

Светлана Стойчева

За тийнейджърската литература като субкултура

(или въпреки репликата на един тийнейджър: „има ли значение какво мислят някакви отегчени интелектуалци за това, какво четеш“)

Темата за тийнейджърската литература днес не се усеща само като литературна. Затова тук няма да се впуснем да я коментираме единствено литературоведски, а ще опитаме да я видим по-широко – като това, което тя е, т.е. като част от тийнейджърската субкултура.

Понятието „тийнейджъри“ днес набира все по-голям публицитичен заряд. Самите тийнейджъри заявяват все по-видимо себе си пред обществото. Те знаят своите права; те вече не са онези юноши и девойки, които чакат смирено да пораснат, за да покажат на какво са способни. Те сякаш са на ход и идват и със своето лице и маниери, и със „своята“ литература, и със „своята“ култура. Това, че не искат да пораснат, както ще видим по-нататък, не е противоречие, а по-скоро бунт за идентичност, обособеност в глобализиращото се с пълна сила съвременен общество. Нека видим техния житейски сценарий (или антисценарий) чрез „тяхната“ литература.

Ако попитаме прогностично възрастовата психология как вижда развитието на детето в юношеските години, митичните и вълшебните герои от детския „протокол“ на тази възраст би трябвало да се заменят с все по-реалистични фигури¹ (Бърн, 262). На днешните тийнейджъри се случва точно обратното, и то не само на тях, но и на голяма част от хората в зряла възраст, които, или НЕ четат², или обратно – напоително четат литературата, която в последните години популярно се нарича фентъзи. Тази констатация може да направи всеки книжар, всеки родител, учител и най-вече тийнейджърите.

Терминът

В Оксфордския кратък речник на литературните термини „фентъзи“ се обяснява като общ термин за „всякакъв вид фикционални творби, които принципно не са посветени на реалистично представяне на познатия свят“. Категорията включва алегорични съновидения, басни и вълшебни приказки, научна фантастика, романи (в английския език се използват две думи за роман: „romance“ и „novel“) – като описващи светове, в които магически сили или други невероятности са напълно приемливи. Обобщено казано, това са наративи, които не са построени според конвенциите на достоверността³. В речниковата статия е споменато и усилието на съвременните теоретици на фентъзито да различат по-прецизно самостоятелните магически светове на чудесното от психологически обяснимите деформации на злоещото, и необяснимата среща на двете във фантастиката. В реда на „романсите“ попадат произведения от всякакви времена: от готическата новела до „научните романи“ на Хърбърт Уелс, историите от епическия цикъл за крал Артур; някои модерни жанрове от научната фантастика до детективския роман; „романси“ са „Зимна приказка“ и „Буря“ на Шекспир и много др.

В България читателската публика използва названието „фентъзи“ по-стеснено, за жанрово обозначаване на приказния роман, като го отличава от научнофантастичния роман. Заедно с това съществува тенденция за нарастване на „поглъщателната“ му способност и за използването му като общо жанрово название – по подобие на английското „романс“ – и за научната фантастика. И това е оправдано, тъй като действително е трудно и безпредметно за феновете примерно на Джон Толкин и Роджър Зелазни да ги каталогизират скрупулозно, освен ако преди не са били фенове на научната фантастика и добре я отграничават.

Но действа и обратната тенденция: тази литература да се събира, жанрово да се каталогизира (фентъзи, хорър,

съспенс, драма, трилър, крими, екшън, секс, фантастика) и пише от самото тийнейджърско четящо-пишещо общество, желанието тя да се стопанисва, да се клонира като литература за едно все пак ограничено общество.

В критическата литература се използва и друга възможност за обобщено назоваване – просто „фантастика“, „фантастична литература“, както прави това Елка Константинова, българският литературовед, най-много писал по въпросите на класиката на жанра, или „фантастическа проза“, използвано в уникалния справочник на Евгений Харитонов, отпечатан на руски език⁴ – „Болгария фантастическая“, където цитираните над 400(!) образци действително са жанров хибрид на българската фантастика. Да споменем и замесването на фентъзи-жанра с „магическия реализъм“, въпрос, който споменава Йордан Ефтимов в „Понятието за магически реализъм – и балкански колизии“⁵, и ще спрем дотук с препратките около жанра.

