

# **Онлайн ролевите видеоигри: симулацията и чудният свят на възкресението**

**Гергана Попова, ЮЗУ "Неофит Рилски",  
[gerp@abv.bg](mailto:gerp@abv.bg) {1}**

## **MMORPG – Simulation and the Wondrous World of Resurrection**

Gergana Popova, PhD  
SWU „Neofit Rilski“, Bulgaria, [gerp@abv.bg](mailto:gerp@abv.bg)

The paper aims to analyze an important contemporary cultural and social phenomenon – the development of online video games and especially of MMOG (massively multiplayer online game) and MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), the increasing interest and addiction to them. The research studies the merging of actuality and virtuality in the cyber games, generated from their specific status: the blurring boundaries between the real space and time of the gamer and the virtual time-space of the game; the borrowing of rules and possibilities from the real world combined with fantastic and fairy creatures and situations. The paper also examines different factors of the MMORPG's attractiveness: on one side - the perfect computer graphics, achieved by means of the digital

technologies and creating stunning virtual worlds and on the other side – the liberty in the choice of character, role, gender, race, appearance and behavior provided by the game. The research analyzes the satisfaction of various gamer's needs in the accomplished virtual world that drives to sinking in the game, neglecting the actual life and distorted pictures of what is allowed and possible in the game and in the reality. The research expresses the hypothesis that the exclusion of the body from the online games is a serious cause for the disturbance of the human existential-phenomenological relation to the world and in this sense determines as the thinning of the social ties in our times as the diagnostics of new psychological disorders connected with the internet addiction.

Keywords: internet addiction, cyber games, mmog, virtual world, simulation

През 1981 г. в книгата *Симулакрум и симулация* Жан Бодриар използва термина симулакрум в смисъла на имитация, представяща себе си за реалност. Бодриар разграничава четири вида имитация: първата е отражение на действителността, втората – маскиране и изопачаване на действителността, третата се явява образ, който прикрива отсъствието на действителност, а четвъртата представлява образ, който няма нищо общо с каквато и да е действителност; това е имитация, представяща себе си за реалност. Именно четвъртият тип е симулацията, която в

съвременността заменя това, което наричаме реалност (Бодрийяр 2013: 22).

Според анализите на Бодрийяр съвременният човек живее сред една неразличима маса на еманципирани от действителността симулакруми – образи-знаци, които съществуват не във връзката с евентуален референт и значение, а единствено в структурната връзка помежду им. Симулацията обезсмисля различието между лъжа и истина, между реално и мнимо, доколкото симулакрумите анулират принципа на репрезентация. Те не възпроизвеждат, а произвеждат фактите и събитията, не отразяват, а предшестват действителността и всъщност вече не може да се направи разлика между симуляция и реалност, които стават неразличими в хиперреалността (Бодрийяр 2013: 17).

Хипотезата за подменения от симулацията свят има огромен творчески потенциал и през последните няколко десетилетия множество образци на масовата култура изграждат сюжетите си върху различни нейни вариации. Един вече класически филм от края на ХХ в. – „Екзистенц“ на Дейвид Кроненбърг (1999) – разглежда тази тема, прилагайки я в областта на компютърните игри, които като че ли буквално илюстрират концепцията за симулакрума. Филмът разказва за Алегра Гелър – създателка на игрални конзоли, които се включват към биопортове в тялото, зареждат се от човешката

енергия и имат достъп до централната нервна система, създавайки илюзията за реалност на играта. Тези игри-симулации нямат ясни правила, при всяко влизане в тях случките и правилата се променят в зависимост от индивидуалността на играча, а целта се разбира едва накрая. Игрите съчетават сюрреалистичната свобода на сънищата с интензивността на реалните усещания; те са алтернатива на досадата на действителността и освобождение от ограничаващата обвивка на тялото, което по време на включването остава в медитативно състояние. При тест на най-новия си продукт „Existenz“ Алегра Гелър бива нападната от, както се предполага, „реалисти“ – борци срещу деформиращите реалността игри. Алегра и Тед (мъжът, който я спасява след неуспешния опит за покушение) влизат в света на „Екзистенц“; героите убиват други герои, за да минат през изпитание, защото не им харесва как се усмихват или просто защото изпитват внезапен игрови подтик да убиват. В хода на играта обаче действителността и симулацията се смесват и става невъзможно да се различи дали убийството е на дразнещ персонаж или на реален човек.

