

**ДА ИЗХВЪРЛИМ ЛИГАТА ОТ „ЛИГАТА“:
ЗА ЕДИН СЛУЧАЙ НА СЮЖЕТНО ПРЕНАПИСВАНЕ И
ВЪПРОСИТЕ, КОИТО ТОЙ ПОСТАВЯ
НИКОЛАЙ ГЕНОВ**

**THROWING OUT THE LEAGUE FROM *LEAGUE*:
A CASE OF A PLOT REBOOT AND THE QUESTIONS IT POSES
NIKOLAY GENOV**

Резюме: В текста е използван случаят с пренаписването на сюжетната матрица на *League of Legends* („Лигата на легендите“), за да бъдат анализирани някои проблеми на жанра и да се повдигне въпросът за ролята на сюжета в съвременната гейминдустрия. Основната цел на текста е да разясни лудическите принципи на „мобата“, да набележи действащите наративни рамки в разглежданата игра и да предположи едно бъдеще, в което културните и пазарните форми се сливат по нов начин посредством употребите на фикционалното.

Ключови думи: моба, наративна рамка, пренаписване, лигата на легендите

Summary: The paper takes advantage of the lore reboot which the popular computer game *League of Legends* received. It delves into problems of genre and revisits the role of story in the contemporary video games industry. Its main aim is to discuss the theory behind the principles of play in MOBAs, explore the game’s narrative

frames, and speculate about the future merging of cultural and market forms through the use of fiction.

Key words: league of legends, lore reboot, narrative frame, moba

През есента на 2014 година „Райът геймс“ (*Riot Games*), компанията, стояща зад най-популярната игра в света – *League of Legends* („Лигата на легендите“) – решава да направи странен ход. Томи Гнокс, наративният директор на студиото, обявява, че ще се заеме с литературната основа на LoL¹ и изхвърляйки вече разработената ѝ сюжетна рамка, ще я пренапише изцяло (Grubb 2014). На пръв поглед тази пазарна маневра изглежда някак озадачаващо; „Лигата на легендите“ е моба (multiplayer online battle arena), сиреч електронен спорт², съчетаващ елементи на RTS³, TD⁴ и RPG⁵ (Ferrari, 2014a: 1-2), и

¹ Аббревиатурата на *League of Legends*.

² Доколкото е уместно да се говори за електронни спортове, е все още под въпрос, тъй като понятието влиза в противоречие с някои основни положения, например с разграничението на Хьойзинха между игра и спорт. Вж. Хьойзинха, Йохан. *Nomo Ludens*. София: ИК „Захарий Стоянов“, 2000. Удобно в случая разбиране, мислещо електронния спорт като сноп от различни значения, сред които и процесът на професионализация на компютърните игри, предлага Нийл Хинант. Вж. Hinnant, Neal. *Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-Sports*. Thesis, Georgia State University, 2013. В най-общ и интуитивен план текстът ще се придържа към една такава базова условност, без да задълбочава или изобщо да отваря проблема по-нататък; той ще остане наличен за бъдещи дебати. Би си струвало обаче да се отбележи, че многократно цитираният тук Ферари – в друг свой материал – опитва да осмисли и тази тема. Вж. Ferrari, Simon (Ferrari, 2014b).

³ Real-time strategy, или стратегия в реално време. Субжанр на стратегическите игри, който – както името показва – не разчита на редуване (като в шаха), а на симултанни действия в реално време.

⁴ Tower Defense – непреведен на български субжанр стратегически игри, свързан с опазването на определена територия от вражески атаки чрез построяването на бойни кули.

⁵ RPG, или ролева игра. Жанр компютърни игри, който предоставя на играча контрол върху персонаж или персонажи в даден универсум. Нека се отбележи, че поради специфичния фокус на темата, етикецията в текста се ползва за удобство; тя само насочва читателя, макар и да прикрива (може би твърде зле) изкушението от по-задълбочен анализ на понятията.