Изборът

И тъй като животът на всеки термин е в неговата употреба, то освен че терминът „фентъзи“ се налага, ще добавим и удоволствието, с което се произнася от употреба „бителите му, сякаш съдържатели се самите те в него – фен, фентъзи (ако го осъзнават). Името му е чуждо, както и моделите му, че и българските автори в началото претопяват имената си в такива, подобни на Дан Симънс, Тери Гудкайнд, Глен Кук, Джордж Мартин, за да поддържат пазарната стойност на продукта, а може би причината за тези „ID“-жестове да е по-комплексна.

Терминът не се превежда на български, но веднага насочва към природата на тази литература, надбавяща се над националната, с характер досущ съвпадащ с „паспорта“ на съвременната масова литература: „космополитна по призвание и планетарна по размери“⁶.

Това определение е буквално попадение в мотивацията за избора ѝ от тийнейджърите: стремежът към космопо-

литна скроеност на мисленето и поведението, търсенето на недоморасъл житейски сценарий, приобщеност към света/световете.

Интересът на тийнейджърите, особено към научната фантастика, е буквално онтологичен, въпреки че в интернет-форумите по въпросите на фантастиката тийнейджърите пишат: „задача без решение – това е вселената“, но пък цитират и антитезата: *„Фантастиката се оказва само средство за изобразяване на много силна концепция, как да доближаваме повече непостижимата истина за нещата“*. Независимо от бума на днешната науката (която във всяко време е все в апогей), тя дава фрагментарни (Паул Файерабенд), а не глобални отговори за света. Училището работи най-вече на социалните етажи, а „обективната картина“ на света се срути заедно със социализма. Осезаем е гладът по днешна космогония и космология, по „обръщане“ на мисленето, дори и да се излезе от антропоцентристката гледна точка. Като че ли фентъзито има амбицията да попълни вакуума между немощта на научния логос и претърпаните с въображение митове.

Влязат ли в света на днешната фантастика, тийнейджърите могат да се осъществят като по-пътуващи от пътуващите им връстници по света; като изминаващи във фентъзи-световете повече мили от Жул-Верновите герои, щом в ръцете си държат „Пътеводителят на галактическия стопаджия“ на Дъглас Адамс; като картографи на множество несходими светове... и всякак загърбващи зациклената ни реалност. Ако припомним факта, че много възрастни се пристрастяват в четенето на фентъзи, и така баща и син заедно участват в интернет-форумите на жанра, можем да кажем, че тийнейджърите не са единствените, които искат да загърбят реалността. (Впечатляващ е този пределно истинно картографиран фикционален свят – сякаш внушава на читателя, че държи ли тази карта в ръцете си, той винаги ще знае къде се намира и никога не ще се обърка, поиска

ли сам да се разходи из начертания свят. Така приказният свят му се завещава като спомен от истинско пребиваване в една квазиреалност.)

Практика и историзиране „отвътре“

Думата „пътеводител“ е ключова за жанровото характеризиране на тази литература. Снабдено с речник, с карта, със стройна структура и с логика на фантазното действие, никак не е чудно, че високото фентъзи върви паралелно с пародиите и плагиатите си.

Разбира се, „предателят“ на жанра, както някои провокативно го наричат, и виртуозът на пародийното фентъзи, е Тери Пратчет – няма защо да припомням колко пародията изначално импонира на българското иронично чувство за хумор и колко последователи авторът спечелва, без да са принципни привърженици на фентъзилитературата.

Плагиатите се раждат от самата утроба на жанра – цяла кохорта от прописващи и току-що раждащи се автори, които много повече искат да бъдат четени, отколкото да бъдат познати. Дори част от тийнейджърите практикуват повече писане, отколкото четене. Даже прописват, преди да станат истински читатели. Унамуно авторитетно посочва по-голямата трудност на четенето, отколкото на писането, и съжالياва, че повечето писатели, които познава, не умеят да четат. Тук нещата се подхранват допълнително от възможностите на компютъра и електронните технологии: „Но Интернет по подобие на Беняминовия хашиш създава илюзии от типа на тривиалното просветление. Всеки се чувства свободен да бъде автор и да дописва или „създава“ съвсем нов текст. Благодарение на рамките на екрана – „да открива“ непредвидени хипограми в текстовете, „качени“ в мрежата. Да се доверява на програмите, комбиниращи думи, смятайки, че техните комбинации са текстове. Да вярва в крайна сметка, че е свидетел на раждането на една нова литература.“ Ако и играта да е природа на литературата,

в тези случаи играта „забравя“ или нехае за литературата. Тези въпроси, заедно с проблема за все по-разпространяващото се възприемане на наратива по аудиовизуален път, ще оставим за друго изследване.

