

МРЕЖОВАТА ТЕОРИЯ И ИГРОВИТЕ МЕХАНИЗМИ – БРУНО ЛАТУР В БОРДОВИТЕ И ВИДЕО ИГРИ

Петко Калайджиев

Abstract: Network theory and game mechanics – Bruno Latour’s theory in video/board games. This text aims to give a brief overview of the ability of games to generate and maintain complex network systems. Games are viewed through the lens of the classic work by Johan Huizinga and Bruno Latour’s actor network theory. Presented within is also a summary of the latest research on the ability of games to grab out attention and influence our daily life. Gamification seen as a positive alternative for technological development.

Keywords: Games, Video games, networks, technology, Johan Huizinga, Bruno Latour

Когато схематизираме различни концепции, мрежата често е добър метод за представяне на различните видове отношения между определено множество. Основен принос на Бруно Латур към мрежовия начин на мислене е неговата идея за „плоската онтология“, в която никой елемент не е над другите или под тях, където измеренията са умишлено намалени. Ако си представим как изглежда една мрежа преди да дойде Латур и да я „смачка“ тя напомня първоначално модерни цилиндрични небостъргачи с различна височина и свързващи пасарелки между тях. Връзките им конотират визуално власт – ясно е кой небостъргач къде стои спрямо другите по височина и къде пасарелките помежду им са под ъгъл. След смачкването мрежата изглежда като серия от точки свързани помежду си с линии. Започва да изглежда така все едно сме я погледнали от птичи поглед и да напомня поле на бордова игра – например играта

на дама. Тази смяна на перспективата е актуална за „Теорията за дейците мрежи“ защото самият Латур пише, че това не е теория в конвенционалния смисъл на думата, тъй като не се стреми да обяснява защо една мрежа заема формата, която в крайна сметка има, а е метод продиктуван от определен начин на поглеждане към мрежата и нейното описание от тази перспектива.

Когато говорим за комуникация във видео и бордовите игри, а и като цяло няма как да пропуснем да разгледаме размислите на Латур по темата за знаците. В своята книга „Никога не сме били модерни“ той посочва, че от светогледа на домодерните общества е добре да бъдат върнати определени елементи. Той смята, че ние само се преструваме, че сме превъзможали част от нашите стари възгледи за света. Има неща, за които се твърди, че модерният ред е преодолял, но всъщност възпроизвежда и то дори повече от предмодерния. Латур твърди, че в такива моменти просто трябва да спрем да проявяваме лицемерието на модернистите. Възприятието на знаците е такъв момент според Латур и за него той казва следното:

„Век след век, колониална империя след колониална империя, бедните домодерни колективи са обвинявани, че са направили ужасна смес от неща и хора, обекти и знаци, докато техните обвинители отдавна са ги разделили напълно, но само, за да ги смесят отново в неподозирани преди мащаби...“¹.

В критическата литература за видеоигри много високо ценено е едно качество на видеоиграта което ние бихме превели като „въвлеченост“ (от английското *immersion* с буквален превод потопеност). Способността на играта да те накара да се почувстваш обгърнат от нейния свят – да усещаш въвлечеността

¹ Латур, Бруно. Никога не сме били модерни, прев. Доминика Асенова Янева, София, Критика и Хуманизъм, 1994, с. 47.

на аватар в игровия свят като своя. В статия за списание „Психологията днес“² авторът Др. Джейми Мадигън описва накратко резултатите от проучване направено за международното списание по компютърно взаимодействие върху това какво изгражда въввлечеността във видео игрите³. Резултатите от проучването показват, че има две основни концепции при изграждането на видео игри, които, ни карат да се „гмуркаме“ дълбоко в техните светове – изобилие и консистентност.

Концепцията за изобилие включва:

- информация придадена на сетивата по няколко различни канала
- цялост на придадената на сетивата информация (да не бъдат разпокъсани аудио или видео фрагменти)
- когнитивно ангажираща среда (да се изисква обмисляне на различни елементи в различни моменти)
- интригуваща история

Концепцията за консистентност включва:

- липса на несъответстващи визуални стимули от света на играта
- консистентно поведение на нещата в света на играта
- непрекъснатата презентация на света на играта (минимално видимо усещане за зареждане на нови елементи)
- интерактивност на обектите в света на играта

2 Madigan, Jamie. The psychology of immersion, July 3, 2012

<<https://www.psychologytoday.com/us/blog/mind-games/201207/the-psychology-video-game-immersion>>.