По-малко от две десетилетия по-късно филмът на Кроненбърг изглежда пример за сбъдващо се художествено пророчество. Действително видеоигрите засега са далеч от перфектния сюрреален свят на Екзистенц, но в застрашителното

пристрастяване към MMO (massively multiplayer online) и техния най-популярен вид MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) може да се наблюдава изтъняването на границата между симулация и реалност. MMO или MMOG – massively multiplayer online game са вид онлайн игри, които осигуряват възможността за едновременно участие на множество играчи. Първата графична MMOG е Air Warrior – игра-симулация на въздушна битка, която се появява през 1986 г., а по-късно е разработена и в 3D вариант, превръщайки се в първото 3D MMO. MMO имат различни подвидове, сред които най-популярни са MMORPG – ролевите игри, които се характеризират с избор на герой и неговото развитие в една обикновено фантастична вселена. Други категории са massively multiplayer online first-person shooter game – на базата на т. нар. шутъри, съсредоточени върху стрелбата по различни мишени; massively multiplayer online real-time strategy game – мултиплейър версията на игри-стратегии от типа на Civilization, Age of Empires и т.н., фокусирани върху изработването на стратегия за справяне в определени епохи и цивилизации; както и игрите-симулации, които пресъздават реалистично някои аспекти от действителния свят. Такива например са симулациите на пътуване по въздуха и управление на самолет, изстребител и др., опитващи се да създадат у потребителя възможно най-автентично усещане за летене. В тази категория

ММО целта е да се сътвори „дубликат“ на реалния свят за хората, които не могат или не искат да изживеят подобни усещания в него. Съществуват също спортни симулации, където геймърите се състезават онлайн в традиционни спортове като футбол, баскетбол, хокей, голф и т.н., избирайки между ролите на играч или мениджър в реален или в създаден от самите тях, несъществуващ в действителността отбор. ММО си служат със специални сървъри, чрез които се осъществява връзката между геймърите по всяко време, както и развитието и автономността на играта при тяхното отсъствие. В световите на ММО могат да влизат десетки хиляди играчи, за разлика от други онлайн игри, където броят им е силно ограничен (ММОГ).

Онлайн ролевите видео игри представляват синтез на различни дейности, задоволяващи множество разнообразни потребности и интереси на потребителите: забавление, състезание, общуване, лидерство, секс. Подобно на художествените произведения те предлагат завършен свят, но свят, в който вместо пасивен зрител или читател, играчът е активен участник. Този процес се подсигурява от редица технически изобретения – така например специални очила правят възможно възприемането на виртуалния свят в трите му измерения, а ръкавици, снабдени със сензори успяват да декодират движенията във виртуалното пространство, пресъздавайки усещания в реално време. И макар че подобни

приспособления не са особено удобни за носене поради тежестта им, този недостатък предстои да бъде преодолян в най-скоро време. Понастоящем японски учени разработват тактилни ръкавици с генератор за ултразвук, чрез които индивидът ще усеща действията в играта все едно се случват в реалността, без това да му причинява какъвто и да е телесен дискомфорт (Отфьой, Велеа 2011: 138).

Но не само усъвършенстването на технологиите обуславя сливането на действително и виртуално във видеогрите. Онлайн ролевите игри създават устойчиви виртуални вселени на базата на фантастиката, приказките и мита (Diablo, Lineage, World of Warcraft, Everquest, Age of Heroes, Lord of Rings), но в тях са пресъздадени и част от правилата на реалния свят, а някои игри са изцяло изградени като алтернатива на актуалната действителност. Емблематичен пример в това отношение е Second Life – игра-симулация, в която потребителите извършват всички дейности, характерни и за „реалния“ живот: пазаруват, строят, ходят на работа, общуват, женят се, изразяват мнения по актуални събития и провеждат политически дебати. Те обаче могат да променят външния вид, пола и расата си, нещо, което очевидно е трудно постижимо в действителността. Освен това, почти при всички MMORPG закупуването на особено ценен предмет или персонаж се извършва не с виртуални, а с реални пари. В „Second Life“ например играчите имат право да