макар последната ѝ жанрова съставка да предполага наличието на определен наратив, то той е в най-добрия случай второстепенен и не съвсем функционален с оглед на статута и употребите на играта. Защо тогава решението на Гнокс, свързано малко или много със сериозни творчески и финансови инвестиции, се явява оправдано в очите на дизайнерите и какви са теоретико-критическите следствия за играта; преките и косвени резултати от тази едва ли не арбитражна намеса? Настоящата статия е опит да се даде отговор на този въпрос. Преди да го направя обаче, ще направя няколко пространни уговорки и ще нанеса дребни корекции по съвременната типологична матрица, в която понятието „моба“ функционира свободно. Тази операция има за цел да се установи ролята на наратива в общия игрови дизайн, неговото място в тъканта на разглеждания феномен. Крайният залог е да се докаже тезата, че едно решение за пренаписване на сюжета може да повлияе благотворно на всички равнища на играта. Нещо повече – имаме всички основания да вярваме, че такъв частичен римейк не може да се отнася само до някое частично измерение на продукта, защото, бидейки своеобразно разширение на един от неговите елементи, то е и неизбежна деформация на цялостната му структура; ключ за скрепяване на допълнителни културни масиви, от които корпоративната логика се възползва.

За да се види всичко това, анализът ще започне с историческия контекст на играта и ще положи общите принципи на нейното протичане; и двете посоки съдържат важни данни за решаването на набелязания казус.

„Лигата на легендите“ се появява преди близо 11 години – във втората половина на 2009, като дори за времето си не отразява никакво по-особено търсене на своите създатели и не представлява кой знае какъв дизайнерски експеримент. Много по-рано любителски мод, карта в „Уоркрафт 3“ (*WarCraft 3*), познат под името „Дота“ (*Defense of the*

Ancients), вече е успял да наложи идейните фундаменти⁶ на по-късния жанр, който според Ферари е „вероятно първият, създаден изцяло от играчески общности“ (Ferrari, 2014a: 4). На този фон и при такова наследство „Лигата“ се възприема само като еманципация, самообособяване, отделяне на мода⁷ в сходен продукт, чийто диференциален признак е предимно естетически; играта залага на по-комичен, шарен и светъл стил в сравнение със сериозните тема, тон и атмосфера на DotA (и трите неизбежно следствие от рециклираните модели⁸ на „Уаркрафт“). И понеже механиките, целите, общите принципи на двете игри, или по-коректно – на мода и на играта – са еднакви, би било лесно да се предположи, че задълбочаването и разгръщането на наратива (и впоследствие – неговото пренаписване) е само естественото продължение на едно вече предприето отдалечаване от първоизточника.

Това допускане, разбира се, е непълно, ако не и грешно. Защото, макар теорията да показва, че именно фикционалната реалност разграничава два продукта със сходна механика⁹, то не може да бъде отречено, че още

⁶ Разбира се, други заглавия също оказват влияние върху жанровото формиране на мобата. Част от тях, допринесли за развитието на професионалния гейминг в не по-малка степен от „Лигата“, дължат появата си – досущ като нея – на модове, напр. „Контрастрайк“ (Counter Strike). Вж. Ferrari, Simon (Ferrari, 20014a).

⁷ Може би не е излишно да се подчертае, че под „мода“ тук не се има предвид „вкус, който служи за образец във външния вид или/и във формата на облекло, предмети за бита, изкуство и др. за определено време, в определени среди“ (Габеров, Стефанова, 2002: 496), а членувана форма на съществителното „мод“, което означава модификация, имплементиран продукт от готова игра, изготвен от нейните фенове. Въпросната модификация може да бъде малка – например промяна на някакъв цвят или детайл по играта – до значима – промяна на цели аспекти от нея; на нейните правила, съдържание, логика.

⁸ Би било интересно да се помисли за продуктивната способност на едно такова рециклиране; за действителните аспекти и иновацията, за промяната на контекста, за авторството и редица други проблеми, свързани с него. Това, разбира се, не е заложено в този текст, затова и темата остава само възможност за по-нататъшен разговор.

⁹ Сходно твърдение прави Тавинор по отношение на игрите „Мъртвочервено изкупление“ (Red Dead Redemption) и „Скайрим“ (Skyrim). Вж. Тавинор, Грант. Фикционалност при видеоигрите. *Литературен вестник*, бр. 11, год. 29, с. 14.