Плагиатите подронват жанра, като пределно го формализират, свеждайки го до предвидима схема. В Мрежата се откри една доста духовита тийнейджърска пародия на самата структура на високото фентъзи: персонажна система, приключения, спътници, обстановка и т.н. – всичко е „хванато“ и пародирано. И не само един глас иронизира преексплоатацията на жанра. По повод излязлата десета книга на безкрайнодългия епос „Колелото на времето“ (и на другите подобни „епоси“, „хроники“, „саги“) читател споделя: „О, Боже, тия книги край нямат! Авторите нарочно ги разтягат като турски локуми, а докато поредицата свърши, разбираш, че си минал през пубертета и младостта... съвременното фентъзи все повече ми прилича на TV канал, който излъчва само сапунени сериали.“ И друго мнение: „Струва ми се, че е в ход някакъв „Селдънов“ план (явно този читател добре знае „Фондацията“ на Айзък Азимов – б.м.) за принизяване на културните критерии, или по-простичко казано – за изпростяване на хората.“⁸ Ето това е „чалга“-фентъзито, както самите четящи тийнейджъри назовават клиширането на жанра и комерсиалното му експлоатиране. И точно тук тийнейджърската литература не се обособява, а потъва във въздесъщата „единствената универсална култура в историята на човечеството“ (Морен) – масовата култура; и точно тук интенциите им се препокриват, а читателят се размива. Според Едгар Морен масовата култура предлага „съблазнителни образи и модели, които могат да се окажат и цели на личния живот“. Тя „предлага нещо, което не може да се пренебрегне: бягство в един имагинерен свят, безкрайно лъжовен и безкрайно очарователен“ и в същото време е интеграция към актуалния момент и конкретните обстоятелства на живота на хората. Една тийнейджърка

определя неутолимото си желание да чете фентъзи-романи като: „не би ме отегчило да разгледам някоя мечта“.

Ако действително бъде четено само затова, то наистина не е задължително фентъзито да бъде направено добре. И лоши образци могат да изпълнят функцията си. Нещо като разликата между „авторското“ кино и „жанровото“ кино. Въздействието на масовото съзнание се основава на модели и парадигми, които са по-силни от конкретната им реализация. В случая с фентъзито това е същата потребност от преживяване на архетипни образи и архетипни ситуации (назовани по Юнг, това са непобедимият воин, мъдрият старец, детето, сянката и т.н.), която и тийнейджърът има. На същото се основава предпочитанието на детето към анонимните фолклорни приказки пред авторските приказки. След като за тийнейджъра е отминало времето на старата вълшебна приказка, идва ред на новата фентъзи приказка.

Критиката и историята на жанра, погледнати през форумите в интернет, напомнят на „направи си сам“. Тийнейджърите сами си устройват „дружеска“ критика, когато пуснат даден разказ във форум и получават отзиви. По същия начин те, принципно и безпринципно, сами строят исторически редове и междутекстови връзки, като отчитат високомерието на „сериозната литература“ към фентъзи-литературата: „Подозирам, че критиците намират това под своята класа.“

Така те конструират листи с автори и произведения, най-често под наслова „най-доброто“, които изглеждат по-различно от официалните редове. Тук няма да преписваме техния „задължителен“ списък, който понякога започва с ерудита на жанра Джон Толкин, чийто „Силмарин“ е обявен за „свещена книга“, съдържа проблемния „Хари Потър“ и т.н., а ще споменем изненадващи класации, които изваждат имена, четени в други списъци. Например в класацията от десетима автори изведнъж след Лем, Борхес, Бредбъри се появяват „Приключенията на

Лиско при квадратните същества“ на Борис Априлов. Или първата част на романа на Елин Пелин „Ян Бибиян“ се определя като фентъзи, а втората – като научна фантастика, независимо че той е толкова научна фантастика, колкото разказът „Дядо Матейко на оня свят“ е религиозен разказ. Или пък някои съвременни прозаици се припознават като „знамена“ на младите (напр. Алек Попов, също млад); или след една решителна извадка за четене след 1000 години остава едно българско произведение: „Хаджи Димитър“, редом до „Морският вълк“ и „Вино от глухарчета“. „Пипи дългото чорапче“ се забравя, а се припомнят „Братятата с лъвски сърца“ и „Роня, дъщерята на разбойника“ от Астрид Линдгрен като вписващи се в матрицата на фентъзито. Не е ли това смяна на литературната матрица? Нещо, което и официалната критика прави, макар и много по-сковано – разбира се, това е въпрос за много по-широк дебат.

