

**ЕТИКАТА И ЕСТЕТИКАТА НА ПРОТИВОРЕЧИВОТО.
КРАТЪК ОЧЕРК ВЪРХУ ГЕЙМЪРСКАТА КУЛТУРА**

ХРИСТО ХРИСТОВ

Институт за изследване на обществата и знанието, БАН

hristo2907@abv.bg

**ETHICS AND AESTHETICS OF CONTRADICTION.
ESSAY ON THE CULTURE OF GAMING**

HRISTO HRISTOV

Institute for the Study of Societies and Knowledge, BAS

Abstract

The ethical and aesthetic values of the contemporary culture of the digital games are controversial in essence. In my essay I define them as the upshot of postmodern thought. In accordance with many researchers the postmodern philosophy embraces as its feature the denial to accept the hierarchy of the discourse that leads to the confirming of privileged place of the universalistic rational discourse of modernity and to the fact that many other particular ethical narratives stay unheard. In contrast to that universalistic rational discourse, the postmodern philosophy presupposes a cognitive and moral pluralism. In my view here I think that the culture of the digital games generates a particular ethics of gaming as consistently related in philosophical and historical standpoint to the achievements of postmodern thinking. Realizing of that helps us to understand more clearly the world view of our own children. By reason of that I mean in this essay that we must conceive the culture of gaming today with more open-mindedness in respect of ethical studies.

Keywords: Game Studies, Ethics of Digital Games, Ethical Problems of Youth, Postmodern Philosophy

В началото на 90-те години на миналия век американският режисьор Бари Зоненфелд се утвърждава като разказвача на истории за необичайни случки и хора, които обичайно са подчинени на логиката на мрачния мизансцен. В това отношение той не е сам. Напротив, по това време ярки представители на този жанр в киното са творци като Тим Бъртън и братя Коен. Критиците и изследователите често пъти са на

мнение, че изкуството на автори като Зоненфелд изисква аудиторията да притежава способността да разчита „фигуративно“ това, което ѝ се представя. [Mortensen et al., 2015: 3] Тази концепция се утвърждава във филмите с черно чувство за хумор, но тя отговаря най-вече на духа на своето време, епохата в самия край на миналото столетие, която мнозина припознават като зенита на постмодерността. Предполагам самите вие си спомняте. Това бе време на отхвърлената просвещенска идея за универсалността на разума и всеобщата валидност на неговите категорически императиви в областите на етическото и естетическото, които императиви налагат ясна йерархия на ценности в същите тези области. Постмодерната мисъл се стреми към солидарността посредством иронията като вечно заиграване с тези ценности и тяхното пародийно трансформиране, доколкото те са подчинени не на историческа необходимост, но на историческа случайност. [Rorty, 1989] Поради тази причина не е трудно да си представим Зоненфелд като филмов режисьор, който придава облик на философските и социо-културни изменения, характерни за неговата съвременност. Да, той най-вече става известен в 1991 г. с игралната си версия на „Семейство Адамс“, в която страховитото и гротескно се изправят срещу моралните интуиции на всички онези, които се обвързват с ценностите на американската средна класа, доминирана най-вече от културата на белите граждани на Съединените щати. За десетилетия след бурните събития на 60-те години на XX в. тази култура ще си остане синоним на привилегията, поддържането на голямо социално неравенство и утвърждаването на расова дискриминация сред иначе равнопоставените в политическо отношение американци. На този фон Зоненфелд е считан за творец, който предлага здравословната алтернатива на статуквото, както и рецепта за неговото неотложно заличаване. [Mortensen et al., 2015: 3] За целта Зоненфелд прибегва до изграждането на многопластов сценичен портрет на насилието. Става дума за рамка в рамката. Един пласт на трансформиране на смисъла е следван от още един. Всичко това трябва да ни подкани самите ние като публика да добавим своя контекст на разбиране на това мрачно заиграване със страховитото, да участваме в един процес на метакомуникативност. По такъв начин противоречивите и отблъскващи в морално отношение теми, свързани с несъобразяването с утвърдени основни етически норми, се превръщат в игра, представена на екрана и разбираана от зрителите като игра, която изисква добавянето на допълнителни смисли, които трябва да ни подскажат, че