3 W., Hartmann, T., Bocking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Holger, S., Saari, T., Laarni, J., Ravaja, N., Gouveia, F., Biocca, F., Sacau, A. Jancke, L., Baumgartner, T., & Jancke, P. A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology*, (2007), p. 493-525.

С тези две концепции не е трудно да видим как въвличеност и мрежовост на една видео игра могат да се окажат до-голяма степен взаимнозаменяеми понятия. Колкото по-добре една игра кара играещия да се чувства част от мрежата на нейния свят, оплитайки го в нишките на своите дигитални обекти, толкова по-въвличаща е тя. Докато играят играчите тези модерни форми на игра езика издава отношението им към обектите – те се обръщат към нещата с имената дадени им в нея с пълна сериозност. При игра от жанра „стрелец от първо лице“ (first person shooter) например играчите редовно викат един на друг неща от рода на „подай снайпера“, „стреляй по прозорците“ и подобни макар и това да е некоректен тримерен модел представляващ заместител на съответните физически обекти. С вкарването на виртуалната и добавената реалност като опции този процес не се опростява, а напротив става много по-сложен. Тепърва изглежда предстои да влизаме в обвъркване и смесване на означаващо и означаемо. Латур изглежда все по-прав, че модерните хора делят това обвъркване със своите домодерни събратя. Тук анимизмът не е преодолян, а дори може да се каже, че е поощряван. Това е само едно от направленията, където той вижда разделение, което се поддържа изкуствено, макар и да не е вярно за нашата епоха на практика.

Когато Латур говори за „Реасемблирането на социалното“ той посочва 5 характеристики⁴, които трябва да бъдат фокус на работата на социолозите в бъдещето за да се избегнат предишните акумулирани проблеми в социологията, произлезли от наследствени дихотомии:

4 Veldman, Fien. Into Latour 2015

<<https://theparliamentofthings.org/parliament-parlement-van-de-dingen-noordzee-ambassade-bruno-latour/>>

1. Обектите също действат като агенти – могат да променят състоянията на други обекти и от това да следват нови действия.
2. Действието никога не се подема от един извършител – то зависи от множество дейци.
3. Групата не съществува във фиксирана форма, а само като формиране в строеж – групата не е статична основа, върху която да бъдат насложени различни дейци, дейците изграждат групата динамично.
4. Фактите не са аисторични и това означава, че е по-полезно не да се насочваме към тях, а към цялостната „сценография“ около тях – както по време на една пиеса можем да насочим вниманието си от ставащото само на сцената конкретно действие към механизмите зад неговото разиграване на сцената (какъв реквизит е бил нужен, какво актьорско обучение, каква техника за звука и светлините и т.н.).
5. Да не се опитваме да преминаваме от описание към обяснение: Всички актьори вършат нещо – няма пасивност. Трябва да се стремим да проследим веригата от действия, в която всеки участник е третиран като пълноценен медиатор.

Приемането на тези пет характеристики в нашия мрежови анализ е това, което смачква мрежата и изравнява участниците. Тази симетрия не е етична, а аналитична – не се казва, че стойността на предметите е същата като на хората. Опитайте например да обясните на приятелката си, с която живеете, че тя е равна на всеки един друг предмет от мрежата на вашия дом – извинението „Но Латур така твърди“ няма да мине! Шегата настрана – очевидно това не е търсеният ефект. Набляга

се на това, че предметите ни влияят и участват в извършването на различни действия по съществен начин. Нека видим какво казва Латур по темата:

„Ако можете убедено да твърдите, че забиването на пирон със или без чук, сваряването на вода със или без чайник, носенето на хранителни продукти със или без кошница, ходенето по улицата със или без дрехи, превключването на телевизионните канали със или без дистанционно управление, намаляването на скоростта на колата със или без легнал полицай, поддържането на ред във вашия инвентар със или без списък, ръководенето на компания със или без счетоводство са едни и същи дейности и въвличането на тези банални сечива не променя „нищо съществено“ при осъществяването на задачите, то вие сте готови за преселение в далечната страна на социалното и сбогуване с този тъй презрян свят. За останалите членове на обществото разликата е очевидна в ситуация на изпитание; така тези оръдия се превръщат в дейци, в съответствие с нашата дефиниция или по-точно – в участници в хода на действието, които очакват фигурация.“⁵

Хората за Латур са „машини за аналогии“. Човека за него е един „тъкач на морфизми“: не просто антропоморфизми, а също така и „зооморфизми, теоморфизми, техноморфизми и идеоморфизми“. Това обаче не е присъщо само на човека, а и на обектите. Един предмет може да повлияе на друг такъв, както и на хората. Тяхната способност да творят мрежи е силна и трябва да бъде отчетена. Светът не е толкова ясно категоризиран в разделения и подразделения, колкото изглежда – нещата съществуват в смесени форми (хибриди) и не са така безучастни, както си мислим. Определено произволно генерирано

⁵ Латур, Бруно. *Реасемблиране на социалното: Увод в социологията на деца – мрежа*, прев. Ина Димитрова, София, Изток – Запад, 2007, с. 107.

число от стандартен шестостенен зар или изтеглена карта могат да променят нашата стратегия и да обърнат хода на играта, която играем. Картите и заровете са елементи на бордовите игри, но такива, които могат да проявяват агентност. В много игри произволното число, изобразено на определен обект, е това, което се явява „съдия“ за успеха на играчите. Но мрежовият характер на настолните игри е видим не само при процеса на игра, а и при процеса на тяхното създаване. Ако решим да създадем настолна игра, която да носи удовлетворение, когато сме въввлечени в нея ние не можем да си позволим да мислим полето и във вакуум от другите и елементи и обратното – отделните елементи не могат да бъдат мислени извън полето, върху което се прилагат.. Дизайнът на игри изисква да се мислят обектите по начин близък до този на Бруно Латур. Авторката Джейн Макгонъгъл, която е експерт по гейм дизайн казва следното: „В сравнение с игрите, реалността изглежда несвързана“⁶.

Удоволствието от играта е продукт от нейните „сценографични“ елементи, всеки от които е важен и необходим, за да работи максимално добре. Дизайнът на всеки елемент влияе на това как трябва да изглеждат останалите. Промяната в един от елементите влияе на цялостното усещане, което играта създава у играчите. Създателят на най-смплата настолна или видео игра трябва да знае, че по-важна е връзката между елементите в нея от това как те изглеждат сами по себе си.

Биологичните проучвания показват, че играта е изключително важна за социализацията при хората и при животните (специфично бозайниците). Наблюдавани и проучени са ней-

6 McGonigal, Jane. „Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World“, London Penguin Publishing , (2011), p. 67.

ните ефекти върху изграждането на мрежи от неврони, ключови за опознаването на себеподобните. Нашите първични връзки с хората със сигурност имат игрови характер и за това може да свидетелства всеки от нас. Виждали сме играта между майката и нейното пеленаче. Много от нас имат приятели от най-ранното детство, с които са се сблизили първоначално именно чрез обща игра. Играта е фундаментална за това да изградим ранните връзки помежду ни и за уменията ни да създаваме такива занаят. Това прави играта един от най-големите творци, плетачи на мрежи в битието изобщо.

Преди да станат част от големите световни електронни мрежи игрите трябва да преминат няколко различни исторически метаморфози. От ранните игри с висока степен на физическа активност и конкретност ние преминаваме към все по-високи нива на абстракция и намалена физическа активност. Най-ранната и може би най-базова игра, практикувана още в племенните култури, е надбягването. Ситуация, в която се придвижваме от едно място до друго с цел победа. Такова съревнование е силно зависимо от средата, в която се намираме. Бягането в кален и неравен терен не е същото като в равен и сух. Не можем да играем надбягване навсякъде, докато сме зависими от терена. За да освободят играта от това ограничение, нашите прадеди са я превърнали в математическа абстракция и са смалили полето. Полето става преносимо, а надбягването репрезентация. Раждат се първите настолни игри. Това се случва още в древен Вавилон. Те се играят в седнало положение и не изискват такова високо ниво на физическа активност както бягането. За всяко надбягване са нужни минимум двама и за това ранните настолни игри са ограничени до съревнование само между двама играчи. Тези игри са състезание на пионки върху определен брой полета. Достигането до финал с