със самото си „отваряне“ „Лигата“ предлага на дигиталния свят своя собствена наративна скица; щрихирана рамка, която да обясни що-годе случващото се на терена. Причината за последвалото ребутиране, с други думи, се появява на по-късен етап, тъй като сюжетът, колкото и нерелевантен да е в момента, все още се справя с предявените изисквания към него; той гарантира идентичността на играта в достатъчна степен, за да може тя да работи в колективното въображение. Наративът е там, мним и загатнат от репликите на героите¹⁰, но иначе обстойно изложен извън пределите на самата игра¹¹, за да въведе геймърите в следната координатна система: шепа герои са предварително подбрани и управлявани от могъщи магьосници – призователи – в името на това, да бъдат решавани глобални политически конфликти чрез отборна схватка (Gilliam, 2018). Те, играчите, трябва да заемат страна и да се борят за неексплицирана кауза, която по никакъв начин не ги ангажира. Даже напротив, такава кауза, или такъв остър политически конфликт, съвсем планомерно отсъства от процеса на играене; тя е само художествена мотивировка, суплемент от неналични в играта образи, който побира тематично несъвместимите персонажи и ги удържа в една фикционална клетка. На същия принцип и самите призователи не са нищо по-различно от метакоментар на дейността,

¹⁰ „Не можеш да ме обуздаеш, призователю“, предупреждава Бранд, един от шампионите в „Лигата“. Но фигурата на призователя се среща само като препратка, не и като функциониращ образ в играта. Ако геймърът не е предварително запознат с концепцията на LoL и чуе подобно изказване, той има дълго време да се чуди за какво иде реч.

¹¹ След пренаписването си универсумът на LoL вече разполага със свой отделен сайт: https://universe.leagueoflegends.com/en_US/, на който се публикуват всички комикси, изображения, разкази и прочее. Старата версия на универсума е също достъпна в интернет, макар и нейният статут да е „неканоничен“ (неофициален): https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Category:Old_lore.

извършвана от играчите; те са само имплицитна роля на едно друго, пренебрежимо разказвателно равнище¹². Останалото е механика.

С това вече се очертава проблем, към който настоящата статия ще премине малко по-късно: наслаждането на различни наративни скоби, нива или рамки, които оцелостяват естетическата и разказвателната мешавица на LoL, но се разграничават помежду си по степента си на релевантност. Редно е обаче преди да се заговори за тези рамки, да се коментира оголеното състояние на играта; да се обсъдят нейните лудически принципи и – най-общо казано – да се споменат условията за протичането на нейните мачове. Би било удачно също така, макар това да създава предпоставки за леко отклонение, да се коригира „пътюм“ работата на Ферари, който се занимава едновременно с двата посочени аспекта; неговите опити са ценни, но не особено внимателни, затова е хубаво да се отбележат очевидните неточности, които той е допуснал.

Според Ферари игровите принципи, които определят „Лигата“, а с нея и моба жанра, популяризиран от „Райът“, са пет. На първо място, той твърди, че от RTS компонента са премахнати елементите на градеж и управление на средствата (Ferrari, 2014a: 5). Това не е съвсем така. Би било лесно да се види, че в LoL „чист“ градеж на генераторни единици няма и действието е редуцирано до една „чиста деструкция“. Не бива да се забравя обаче, че именно върху нея, върху тази унищожителност, почиват както разпределянето на ресурсите – трупане на точки опит, трупане на богатство – така и тактическото създаване на по-могъщи единици – чрез разбиването на противниковите инхибитори. И двата компонента са същностни характеристики на всяка моба, затова и би

¹² Човек може изобщо да не е запознат с наратива на играта – преди и след като е прекарал стотици часове в нея. Това няма да го ошети и няма да го постави в неизгодна спрямо останалите позиция. Наративът, казано по друг начин, е само пълнеж, подробност и съответно не е важен за протичането на мачовете.

било по-коректно да се каже, че жанрът преработва фиктивните методи на производство, а не ги премахва.

На второ място, стандартният отбор в мобите се състои от петима играчи, които се изправят срещу същия брой конкуренти. В RTS турнирите е прието съревнованието да протича в конфигурация един срещу един (Ferrari, 2014a: 6). Това автоматично означава, че работата в екип и комуникацията са от съществено значение за играта. Двата отбора правят стратегически избор, застават зад своя шампион и заемайки различна роля – топ, мид, ад кери, съпорт, джънгъл – опитват да маневрират около, да изпреварват, изненадват и изобщо да пречат на противника, докато изпълняват собствените си задължения.