тази игра всъщност се базира на алтернативни етически правила, които са жизненоважни за всички участници в това трансформиране на мрачното и зловещото като лежерно и иронично намигане към моралните устои, които в определени ситуации може да бъдат мислени като генериращи безапелационна несправедливост, утвърдена от доминиращите социални и икономически отношения. В случая изследователите с право свързват всичко това с идеята за едно нарастващо напрежение в етически и естетически план между категориите за забавление и морална противоречивост. [Mortensen et al., 2015: 3] Това напрежение е предпоставката за консервативна критика, отправена към подобни трансформации на мрачните теми на насилието, доколкото последните със сигурност задават съвсем нови хоризонти на разбиране относно това, което е етически и естетически стойностно. Консерваторите са категорични, че това е именно отварянето на кутията на Пандора, от която ще излязат всички онези злини, свързани с безпринципното заиграване с морално противоречивото и дори отблъскващо.

Културата, породена от развитието на дигиталните игри и свързаните с тях форми на забавление, традиционно се свързва именно с горепосоченото напрежение между забавното и мрачното в рамките на постмодерното изобразяване на насилието в съвременното изкуство. Нещо повече, културата на гейминга често пъти е обект на същите тези консервативни критики заради изразената си склонност да инкорпорира безкрайно много смущаващи и морално противоречиви теми като войната, бедствията, формите на човешката поквара и упадък, обикновено свързани с изобразяването на нередостно постапокалиптично бъдеще, наситено с неограничавана от никого и нищо жестокост. Културата на гейминга е критикувана като култура, която преди всичко изправя всички пред трудни, дори неразрешими етически дилеми, като в същото време щедро предоставя възможността да се вживеем в образа на герои, чийто характер е доминиран от съмнителни в морално отношение черти. [Mortensen et al., 2015: 3-4] Културата на гейминга ни помогна да станем виртуални серийни убийци, върколаци, злодеи с мегаломания или най-обикновени вампири. Културата на гейминга се захранва от разнообразни форми на насилие, от търсенето на разнообразни изображения на насилие. Нейните представители често възприемат всичко това обаче просто като игра, която ти помага да се отпуснеш и избягаш от угнетителното ежедневие, в което ти

може да си обикновен сервитьор или пробиващ си път във фирмената йерархия млад мениджър. Поради тази причина културата на гейминга може да доведе до силно пристрастяване именно към търсенето на подобен отдушник, давайки ни възможност да се вслушаме в най-зловещите гласове, заровени до този момент в нашето несъзнателно. Нещо повече, съвременната психофизиология, която активно използва най-новите достижения на невронауката, все по-убедително ни доказва, че нашите перцептивни стратегии да виждаме, чуваме, докосваме или вкусваме света около нас са силно повлияни в своето развитие от процедурното ни познание, което на свой ред по необходимост е най-вече културно, исторически и социално обособено. Ние се учим да възприемаме света по различни начини, а това всъщност променя нашия свят. [Jacobsen, 2010: 248-49] Според изследователя Томас Якобсен именно развитото по този начин от нас процедурно знание контролира изграждането на менталните репрезентации, които стоят в основата на способността ни да оценяваме дадена реалност като значима в естетически план. [Jacobsen, 2010: 248-49] Якобсен настоява, че тук трябва да имаме предвид перцептивни стратегии, които са най-вече културно и исторически определени. Съществена роля според него в този процес на културна и историческа детерминираност на същите тези стратегии имат медиите – от използването на писменост до приложението на дигиталните технологии, в това число и различните дигитални игри, които в голяма степен оформят перцептивните процеси и способността за естетическа оценка на реалността на днешните млади хора в световен мащаб. [Jacobsen, 2010: 248-49] Това, което мога да добавя, е идеята, че обяснителния модел на Якобсен със сигурност може да се използва не само в областта на естетиката, но и в сферата на етическите изследвания. Доказателство за това е нарастващият брой етически изследвания, свързани именно с тъмната страна на насилие, която намираме в културата на гейминга. [Mortensen et al., 2015: 3]

Може ли да се каже, че това е цялата истина относно такъв значим културен феномен, какъвто откриваме в лицето на културата, генерирана от развитието на дигиталните игри? Мнозина днешни автори на изследвания в областта на етиката на дигиталните игри като Мери Фланаган и Хелън Нисенбаум се стремят да докажат, че “великите ценности” като справедливост, равенство, чест или сътрудничество може да се появят в безбрежните игрови светове на различните дигитални игри заедно с такива

