

РЕЦЕНЗИЯ

от проф. д.ф.н. Албена Георгиева (ИЕФЕМ – БАН)

за: **Трифон Войводов**. ФОЛКЛОРНИ МОДЕЛИ В ЕЛЕКТРОННИТЕ ИГРИ
дисертация за присъждане на образователната и научна степен *доктор*

Текстът на Трифон Войводов е посветен на проблематика, която не е разработвана в българската наука, и дори само поради този факт е иновативен и основополагащ. Макар виртуалното пространство и интернет вече все по-често да са обект на изследователски интерес, електронните игри са непроучено поле, в което дисертацията проправя път. Положителна оценка заслужава и търсенето на фолклорни образи, представи и модели, залегнали като градивен материал в изработването и функционирането на тези игри. Митологията, вълшебната приказка, епосът са духовно наследство, което продължава да занимава съвременните хора и по един трансформиран начин получава нов живот във виртуалните медии.

Текстът се състои от увод, четири глави, заключение, библиография и две приложения – общо 286 с. В увода авторът въвежда в зародилите се в резултат от развитието на електронните технологии нови феномени и създадената от тях социална среда. Изучаването на електронните игри в западната хуманитаристика съпътства бурното им развитие и разпространение още през 80-те години на миналия век. Като се опира на водещи проучвания, дисертантът очертава фокуса на своето изследване: да представи облика на фентъзи игрите и да открие срещаните в тях елементи, мотиви и модели от традиционните култури. Негов обект са сюжетни компютърни видеоигри, като „целта на изследването е да предложи ясна картина кои елементи са най-предпочитани и как присъстват в три от най-разпространените жанрове игри” (с. 7). Посочени са изследователските подходи и е направен кратък преглед на свързаната с проблематиката литература.

Първа глава проследява произхода, развитието и същността на електронните игри, като очертава основните типове техни класификации: популярни, които се използват от самите играчи, и на изследователите, които се ръководят от по-строга дефинирани критерии. Мотивиран е подборът на анализирани игри, представителни за различни жанрове, „където сюжетните елементи са основополагащи, а не декори, на фона на които се развива

същностното действие” (с. 30). Накратко са въведени и самите игри с основните им характеристики.

Втора глава е посветена на екшън-приключенията, които според автора „се доближават най-много до класическия литературен наратив по своята структура и съдържание” (с. 36). Анализирани са представителни за този жанр игри с фантастичен сетинг, в които се срещат фолклорни елементи. В първата игра, „Дракан“, има само отделни елементи (същества и предмети) от традиционните култури, но структурата на сюжета е заимствана от епоса и вълшебната приказка. При анализа е използвана теорията за мита на Мирча Елиаде и модела, предложен от Владимир Пропп за вълшебната приказка. Паралелите с приказката и мита са преплетени с редица паралели с литературата – например с произведения на Толкин. Това красноречиво представя мозаечния характер на играта, но и детайлните литературни и фолклористични познания на дисертанта. Като бележка тук ще посоча резервите си към казаното на с. 52, че „В играта отсъстват действащи лица, които да отнесем към кръга на царя и царкинята, защото протагонистът е от женски пол и сетингът не се възползва от патриархалната система, характерна за традиционната култура.” Вълшебните приказки с женски протагонист са не по-малко и в тях по сходен начин героинята намира или си възвръща принца, за когото се жени („Мара Пепеляшка”, „Златното момиче”, „От вар момиче” и пр. – за да посоча някои от най-популярните), което означава, че не това е релевантното обяснение за липсата на цар и царкиня в играта. Приемливо обаче е друго заключение – че „съвременните видеоигри излизат извън стандартната жанрова система на фолклорните текстове” (с. 57), тъй като те и *не са* фолклорни текстове, а само заимстват елементи от фолклора.

Паралелът между „Руна” и отразената в „Едите” митология очертава преобладаващия индивидуализъм в играта срещу колективното начало в древния епос, както и редица други разлики при героите и представените светове, което кара автора да направи обобщението, че игрите заемат определени характерни за митологията и епоса емблеми, като разгръщат сюжета по съответстващ на съвременните художествени творби начин. Същото избирателно заимстване характеризира и другите две разгледани игри. „Принцът на Персия” и използваните в нея ориенталски мотиви са съпоставени с приказките от „Хиляда и една нощ”, както и с особеностите на арабската култура. Посочена е липсата

на религиозност в играта, което я противопоставя на приказките от сборника, както и някои други по-съществени разлики, като например липсата на типичните ориенталски митологични същества. Последната анализирана игра, „Тримата богатири” е, както я определя Трифон Войводов, „епическа пародия”. Тримата герои от киевския цикъл билини – Альоша, Добриня и Иля, са лишени от епичност, нямат коне и оръжия, подвизите им са принизени до битовото и дори на моменти са карикатурни; запазени са единствено мотивите за действие – освобождаването на родината от разбойници и нашественици.