Всичко това се разгръща върху една единствена карта (Ferrari, 2014a: 5). Играта, разбира се, предлага различни формати, но всеки от тях е отнесен към строго определена територия. В най-честия случай – да го наречем стандартен, тъй като по него биват замисляни подобренията, от една страна, и организирани турнирите на LoL, а и на всяка моба изобщо, от друга, – става въпрос за две бази, до които може да се стигне по три различни „пътеки“ – горна, средна и долна (Г, С и Д на фиг. 1). Пътеките са пресечени от река и са свързани с джунгла (Дж на фиг. 1), която е обитавана от неутрални чудовища. Малко след началото на мача вълни от „крийпове“ започват да се придвижват към противниковата база на равни интервали. По пътя си те трябва да преминат през три кули (респ. К1, К2, К3 на фиг. 1), като това важи за всяка една от трите пътеки. Играта свършва, щом противниковите кули и нексус (Н на фиг. 1) – ядрото на базата, блокирано от още две кули (К4 на фиг. 1), бъдат унищожени. Преди това унищожени трябва да бъдат и противниковите инхибитори, от които потеглят вражеските вълни (И на фиг. 1).



Фиг. 1. Summoner's Rift – стандартният формат на League of Legends

От математическа гледна точка заложените от играта цели могат да бъдат постигнати единствено чрез активната намеса на играчите, тъй като двете страни са абсолютно уравниловани. Шампионите, управлявани от играещите, събират богатства и опит, като премахват крийпове и временно отстраняват (или убиват) опоненти; това им позволява да вдигат нива, да стават по-силни, да развиват способностите си и да купуват и комбинират предмети, които да им гарантират по-висока ефективност на терена. Към настоящия момент в играта има около 175 предмета, всеки от които предоставя различни бонуси и

ефекти¹³; излишно е да се споменава, че с оглед на уникалността, силните и слабите страни, особеностите и разликите между „вградените“ показатели на отделните персонажи¹⁴, иде реч за космически брой вариации.

Такъв е и четвъртият принцип, изведен от Ферари – повишен набор от игрови единици, възможности и айтемизация (Ferrari, 2014a: 5). Всъщност това не е добре формулирана теза, защото, така поставено, определението позволява прекалено много спекулации; нима може да се твърди, че наборът от възможности, още повече наборът от единици, е по-богат от този на стратегиите в реално време? Не варира ли случаите спрямо отделните заглавия? По-правилно би било да се насочи вниманието върху контрола; в мобата човек управлява една единствена единица¹⁵, което обикновено е свързано с по-широка възможност за къстомизация. Именно по този параграф идва и RPG моделът, обособяващ жанра спрямо RTS корените му; управлението на ограничен брой индивидуализирани образи за сметка на масираната генеричност. Петият и последен принцип, изведен от цитирания изследовател, е най-прибързан и противоречив. В него става дума за две неща, които са се случили при мутацията на жанра – първо, извличането на ресурси е било заменено от други задачи по картата, и второ, това е довело до установяването на вътрешноотборен конфликт (Ferrari, 2014a: 5). Както следва да е станало ясно, добиването на богатства и опит е все още подпорна стена на играта, просто методите на неговото практикуване са

¹³ Подробен каталог може да бъде разгледан тук: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/List_of_items

¹⁴ Стандартно всеки персонаж разполага с едно пасивно и четири активни умения, които се подобряват, когато играчът инвестира точка в тях след повишаването на ниво. Този модел бива разчупен с наличието на по-сложни шампиони, които обаче са по-късна добавка към играта и представляват изключение, а не общо правило.

¹⁵ И тук изключения има; в частност – с герои, които се движат със свои спътници. Нека все пак се има предвид, че тези герои са изключения, а спътникът им, макар и да се обособява като нещо отделно, е интегрална част от техния дизайн.