мрачни идеи като тези, които свързваме най-вече с насилието, експлоатацията или алчността. [Flanagan and Nissenbaum, 2014] Според двете изследователки решаващо е значението на поетата отговорност от страна на дизайнерите на дигитални игри, които може и трябва да бъдат в по-голяма степен осъзнаващи факта, че те включват различни ценности, които са оценявани като положителни или отрицателни в рамките на традиционните западни етически концепции, в своите продукти. От друга страна, самите дигитални игри въплъщават по свой начин значими човешки ценности, като осигуряват арената, на която ние можем да изиграем нашите убеждения и значими идеи, за да получат те неочаквано за нас екстернализирани. По този начин според други автори като Мигел Сикарт ние сме в света, разбирайки какво ни заобикаля и как се свързваме с другите в съвременното общество. [Sicart, 2014]

От изложеното дотук става ясно, че не е възможно да се предостави еднозначна формулировка на етиката, въплътена в дигиталните игри, която, за добро или зло, в голяма степен е етиката на съвременните младежи на много места по света, най-вече в развитите икономически и технологично общества. Поради тази причина реших, че е нужно да включа в своето изследване емпиричен материал, който получих при провеждането на кратко интервю с Владимир Маринов, специалист в областта на компютърните игри в KINGUIN. Държа да отбележа, че господин Маринов допринесе твърде много със своите отговори относно хвърлянето на светлина върху темата за компютърните игри като значим културен феномен, който се свързва най-вече с най-младите днешни българи. [1] На въпроса за същността на геймърската култура Владимир отговаря, че геймърската култура преди всичко е “феномен на новото време, който обхваща младото поколение, най-вече родените след 1990 г.” Според него също така този термин се свързва с редица видове забавление, както и с начина на живот, който е породен от тях, начин на живот, който е силно зависим от развитието на новите дигитални технологии. На въпроса относно етическите и естетическите ценности в света на гейминга Владимир отговаря, че светът на гейминга е най-вече свят на разпределяне на групи на участниците в определена игра, като в дългосрочен план всеки участник започва за разбира по-ясно какви са ценностите на групата, в която той участва. Важно обстоятелство тук е това, което се свързва с факта, че участниците в дадена група прекарват твърде много време заедно, което по необходимост налага

изграждането на стройно система от ценности, от чието устойчиво съществуване зависи самото оцеляване на групата в играта. Участниците се подчиняват на законите, изградени в рамките на своята група, като търпят наказателни санкции при дадени нарушения. Това според респондента довежда те дори несъзнателно да спазват правилата. Забелязваме, че тук сякаш откриваме някаква своеобразна препратка към концепцията на Лоурънс Колбърг за стadiaите на моралното развитие.[2] Участниците в дадена група несъзнателно изминават по свой начин пътя от предконвенционален морал към формирането на конвенция за признати от всички основни морални принципи, за да стигнат до тяхното постконвенционално развитие, доколкото Маринов допълва, че всеки участник лично приема изградената в рамките на игровата реалност в групата система от основни принципи и ценности. Според респондента това помага на мнозина от участниците да взимат много по-добри решения в своя живот извън света на дигиталните игри, макар на пръв поглед същите тези игри да са средство именно за откъсване от ежедневието и неговите проблеми. Дигиталните игри са именно средството млади и вече успяващи в своята професия хора като Владимир да се сдобият с печелившия модел на успеха. Те започват да се учат да хармонизират духа на състезателната злоба с работата в колектив и подчиняване на общи правила и ценности, нещо твърде екзотично за традиционно индивидуалистичния манталитет на повечето българи. Всичко това в известна степен е и причината днешните българи между 18 и 29 години често да желаят да станат професионални играчи, за да се радват на печалби, получени в рамките на един динамично развиващ се бизнес. Владимир определя най-добрите такива играчи като “звезди на модерния свят”, но и допълва, че пристрастяването към дигиталните игри все пак крие и своите рискове, свързани със загуба на време и възможност за личностна и социална реализация.