В третата глава, след като пояснява особеностите на ролевите игри, авторът насочва вниманието към четири серии от тях, избрани като представителни. Първата, „Подземия и дракони” има приказен сетинг, който обединява разнородни митологични, епични и съвременни фентъзи елементи. Посочено е, че „Фолклорните елементи в игрите по D&D се преплитат с литературните, което затруднява открояването им. Развитието на сюжета, персонажите и сетингите следват приказния модел, но фабулообразуващите избори, диалозите и обратите са повлияни от фантастичните романи.” (с. 119). Втората серия игри, „Древните свитъци”, изгражда фентъзи свят и богата религиозна система, като е подчертана ролята на историята и историчността с различните версии на минали за игралното време събития. Направен е паралел с есхатологичните митове, епоса и вълшебната приказка.

Третата серия е „Вещерът”, разработена върху романите на полския писател Анджей Сапковски. Както е посочено в текста, това е „първата ролева игра, която не просто копира отделни модели, но е базирана изцяло върху традиционна култура и поставя играча в нея.” (с. 149). В основата ѝ, според автора, е славянският фолклор. Представен е и политическият елемент в играта, свързан с градските общества. Сюжетът (както и сетингът) се развива по два модела: „Където срещаме елементи от традиционната култура, той е баладичен. Когато действието се развива в градовете, е епичен с оглед на глобалните събития, върху които се фокусира – конфликти между кралства, раси, светове” (с. 151). Проследени са баладичните елементи, съпоставени с наблюденията на автори като Стоянка Бояджиева и Цветана Романска. Бих посочила обаче, че съпоставката не е докрай коректна, тъй като във фолклорната балада краят обикновено е трагичен и не се намира решение на причиненото от конфликта зло, а това очевидно е различно от случващото се в играта. Освен това е добре

да се избягва употребата на определението *автентичен*, когато става дума за фолклор – този термин е спорен и проблематичен, най-малкото защото фолклорът по правило е *изобретен* от *външната* гледна точка на културата, която го документира и изучава. Последната поредица ролеви игри, „Епохата на дракона” също е подробно представена, като е направен паралел със средновековния епос, както и с развитието на идеите и организацията в християнската религия.

Четвърта глава е посветена на игри-стратегии. От тях също са анализирани четири поредици. Първата е „Епохата на митологията”. От анализа става ясно, че заимстването от митологията, както и от историята, отново е твърде условно и мозаечно. Според мнението на автора, „Повърхностното боравене с митологични клишета цели да изгради псевдомитологична атмосфера, която обаче да не отклонява фокуса на играча върху стратегическите битки към дълбочина на сетинга” (с. 197). Втората поредица „Героите на силата и магията” показва как се преплитат заетите фолклорни елементи – митологични и епически, с литературни – от Толкин и „Властелинът на пръстените”, от Томас Малори и романа му „Смъртта на Артур” и т.н. Третата серия е тактическата стратегия „Мит”, която обединява фолклорни и фолклоризирани елементи с наличието на цикличност, подчинена обаче на логика, различна от древномитологичната. Не е изяснено какво кара автора да прави паралел с обряда и обредното действие във фолклора, позовавайки се на Ивета Тодорова-Пиргова, след като в играта действията имат буквално, а не характерното за обряда символично значение (водят се битки, има убити и това очевидно не е *ритуално*). Четвъртата серия стратегически игри „Царски дар” е построена върху модела на вълшебната приказка, рицарския роман и северните епически саги.

Заклучението до голяма степен повтаря вече направените изводи за всяка от игрите и за отделните групи като специфични жанрове, вместо да предложи повече обобщения на теоретично ниво от типа например на констатацията, направена на с. 261: „Колкото по-силно е наративното начало, толкова повече модели и мотиви присъстват в нейната (на играта – б.м. А.Г.) структура и визуализация”. В заключението биха могли да се включат и някои въпроси, на които читателят не получава отговор в хода на изложението, а именно, *защо* в електронните игри се използват елементи от фолклора и традиционната

култура? Необходими ли са те или са само начин за привличане на играчите и в този смисъл са един вид *претенция* или *реклама*? Имат ли познавателна и образователна функция или, напротив, профанират и смесват фолклорното наследство на различни народи?

Като цяло изложението в текста е последователно и логично, с внимание към читателя, който трябва постепенно да опознае проблематиката и изучавания обект с неговите особености. Предложена е теоретична рамка и са въведени основни понятия, на които в приложение са дадени коректни и разгърнати обяснения. Направена е класификация на игрите и са посочени критериите, използвани от отделни автори в западната литература. Би било по-добре, ако се избегнат някои повторения при представянето на типовете игри и примерите, които се разглеждат в изложението. Показано е добро познаване *отвътре* на игрите и на тяхната структура, както и на моделите, с които се извършват сравненията – структурния анализ на Владимир Проп за вълшебната приказка, скандинавската митология и саги, сборника с приказки „Хиляда и една нощ“, руските билини и пр. Уместни и точни са наблюденията за това, че в митологията и епоса доминира колективното начало и гледната точка на общността, докато в електронните игри водещ е индивидът, който се *разпорежда* в предложения му виртуален свят (62-63 стр.).