придобиват интелектуалната собственост върху построените от тях обекти в играта, както и да заменят придобитите линден долари с истински. По подобен начин стоят нещата и с ентропия долларите в „Entropia Universe”, която влиза в „Рекордите на Гинес“ с най-скъпата продажба на виртуален обект – през 2004 г. английски студент закупува виртуално островче за 25 600 долара. Анализатори твърдят, че продажбата на злато в World of Warcraft чрез eBay само за три месеца през 2005 г. се измерва на стойност 2 милиона долара. Някои MMORPG продуцират дори нови професии – така нар. powerleveling означава развитие на героя към по-високите нива и се практикува срещу заплащане в страни от Азия и Източна Европа за клиенти от богатите западни общества. Също така цели предприятия наемат работници за farming centers, където се измислят и тренират персонажи, които после биват препродавани с голяма печалба на частни лица (Отфьой, Велеа 2011: 120-123).

Друг фактор, обуславящ, както пристрастяването към видео-игрите, така и възможното прекрачване на границата между симулацията и реалността е специфичното време-пространство на ММО. Според класическото определение на Хьойзинха играта се характеризира с ясно отчленено време и пространство (Хьойзинха 1982: 33), но във виртуалните игри това правило е нарушено – играчът потенциално може да влиза в нея по всяко време и от всяко място. И доколкото виртуалния



свят продължава да се развива дори и когато играчът е офлайн, а всяко отсъствие води до застои в играта, пропадане в по-ниско ниво или наказание от лидера на групата, то, за да постигне успех, играещият е принуден да прекарва все повече време онлайн.

През юли 2013 г. в една от най-популярните виртуални ролеви игри World of Warcraft влизат над 7 милиона регистрирани потребители. Star Wars: The Old Republic излиза през 2011 г. и само през първите три дни в нея се регистрират повече от милион играчи. Изследване върху виртуалните ролеви игри посочва, че един от всеки пет играчи общува по-лесно в играта, отколкото на живо, като при мъжете този дял е значително по-висок. Според друго проучване 8.7 % от мъжете играчи и 23.2 % от жените са сключили брак в онлайн сватба в играта. От своя страна форумите на анонимните онлайн играчи (структура, създадена по подобие на анонимните алкохолици) са пълни с истории на играчи, пренебрегващи социалните си ангажименти и връзките със семейството заради „виртуалния си живот“ (MMORPG).

Тези данни насочват към заключението, че за немалък брой от населението в развитите страни симулацията осигурява – в различна степен – сериозна алтернатива на действителността. Нейната атрактивност може да се търси както във все по-усъвършенстващата се компютърна графика,

предлагаща участие в зашеметяващи виртуални светове, населени с вълшебни създания, така и в свободата, която предоставя в избора на аватар: т.е. на персонаж, роля, пол, раса, външност, поведение. Спецификите на виртуалното пространство дават възможност на индивида да участва в играта, заличавайки несъвършенствата и недъзите на тялото си, неудобствата на пола и въобще всички ограничаващи последствия от екзистенциалния факт, че човек представлява уникално психо-соматично единство в света.

Наред с това, виртуалният свят на игрите преодолява наложителната в актуалния живот категоричност на избора и решенията. В него също така се развиват и далеч по-прости и неkomplицирани форми на общуване от мъчителния лабиринт на човешките взаимоотношения в реалността. MMORPG имат неписани правила за общуване между играчите, както и специфичен език: така например PvP означава Player versus Player (битки между играчи), PvE - Player versus Everything/Environment (играчите срещу света/обкръжението/средата), BRB - Be Right Back (връщам се след малко), NVM - Nevermind (няма значение), DND - Do not Disturb (не ме безпокойте), AFK - Away From Keyboard (далеч от клавиатурата), GG - Good Game (добра игра), NOOB - ти не можеш да играеш, grind е досадно, повтарящо се и губещо време действие в играта. Този субкултурен идиолект, предназначен,

както да отличава групите на геймърите, така и да спестява време, в радикализиран вариант посочва една от насоките на съвременната култура – тържество на образа, „сгромолясване на метафората” (Бодрияр 1996: 73), опростяване и изчезване на езика. Идиолектът в игрите, а и в други виртуални пространства, е съвременен „mathesis universalis“, по парадоксален начин той реализира модерната мечта за един прозрачен, общоразбираем език, лишен от двусмислености и тъмни места. Или, както споменава Бодрияр по друг повод, тук се осъществяват едновременно утопията и антиутопията „тази на безумието, на излизането извън териториите, на неопределеността на сюжета и на езика, на уравнивяването на всички стойности, на смъртта на културата“ (Бодрияр 1996: 203 - 204).