По този начин ни става ясно, че модерният свят на Владо си има и своите маргинали, но трябва да си дадем сметка, че това е и по всяка вероятност светът, в който ще живеят поколенията в близкото бъдеще. В този свят ще е важно да се води война, която ще бъде определяна като “война с лошите”. В този свят ще успяват онези, които не се спират в разгръщането си на своята състезателна злоба, в която по непредсказуем начин доброто и злото може да се свържат “като на шега”. Може би етиката на дигиталните игри е етиката, пусната в действие и изиграна в един приказен

свят, чийто вестител е Бари Зоненфелд? А може би това е етиката, която ще бъде реализирана след няколко десетилетия от всички онези хлапета, които днес са определяни като “най-младите и имащи какво да научат за живота”, а всъщност често не си даваме сметка, че те започват да се превръщат в нашите учители по нравите на един звезден и прекрасен нов свят, чийто ритъм е подчинен на технологии, които днес присъстват единствено в сънищата на визионерите? Не мога да дам отговори на тези въпроси. Етическите и естетическите ценности на геймърската култура са противоречиви. Те обаче са противоречиви, доколкото са късно родилите се рожби на постмодерността. Постмодерността според редица нейни изследователи се характеризира най-вече със своя отказ да приеме идеята за една дискурсивна йерархичност, която води до затвърждаването на привилегированото място на универсалисткия рационалистичен дискурс, а в същото време множество отделни наративи не са изслушани. Постмодерността предполага съществуването на когнитивен и морален плурализъм. [Kilian, 1998: 17] Това дава основание на изследователи като Моника Килиън да твърдят, че постмодерността в същината си е по имплицитен начин именно морална критика на модерната мисъл, която налага гореспоменатата дискурсивна йерархичност, доколкото приема в качеството на морална ценност идеята за еднаквата чуваемост на множество истории, които отварят врата към това, което моят гид в геймърската култура определя като “паралелна вселена”. Това ми дава основание да мисля, че странните и противоречиви на пръв поглед характеристики на етиката в света на дигиталните игри са част от етическия проект на постмодерното мислене, но и неговото естествено надграждане в същото време. Подобно тяхно разбиране според мен би ни помогнало да ги приемем по по-лесен начин не единствено като етическо и естетическо противоречие, което може да погуби нравите на днешните младежи, а и като онзи прозорец, през който се наблюдава в далечината разгръщащата се панорама на етиката и естетиката на бъдещето, получили своя интелектуален тласък от хрумванията на Ричард Рорти и Бари Зоненфелд.

БЕЛЕЖКИ

1. Интервюто бе проведено на 21. 10. 2017 г., като моят замисъл е получените от него емпирични данни да бъдат използвани за инициране на изследователски проект, свързан с етиката на игровата култура в дигиталните игри и нейното присъствие в различните младежки общности.
2. Вж. относно различните теории за моралното развитие в психологията, сред които водеща роля играят тези, които почиват на ранното структурно становище на Жан Пиаже, според което прогресивната интернализация на правилата и принципите може да се разшири от юношеството до средната възраст, и на това на Лоурънс Колбърг, който по мнението на изследователите надгражда постигнатото от Пиаже, доколкото убедително излага своята теория за етапите на моралното развитие, според която всеки следващ етап реорганизира и интегрира предишния, за да се осигури по-широка основа за взимане на морални решения. Вж. Енциклопедия по психология. С., Наука и изкуство, 1998, 660 – 662.

ЛИТЕРАТУРА

Енциклопедия по психология. 1998 С., Наука и изкуство.

Flanagan, M. and Nissenbaum, H. 2014. *Values at Play in Digital Games*. Cambridge, MIT Press.

Jacobsen, T. 2010. *On the Psychophysiology of Aesthetics*. In: *Unconscious Memory Representations in Perception*. Eds. Istvan Czigler et al. Amsterdam and Philadelphia, John Benjamins Publishing Company.

Kilian, M. 1998. *Modern and Postmodern Strategies. Gaming and the Question of Morality. Adorno, Rorty, Lyotard, and Enzensberger*. New York, Peter Lang.

Mortensen, T. (ed.) 2015. *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. Ed. Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderorth, and Ashley ML Brown. New York and London, Routledge.

Rorty, R. 1989. *Contingency, Irony, and Solidarity*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sicart, M. 2014. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.