се променили; сиреч първата част от твърдението на Ферари е съвсем невярна. И макар конфликтът да е действително напластен, или усложнен от наличието на повече активни играчи, то той не се крепи единствено на тактическите решения, вземани по време на игра; значима част от него всъщност идва по линия на управлението на приходите и разходите, които първият принцип уж беше зачеркнал от жанровата формула. Нещо повече – за да направи играта по-предизвикателна, екипът на „Райът“ постепенно въвежда с годините допълнителни променливи, които допринасят в по-голяма или по-малка степен за повишаването на ситуационността, баланса и възможността за промяна на мача. За такива променливи могат да бъдат сметени както допълнителните чудовища на локации ЗК1 и ЗК2 (виж. фиг. 1), даващи различни предимства на отбора, успял пръв да се организира около тях, така и специалната флора в джунглата, предлагаща мобилност, разширено ползване и изобщо – по-голям контрол върху терена. При всички положения предложените корекции не целят да дадат изчерпателна обосновка на това, що е моба, или да отговорят задоволително на въпроса, с какво жанрът се различава от исторически предходните си заглавия. Подобно начинание изисква по-подробно проучване и задълбочаване на очертаната основа. Не така беше формулирана и целта на настоящата статия, която, обещавайки да се заеме с пренаписването на наративната рамка на LoL, по-скоро ревизира разбирането на Ферари по инерция. Направеното отклонение съвсем целенасочено трябваше да даде основна представа за разглежданата игра и да постави акцент върху наративния вакуум, който самият ѝ замисъл предпоставяше. Сега, след като принципите бяха изложени, вече ясно може да бъде уловено онова странно чувство, породено от взетото решение за пренаписване на универсума на „Лигата“; същият универсум, който, оказва се, няма реално отношение към собствената си лудическа почва. Какви са възможните обосновки?

На първо място, пренаписването на универсума на играта позволява нейното брандиране, плурализиране, рекламиране, разширяване и трайно налагане в геймърската памет. За да бъде уловена пазарната тенденциозност на същата, се търси едно постоянно уличане, промотиране и рециклиране на продукта; създават се различни игри, видеа, песни, използващи вече разпознаваеми образи, които преpraщат към нещо по-голямо от една единствена моба. Различните продукти стават част от потребление, което оформя наратива, но това се случва чрез и покрай него; те са разпознаваеми дотолкова, доколкото са вплетени в сага, във вълнуващ сюжет, история, или разказ¹⁶.

Пазарните печалби от подобно разширяване, от едно такова агресивно пробиване на мембраната на популярната култура, не са единственият бонус за „Лигата“. Бидейки продукт, силно разчитащ на фикционалното, играта – в съпоставка с традиционния спорт – прилага три пъти повече разказвателни рамки по време на своето протичане. На заден план тя постила своя универсум, предварителната си история, инварианта, целия комплекс от фиктивни взаимоотношения, които са с най-ниска степен на релевантност спрямо съдържанието на мача. По време на игра от този план се разгръща втори, отделен, но не по-малко имплицитен план на разказа, според който например „Гарен замахва с меча си“ и „се сблъсква със Сайлъс в близост до реката“. Това е вариантът, зависещ от всеки отделен случай; неофициалният разказ, актуализацията на една предварителна потенциалност. С най-висока степен на релевантност обаче остава третото равнище, равнището на самото играене, най-ниското и непосредствено ниво, което се наблюдава и в традиционния спорт. Именно в него, на това равнище, се разгръща грубото и неукрасено действие, разбираемо като набор от тактики, маневри,

¹⁶ По този начин „Лигата“ се превръща във франчайз; престава да бъде само игра.

кликване на мишката и клавишни комбинации. Тук Фейкър¹⁷ прави това и това, без да се взема под внимание приказната резолюция на неговите решения; водещи са входирането на данните и техните преки резултати, а не художествените истории, които те биха могли да генерират.

Обогатяването и задълбочаването на инварианта съответно представлява работа върху обогатяването и задълбочаването на самия продукт; то привлича почитатели на добрата литература, без да изменя вече утвърденото преживяване. Не е изненадващо обаче, че всяко пренаписване повлича със себе си и парадокси; парадокси, които имат по-скоро теоретично, отколкото практическо значение. Как се получава така например, че една игра, дала семената на цял универсум, става неканонична спрямо него, тоест спрямо себе си¹⁸? Не се ли оказва наративът неизбежен; единствена и най-важна спойка на разнородни жанрове¹⁹? И доколко въпросните рамки – тези нива на повествованието – могат да се използват за по-нататъшно категоризиране на така наречените електронни спортове; категоризиране, което да набляга в основата си не върху игровата механика, а върху игровия разказ?