Виртуалният свят на игрите е едно от тези места на загуба на значенията, на неразличимост и уравнивяване на живота и смъртта, на възможно и невъзможно, на добро и зло. В MMORPG физическите и морални закони губят валидност. Изкачвайки се по нивата, персонажите с лекота преодоляват ограниченията на гравитацията; елфи унищожават тролове в политически некоректен изблик на агресия срещу враждебния вид, предназначен за избиване според предопределеността на играта. Опозицията живот - смърт е снета; персонажът не може да умре, смъртта му се състои само във връщане към по-ниско ниво или в отнемане на магическите предмети, спечелени от

геймъра. Играта представлява царство на вечния кибер-живот, в което на убития герой са предоставени множество нови шансове да промени избора си, да поправи грешката си, да умножи силите си, за да избегне досадното слизване надолу в геймърската йерархия.

Когато тялото отсъства, очевидно – поне на този етап от развитието на игрите – и смъртта губи своята категоричност. Тялото в играта (а и въобще във виртуалното пространство) се свежда до зрението (в някои случаи – слуха) и монотонното кликане на мишката. Алегра Гелър, главната героиня от „Екзистенц“, резюмира накратко това положение – тялото, казва тя е досадна обвивка, пречка, от която играта най-накрая е успяла да ни освободи. Подобно отношение към тялото безспорно има дълга традиция в европейското мислене. То датира от времето на Платон и бива радикализирано през модерността в дихотомииите разум-тяло, дух-материя, субект-обект, идеално-сетивно, концептуализиращи тялото като пасивна субстанция, като задвижван от духа механизъм или източник на заблуди и животински страсти. Но изглежда ситуацията с тялото далеч не е толкова проста и голяма част от философските течения на XX век се опитват да превъзмогнат това деление. Особено значима е феноменологичната интерпретация на Мерло-Понти, разглеждаща тялото вече не в качеството му на вещь в света и пасивен обект на въздействие, а

като условие на съзнателния Аз, което задава възможността обектите в света да се възприемат като смислови единства. Затова без тялото е неосъществима нашата първична връзка със света. Валерий Подорога продължава тези разсъждения, разграничавайки тялото-вещ, вън от нас и тялото, неразделно от нас, което е невъзможно да бъде превърнато в нещо външно. От една страна ние не можем да овладеем тялото си, доколкото то се изплъзва поради своята свързаност със световия континуум, а от друга – именно, защото се намираме вътре в собственото тяло ние успяваме да придобием аз-чувство, „което ни позволява да пораждаме напълно определени образи на собственото тяло и да ги съотнасяме с образите и реалността на другите тела и така да се обръщаме към собственото Аз и да утвърждаваме неговото положение в света” (Подорога 1995: 18).

Във виртуалната реалност това активно тяло, несводимо до образ и вещ, отсъства. Неговото отсъствие се запълва от картотеката на многобройни виртуални репрезентации на тела, от които потребителят има свободата да избира своето представяне в мрежата. Кибер-пространството е място на избора, на свободното роене на множество идентичности, генератор на видими, но неосезаеми, недосегаеми подобия на тела, лишени от способността за първична ориентация и преживяване на света, която активното тяло в сетивната си пълнота и обвързаността със световия континуум предполага.

Вероятно това нарушаване на екзистенциално-феноменологичната връзка със света е един от факторите, обуславящ както изтъняването на социалните връзки, така и предупрежденията на психиатрите, че кибер-пристрастяването се изразява в симптоми близки до наркотичната зависимост като лишаването от интернет се свързва с дълготрайна депресия, импулсивно неудобство и белези на аутизъм (Brauser 2013).

Наистина – както посочват психолозите Мишел Отфъой и Дан Велеа в книгата „Пристрастени към интернет“ – преди да се превърне в зависимост, притеснително дългото пребиваване в интернет обикновено представлява опит за решение на психологически проблеми (трудности в общуването, комплекси, свързани с външния вид или с реализацията, ниска самооценка, различни травми и фобии). Така или иначе, отново според тяхното изследване, кибер-зависимостта в повечето случаи води не до разрешаване, а до задълбочаване на съответните проблеми.

