

ДУХЪТ НА ВРЕМЕТО: ИГРИ И ПОЛИТИКА

НИКОЛАЙ ГЕНОВ

The Spirit of Time: Games and Politic

Nikolay Genov

Резюме: Отзив за изложбата „Игри и политика“

Ключови думи: игра, политика

Abstract: Review of the exhibition “Games and Politic”

Keywords: game, politic

Изложбата „Игри и политика“, организирана от Гьоте-институт, е събитие, което включи в програмата си 18 международни видеоигри¹. Всяка една от тях отправи реплика към световната политическа сцена, към една или друга идеологическа система, или към нашумял обществен проблем. Игрите останаха свободно достъпни за широката аудитория през по-голямата част от месец ноември и бяха изпробвани от стотици хора.

Събитието се оказа и хубава отправна точка за размисъл върху социалната страна на разноликия феномен, какъвто са компютърните игри; едно доказателство за необходимостта от изострена критическа рецепция спрямо същностната им проблематика, свидетелство за тяхната висока потенциалност, институционална валидация на валентността им, на тяхната възможност да бъдат нещо много повече от произволна форма на арбитрано развлечение. Те са – както се подчерта от неприкосновения контакт с тях – едно ново изкуство, призвано да сведе и преобразува потиснатите напрежения в особено синкретично цяло; не да редуцира, а да дообясни, развие и евентуално разреши

¹ The cat and the coup, Madrid, Yellow Umbrella, Killbox, Unmanned, This war is mine, Perfect Woman, Dys4ia, Coming out simulator, Phone story, TouchTone, Orwell, Papers, please, 1378(km), Escape from Woomera, Sunset, Democracy 3, The Westsport Independant. Изреждам заглавията в оригинал, защото игрите не са преведени на български; проблем, върху който си струва да се помисли.

комплексните проблеми на нашето съвремие от трибуната на една наистина влиятелна дигитална медия.

Изложбата на Гьоте-институт бе съпътствана и от три двучасови дискусии, модерирани от проф. Миглена Николчина – дългогодишна изследователка на дигиталния феномен на игрите със сериозни теоретични интереси към него. Дискусиите целяха да съберат на едно място създатели и изследователи на компютърните игри, увличайки ги в отворен разговор за общия им обект. Техните теми бяха целесъобразно формулирани.

Първата – „За ползата от видеоигрите“, се опита да внесе баланс в медийния дискурс, който твърде едностранчиво изобразяваше гейминга като подстрекател към насилие и грабител на житейското благополучие. Участниците в нея – Веселин Ханджиев от Black Sea Games, един от първите родни артисти в гейминдустрията, създател на хитовите „Цар: Тежестта на короната“ (Tzar: The Burden of the Crown) и „Рицари на честта“ (Knights of Honor), и Николай Генев, литературовед от Софийския университет – се застъпиха за многообразието на това изкуство, твърдейки, че то е толкова голямо, колкото са ползите от него; независимо дали става въпрос за опознаване на себе си, за развиване на личностни или професионални качества или просто за приемане на Другия, компютърните игри предлагат повече от подходяща медия за начинанието.

Втората дискусия пое тази основа, за да я конкретизира и да отправи към нея едно съвсем различно питане – за активността и интерактивността на дигиталната медия. В нея участваха Габриел Добрев от Naemimont Games, чиято последна „Да оцелееш на Марс“ (Surviving Mars) дълго време оглавяваше класациите за популярност в Steam², и гл. ас. Еньо Стоянов от Катедрата по теория и история на литературата към Факултета по славянски филологии. Разговорът на двамата се завъртя около въпроса за свободата и сложността на взаимодействието в игровия наратив. Кога можем да кажем, че една игра ни предоставя достатъчно свобода? Какви са необходимите съставки, за да се чувстваме неограничени в нея? Каква е цената на подобно усилие? Тези и още въпроси направляваха дискусията.

Последната, трета, среща маркира и края на изложбата. В нея Ивайло Коралски от екипа на Kyodai и Владимир Полеганов, авторът на спечелилия наградата на „Хеликон“ роман „Другият сън“, говореха за научната фантастика и видеоигрите, като фокусът падна върху

² Платформа за дистрибуция на видеоигри.

дебютния проект на Kyodai – научно-фантастичната сага Elea – и принципите на художественото светоизграждане в литературата. Със съдействието на публиката, която остана активна и през трите дискусии, бяха обсъдени границите на утопията и вдъхновението; силата на експеримента и въздействието на историята, поднесена по различни начини и чрез различни средства.

И трите срещи бяха заснети и качени на страницата на Гьоте-институт.

И изложбата, и дискусиите се зарадваха на голям интерес, който, струва ми се, само ще нараства. Първите крачки вече са направени; преднамереното движение към едно необятно пространство с устрема на духа на времето. А този устрем е явно заявен – достатъчно е да съберем фактите, за да се уверим в това – само за няколко години преминахме от спорадични, разпокъсани доклади и нишови конференции към големи, планомерни събития (Game Dev Summit, Sofia Game Night, изложбата „Игри и политика“) и дори специализирана магистърска програма във Факултета по журналистика и масова комуникация – „Дигитални медии и видеоигри“.

Ако това са резултатите и напредъкът само за няколко години, какво ни очаква след още толкова?