Това са само посоки за по-нататъшна работа, но доколкото разполагаме с такъв мащабен случай на пренаписване, можем да бъдем сигурни, че други ще последват; случаи, които ще ни помогнат да повдигнем отново въпроса за важността на наратива и неговото място при оформянето на игровия (и надигровия) свят. Не сме ли в крайна сметка свидетели на

¹⁷ Фейкър е псевдонимът на професионален играч на LoL, смятан от мнозина за най-добрия състезател в играта.

¹⁸ Цялата концепция, върху която „Лигата“ е била замислена – именно като лига или гладиаторска арена – вече липсва; не съществува такова нещо в „официалните варианти“ на универсума, макар и целият бранд да е кръстен на липсващото. По този начин играта се превръща в „офспин“ на самата себе си; вдъхновява надигровия канон, но не го изчерпва.

¹⁹ Това е всъщност инверсия на направеното от Тавинор; ако в неговия пример наративът отграничава две игри една от друга, то тук той слепя различни заглавия в нещо общо; доказва се като инструмент на брендирането.

едно уплътняване, на една централизация, която надхвърля собствените си размери, като впримчва и хибридизира жанровете посредством възможностите на един въображаем разказ? Не се ли оказва той предварително подценен? И не следва ли от всичко едно очакване за по-нататъшно осъзнаване на неговата спояваща функция? Може би същинското преосмисляне на игрите като разказвателни единици тепърва предстои и след него механиката ще отстъпи решително на литературното начало. Може би. Но тогава вероятно ще бъде установено друго едно подценяване и историята ще се повтори – този път огледално.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

- ГАБЕРОВ**, Иван, Диана **СТЕФАНОВА** (2002). *Речник на чуждите думи в българския език с приложения*. София: Елпис. [Gaberov, Ivan, Diana Stefanova (2002). *Rechnik na tsuzhdite dumi v balgarskiya ezik s prilozheniya*.]
- ТАВИНОР**, Грант (2020). Фикционалност при видеоигрите. *Литературен вестник*, бр. 11, год. 29, с. 14. [Tavinor, Grant (2020). Fiksionalnost pri videoigrите. *Literaturen vestnik*, br.11.]
- ХЪОЙЗИНХА**, Йохан (2000). *Homo Ludens*. София: ИК „Захарий Стоянов“. [Huoyzinha, Yohan (2000). *Homo Ludens*]
- FERRARI**, Simon (2014a). From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. *DiGRA'13: Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, vol. 7, August 2014.
- FERRARI**, Simon (2014b). *eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics*.–В: *DiGRA'13: Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, vol. 7, August 2014.
- GILLIAM**, Ryan (2018). Where is the League of Legends lore going? *Rift Herald*. <https://www.riftherald.com/2018/1/19/16898344/league-of-legends-lore-expansions-where-is-it-going> (Последно посетен на 16.06.2020).
- GRUBB**, Jeff (2014). Riot Games is resetting the lore of League of Legends. *Venture Beat*. <https://venturebeat.com/2014/09/05/riot-games-is-resetting-league-of-legends-lore/> (Последно посетен на 15.06.2020)
- HINNANT**, Neal (2013). *Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of E-Sports*. Thesis. Georgia State University.

Николай Генов е докторант по теория на литературата в СУ. Завършва специалност „Българска филология“ в СУ „Св. Климент Охридски“ през 2017, а през 2018 защитава магистърска теза по литературознание във Факултета по славянски филологии, СУ. През същата година получава втора награда на XX Национална научна конференция за студенти и докторанти „Време, слово, свят“ и печели стипендията на фондация „Блага Димитрова“ за постижения в областта на литературата. Член е на екипа на списание „Филологически форум“. Негови научни, критически и художествени текстове са публикувани в различни списания, сборници и електронни платформи.

Nikolay Genov is a PhD candidate in Literary Theory. In 2017 he finished his studies in Bulgarian Philology at Sofia University and in 2018 he successfully achieved a master's degree in Literature at the Faculty of Slavic Studies. In the same year he received the second prize at the XX National Scholar Conference for students in Plovdiv and was also granted the “Blaga Dimitrova” award for contributions to the field. He is an editorial member of “Philological forum” and was nominated for an award in literary criticism. His texts are published in different journals, miscellanies and digital platforms.