Данните от социологически проучвания на целеви групи „виртуални играчи“ потвърждават тези диагнози, валидни както за престоя в интернет като цяло, така и – в особено голяма степен – за онлайн игрите в частност. MMORPG нарушават едно от основните правила на играта, които Хъойзинха дефинира – това, че играта не е „обикновеният“ и „действителният“ живот и в този смисъл тя има безкористен

характер. „Тъй като е нещо различно от „обикновения живот“, играта стои извън процеса на непосредственото задоволяване на нужди и влечения. Тя прекъсва този процес. Тя се провира между него като временно действие, което протича в самата игра и се изпълнява „покрай“ задоволяването, което е заложено в самото изпълнение на играта. Така изглежда играта в нашите очи: едно интермецо в ежедневиия живот, една почивка“ (Хьойзинха 1982: 32). Онлайн ролевите видео игри в подобна перспектива са не съвсем, и не просто игри: те печелят именно със сливането на реално и въображаемо, не на последно място, задоволявайки цели и потребности от актуалния живот: общуване в реално време с хора със сходни интереси, присъствие едновременно тук и другаде, обединения в групи със свой водач, симулация на сватби и семеен живот, не просто съзерцание, но участие в една завършена вселена, където принципът на удоволствието отменя този на реалността, агресията се задоволява непосредствено, физическите закони губят силата си. Именно това непрестанно вариране между правилата на действителния и виртуалния свят в немалко случаи води до потъване в играта, загърбване на актуалния живот и объркване на представите за това какво е позволено и възможно в играта и в реалността. Анализирайки доминацията на образа в обществото на спектакъла Ги Дебор посочва: „Там, където реалният свят се разцепи на прости образи, тези прости образи

придобиват плът и стават ефективни мотивации на хипнотично поведение, на ярък сън на лунатици...” (Дебор 2000: 4). Тепърва предстоят сериозните изследвания на проблема доколко и дали подобни лунатични сънища ще имат своите паралелни следствия в структурата на реалността. Играта е тържество на изкуствените възкресения, но екстраполирането на този мотив в актуалния свят потенциално носи немаловажна заплаха: когато накрая „Екзистенц“ се превръща в шутър и Алегра Гелър безразборно унищожават всички наоколо, преследвайки победата в собствената си игра, Тед – оказал се законспириран „реалист“ – поставя пряко основния въпрос на филма: „Ами ако вече не сме в играта и ти убиваш наяве?“. Засега този аспект на симулацията остава тема на фантастиката и моралистичната публицистика.

### **Бележки:**

1. Вариант на този текст е представен на IV Международна конференция по дигитална култура и общество, 31 октомври – 1 ноември 2014 г., Благоевград

### **Използвана литература:**

Baudrillard, J. 1996. America, Pleven: EA.



Baudrillard, J. 2013. Simulacra and Simulation. Tula. Updated 12 July 2019. Available at: <[http://new.vk.com/doc382073\\_331518702?hash=8704282959248ae682&dl=c2ac311272e56a4be1](http://new.vk.com/doc382073_331518702?hash=8704282959248ae682&dl=c2ac311272e56a4be1)>.

Brauser, D. 2013. Internet 'Addiction' Linked to Druglike Withdrawal. Updated 12 July 2019. Available at: <<http://www.medscape.com/viewarticle/779884?src=stfb>>.

Debord, G. 2000. Obshtestvo spektaklya. Logos. Updated 12 July 2019. Available at: <[http://avtonom.org/old/lib/theory/debord/society\\_of\\_spectacle.html?q=lib theory/debord/society\\_of\\_spectacle.html](http://avtonom.org/old/lib/theory/debord/society_of_spectacle.html?q=lib%20theory/debord/society_of_spectacle.html)>.

Hautefeuille, M. & Dan Velea. 2011. Pristrasteni kam internet. Sofia: Riva.

Hyoyzinha, J. 1982. Homo Ludens. Sofia: Nauka i izkustvo.

Massively multiplayer online game. Updated 12 July 2019. Available at:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_game).

Massively multiplayer online role-playing game. Updated 12 July 2019. Available at: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Massively\\_multiplayer\\_online\\_role-playing\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game)>.

Podoroga, V. 1995. Fenomenologiya tela, Moskva: Ad marginem.