Често, когато се говори за фолклор, се „приплъзват“ авторски произведения, които също се опират на фолклорни образци. Не би и могло да бъде иначе, защото електронните игри са *надградени*, преосмисляйки не само традиционните култури от Модерността насам, но и културния опит на самата Модерност. Липсва обаче проблематизиране на този аспект. Много от направените паралели са повърхностни, каквото най-често е и заимстването на образи или идеи в игрите – наподобява се някаква видимост, без да се поддържа (а е проблематично, дали се и познава!) дълбокият символичен смисъл на явлението. Прави впечатление, че за автора фолклорът като че ли се изчерпва с неговата словесна и писмено представена част – с фолклора като *поетично* (*литературно*) творчество; всъщност не личат познания за неговата системност като култура, като единство на възгледи, представи, действия и познавателно осмисляне на света.

В това отношение се питам, дали адекватният ключ към изследването на заимстваните от традиционния фолклор елементи не е всъщност *архетипът*,

въведен като понятие от аналитичната психология на Карл Густав Юнг? Образи от различни културни ареали и епохи могат да не съвпадат визуално и като начин на изграждане, но въпреки това да дават израз на сходни емоционални, познавателни и психологически съдържания – на универсални човешки характеристики. Игрите нямат за цел етнографски точно да възпроизведат образи и ситуации от традиционните култури, а да представят тъкмо такива универсални и лесно разпознаваеми от играчите реалии, които не изискват задълбочени познания, но които на несъзнавано ниво активират определено отношение и реакции. Като следваща перспектива на изследването може да послужи идеята за тези игри като своеобразна съвременна *инициация* – като подготовка за реални житейски изпитания и като символичен път на израстване и психологическо съзряване. Това е тема, която доминира в мита, епоса и вълшебната приказка и която се представя чрез пътуването на героя, преодоляването на препятствия и намирането на чудесен предмет (жива вода, жар птица и др.) – всъщност намирането на собствения център и на пътя за личностно развитие и реализация. Проучване в тази посока би разкрило и мотивацията на съвременните деца и възрастни да играят на електронни игри и чрез тях да развиват способности, да се включват в общности и да се справят в своя и в заобикалящия ги свят.

Наблюдение, което в работата на Трифон Войводов е интересно и заслужава по-нататъшно задълбочаване, е, че в игрите, създадени в славянските страни, има по-тясно придържане към фолклорните образци и модели, отколкото в произведенията в други части на света, както и че в тях е по-видим хумористичният пласт и пародията или иронията.

Езикът на дисертацията е точен, четивен и прозрачен – въпреки многото специфични термини не създава затруднение при възприемането и разбирането. На редица места обаче има нужда от прецизиране на изказа и изчистване на някои грешки и неточни твърдения, особено във втората половина на текста. Ще посоча само някои примери, за да не бъде голословна:

На с. 72 „сейв/лоад” би трябвало да се изпише като „сейв/лоуд”, защото така се произнася. (Дали е наложително използването на тези чуждици?)

На с. 115 – „Във всяка една от изброените по-горе игри играещият може да говори със случайните NPC-та, независимо че това няма да окаже влияние върху сюжета. Тази възможност напомня за приказния дискурс, където няма

излишни герои, а всеки има своя функция, дори тя да е само художествена, да въздейства на възприемателя.” – Кой са героите в приказката, които имат *само художествена* функция? Това може да се каже единствено за авторските приказки.

На с. 120 – „Обикновено епосите и приказките носят имената на своите герои; друг начин за титулуване на произведение е характерен за него вълшебен предмет; третият модел, който откриваме в традиционния фолклор, е обобщаване по ареал, например „Калевала” или „Хиляда и една нощ”. – Тези твърдения са много проблематични, тъй като обсъжданите от автора примери илюстрират начина, по който отделните произведения са назовани от *записвачите* или от *издателите*. В самата фолклорна среда наименованията следват друга логика, като често не съдържат указания за мотиви или сюжети, а се назовават например по конкретен разказвач или певец от общността („Радкината песен”), по начален стих и пр.

Могат да се добавят още значими теми и проблеми, засегнати в дисертацията „Фолклорни модели в електронните игри”. Направените бележки и препоръки не засягат по същество приносите на текста, а по-скоро предлагат възможни насоки за по-нататъшното развитие на заложените в него идеи и наблюдения и за прецизирането му при неговото евентуално публикуване. Казаното ми дава достатъчно основание убедено да препоръчам на Трифон Войводов да бъде присъдена образователната и научна степен *доктор*.

13.02.2014 г.

Рецензент:

(проф. д.ф.н. Албена Георгиева)