нужни стъпки определени от генератор на произволни числа (вариация на зар). Още първите настолни игри предзадават необходимостта от произволни числа за своето правилно функциониране. Играта се математизира. Става изразима с числа. Правят се математически стратегии и тактики за победа. Започва да се знае колко хвърляния с каква стойност са необходими за придвижване до печелившата позиция. Създателите на тези игри вероятно не са очаквали, че машините на бъдещето ще говорят помежду си на математически език, но днес това е факт. Математизираните вече игри лесно правят прехода в компютърното пространство, защото те говорят вече неговия език. Първите компютърни игри, изобщо представени пред публика през 50-те години на миналия век, са всъщност дигитална версия на морски шах, играна от компютърна система наричана мозъка Бърти⁷ и Дама (американската версия с черни и червени прескачащи се пулове на шахматна дъска). Не е случайно, че първите дигитални игри са вариация на настолните, защото математиката е деец и за двете.

Често за игрите се говори с оглед на това как те сближават хората, но ако вземем изравняващата перспектива на Латур и я приложим последователно, и тук се вижда как те изграждат връзки и между обектите. Това е още по-видимо след като игрите ни се пренасят в компютърното, дигиталното пространство. Интернетът като глобална мрежа е немислим извън неговата значимост за ранните онлайн игри и никой сериозен анализатор не игнорира този важен елемент за неговото популяризиране. Игрите не просто влязоха в мрежата – те я създадоха, забързаха и разшириха. Интернетът се ускори с цел да съкрати чакането при обмен на информация, но този нов спес-

7 Bateman, Chris (2014-08-13). „[Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto](#)“. *Spacing Magazine*. *Archived from the original on 2015-12-22*. Retrieved 2014-11-16.

тяващ време обмен на данни позволяваше да бъдат зареждани по-големи нива и обекти, които да са споделени между играчите, за да се разширят арените на тяхната игра. Дизайнерът на много софтуери за общуване беше съобразен с това, че когато комуникират много от техните потребители паралелно с това ще играят онлайн. Ранният интернет гейминг дори бе наричан редовно мрежови. Би могло да се твърди, че благодарение на функционализирането на обектите като активни актьори самите игри разшириха мрежите си до такава степен, че създадоха и интернета. Когато мислим за модерните дигитални игри, с техните конзоли, джойстици и различна периферия, необходимо е да имаме предвид един важен цитат на Латур за технологията:

„Машините са прикритите желания на актантите, които са овладели силите толкова ефективно, че те вече не изглеждат като сили.“⁸

В машините, които ползваме в бита, все по-внедрена е дигиталната технология. Хладилниците стават „смайт-хладилници“, часовниците се превръщат в „смайт- часовници“. Наименованието „умни технологии“ навлезе успешно заради увеличилата се способност на технологиите да следят протичащите в тях и около тях процеси и да комуникират с нас за това. С „поумняването“ на технологиите около нас се наблюдава и един друг феномен, станал известен като „геймификация“: прилагането на игрови механики за оптимизиране на различни процеси от бита. Умните технологии, поради способността си да следят разнообразните действия и да докладват за тях, имат възможността да ги правят и по-игрови от преди. Капацитетът на интелигентните устройства за обработка на инфор-

8 Latour, B. *The Pasteurization of France*, Harvard University Press, Cambridge, 1993, p. 214.

мация увеличава и способността им за производство на нови игри, свързани с всекидневни процеси – точки в нашия смартфон за различни напазарувани неща, за посетени местности по картата, систематизиране на процесите по самовъзнаграждане чрез отчитане на успехите ни вместо нас и т.н. За да разберем защо се случва това полезно ще бъде да разгледаме един от знаковите автори, разглеждал игрите – Йохан Хьойзинха и неговата книга „*Homo Ludens*“. Там той пише следното за технологията на своето време:

