 1929-1938.

Farman, Jason. "Hypermediating the Game Interface: The Alienation Effect in Violent Videogames and the Problem of Serious Play", *Communication Quarterly*, 58:1, 96-10.

Hollingdale, Jack, Tobias Greitemeyer. "The Effect of Online Violent Video Games on Level of Aggression", *Plos One*, vol. 9(11), 12.11.2014, 1-4.

Jøn, A. Asbjørn. "The Development of MMORPG Culture and The Guild", *Australian Folklore*, 25, 2010, 97-112.

Kestenbaum, Gerald I., Lissa Weinstein. "Personality, Psychopathology, and Developmental Issues in Male Adolescent Video Game Use", *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329-333.

Lehdonvirta, Vili. "Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies", *Game Studies*, vol. 10, issue 1, April 2010.

Linnainmaa, Henri. "Virtual economy design in MMORPGs" [Bachelor's Thesis, 2021, Aalto University].

Mancini, Tiziana, Federica Sibilla. "Offline personality and avatar customisation. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players", *Computers in Human Behavior* (2016).

Parker, Felan. "The Significance of Jeep Tag: On Player-Imposed Rules in Video Games", *Loading*, Vol. 2, № 3, 11.11.2008.

Sherry, John L. "The Effects of Violent Video Games on Aggression: A Meta-Analysis", *Human Communication Research*, 27(3), 2001, 409-431.

Tychsen, Anders, Michael Hitchens, Thea Brolund, Manolya Kavakli. "Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities", *Games and Culture*, Vol. 1, № 3, July 2006, 252-275.

Viragh, Roderik. "Virtual economy in on-line game environment". <https://spu.fem.uniag.sk/mvd2016/proceedings/sk/articles/viragh.pdf>.