„С напредъка на индустриалното и техническото развитие от парната машина до електричеството се създава илюзията, че там е заложен прогресът на цивилизацията. Като следствие от това се разработва и разпространява убеждението, че икономическите сили и интереси са определящи и господстващи в световното развитие. Надценяването на икономическия фактор в общественото и личното съзнание е в определен смисъл естествен плод на рационализма и утилитаризма, унищожили мистерията и обявили човека за свободен от вина и грях. Но те пропуснаха да освободят човека от неговата глупост и късогледство и той се обяви за предназначен и способен да ошастливи света по образ и подобие на собствената си пошлост. И ето го XIX в. откъм най-непривлекателната му страна. Основните идейни течения се противопоставяха на игровия фактор в обществения живот.“⁹

От тогава, разбира се, е минало много време и са настъпили доста промени. Възможно тук Хьойзинха да е подценил процеса, който се разгръща. Говоря за опцията този процес да се самокоригира с развитието на технологиите, които по времето на писане на самия цитиран текст още не са били налични. Да

9 Хьойзинха, Йохан, *Homo ludens*, прев. Злата Техова, София, Издателство „Захарий Стоянов“, 2000 стр. 238.

– наистина съм склонен да се съглася с всичко казано относно способността на ранните технологични скокове да изземат магията и игровото от бита. По Латур обаче може да се окаже, че игрите ще се завърнат по-силни от всякога при нас именно в по-напредналия технологичен стадий. С цел да се запази връзката, дейците започват да връщат обратно играта в комуникацията помежду си – така се предотвратява разпад на мрежата. Важно е да се отбележи, че книгата „Хомо луденс“ е писана от автор хуманитар защото към тях Бруно Латур има специално послание:

„Аз се опитах да предложа на хуманитарите детайлен анализ на технологията, в който тя да е достатъчно великолепна и духовна, за да ги убедя, че машините, от които са заобиколени, са културни артефакти, изискващи тяхното внимание и уважение.“¹⁰

Библиография

Латур, Бруно. Никога не сме били модерни, прев. Доминика Асенова Янева, София, Критика и Хуманизъм, 1994.

Латур, Бруно. Реасемблиране на социалното: Увод в социологията на дееца – мрежа, прев. Ина Димитрова, София, Изток – Запад, 2007.

Хьойзинха, Йохан. Номо ludens прев. Злата Техова, София, Издателство „Захарий Стоянов“, 2000.

Madigan, Jamie. The psychology of immersion, July 3, 2012.

<<https://www.psychologytoday.com/us/blog/mind-games/201207/the-psychology-video-game-immersion>>

Veldman, Fien. Into Latour 2015.

10 Latour, Bruno, *Aramis, or, The Love of Technology*, Harvard University Press, 1996, p. 8.

<<https://theparliamentofthings.org/parliament-parlement-van-de-dingen-noordzee-ambassade-bruno-latour/>>

W., Hartmann, T., Bocking, S., Vorderer, P., Klimmt, C., Holger, S., Saari, T., Laarni, J., Ravaja, N., Gouveia, F., Biocca, F., Sacau, A. Jancke, L., Baumgartner, T., & Jancke, P. A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology*, 2007.

Latour, Bruno. *Aramis, or, The love of technology*, Cambridge, Harvard University Press, 1996.

Latour, Bruno. *The Pasteurization of France*, Cambridge, Harvard University Press, 1993.

McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London, Penguin Publishing, 2011.

Bateman, Chris (2014-08-13). „[Meet Bertie the Brain, the world's first arcade game, built in Toronto](#)“. [Spacing Magazine](#). [Archived](#) from the original on 2015-12-22. Retrieved 2014-11-16.

Petko Kalaidzhiev graduated Sociology and innovation management at the Plovdiv University “Paisii Hilendarski”. Currently he is pursuing a PhD in the faculty of Sociology of law, economics, and innovation. His academic interests are sociology, semiotics, video, and board games (Ludology).