Психология на избора

Психологически можем да го наречем осъзната инфантилност при юношите и „инфантилен регрес“ при възрастните, обяснен от Фройд като налагане на принципа на удоволствието (на либидото, на несъзнаваното) пред принципа на реалността (тук не правим аналогия между тези възрастни и Фройдовите невротичи). Или само при тийнейджърите можем да го наречем „задържане на развитието“ – поради нежеланието да пораснат и да станат възрастни, с реални, а не имажинерни отговорности. Фентъзито поддържа принципа на детския свят, като открива „тук и сега“ на въображението, надграждащо се над „тук и сега“ на реалността. Това е психологическата връзка. А практическото нежелание да се промени позицията на детството е също разбираема: все пак никога в историята на човечеството детето не е живяло така обгрижвано от възрастните и обществото; никога тийнейджърите не са имали свой истински периметър, както го имат сега.

У виенския психиатър Бруно Бетелхайм намираме една запомняща се психологическа метафора – „Синдбад мореплавателят и Синдбад носачът“ (заглавието на известния цикъл в „Приказки от 1001 нощ“), използвана за илюстриране на психокомпенсаторната същност на възлюбената приказка¹¹. Авторът настоява за реставриране на това пълно оригинално заглавие и за несъкращаването му на „Синдбад мореплавателят“ (популярното), тъй като от психоаналитична гледна точка двата персонажа са двете страни на едно и също лице и съставляват неговата психическа цялост. Единият, Синдбад носачът, е човекът, който живее в реалния дневен свят и понася тежестите на една банална, потискаща, лишена от блясък и героизъм, и най-вече от удоволствия, действителност. Другият, Синдбад мореплавателят, лекува унието на първия с нецензурираните възможности на нощната фантазия, отдава душата си на удоволствия, за да може другият Синдбад сутринта отново да отиде да хамалува. Метафората на възбуждането, изправено срещу реалността, напълно приляга на доброто фентъзи (напомняме, че няма да отделяме научната фантастика), още повече като откровено имитиращо „поетиката на мита“ и „морфологията на приказката“ – нека използваме заглавията на известните изследвания на мита и приказката на Мелетински и Пропп. Днешният интерес към фентъзи-литературата съдържа същия рефлекс на същата психическа неудовлетвореност и физическа употребеност в едно пазарно-икономическо всекидневие, пропито освен това с висока степен на тревожност. А тийнейджърите добре го виждат у възрастните, твърде добре са осведомени и никак не искат да го изпитат. Чрез тази литература могат, при това напълно безопасно, да се изживеят страховете на човека – от осъзнатите до несъзнаваните. Особено ако е „Черна фантастика“ (заглавие на роман от Георги Христов). Става дума за популярно назовавания жанр „хорър“, или добре познатата от готическия роман литература на ужасите,

наричана още диаволична литература, макабърна проза. Но сякаш степента на заплахата и катастрофичност в днешния „хорър“ нараства неимоверно, може би заедно с нарастването на инстинктивното усещане за заплахата и несигурност в реалността. Налага се ужасът във фикционалния свят да ги надмине, за да може да ги канализира. Такова е усещането и на една от тийнейджърките, изразено във фентъзи-форум: *„...реалността обикновено е плашеща, ако се позамислиш... Изходът е може би в това да мислим и очакваме възможно най-лошото, та ако по някаква случайност не се сбъдне, да останем приятно изненадани“.*

Много често ужасът се глобализира в заплахата за цялото човечество, за планетата изобщо (както в разказа „Да спасим света“ на Юлиана Манова), като всякакви свръхчудовища от типа на Дракула и Франкенщайн бродят в тази литература. Преводите на класика в жанра Стивън Кинг запълват цели рафтове на читателите му у нас, а и българският „хорър“ съставлява внушителна листа от малко познати имена – Ивайло Николов, Адриан Лазаровски, Мирослав Пенков... с обещаващо „кърваво бъдеще“ – казва го Елена Павлова, една от най-тачените сред тийнейджърите авторки. Вече години излизащото списание „Върколак“ („Зона F“) прави жанра още по-горещ. Едва ли е случайно, че почти няма наш опит във фантастиката без опит в хоръра, както не може да е просто съвпадение и това, че дебютът на споменатата Ю. Манова на тийнейджърска възраст е отново хорър; нито е случайно, че хумористично българско фентъзи като противовес не можем за посочим. Българският хорър е ненадминат, както е ненадминат българският народ в черногледството си – нека си припомним оповестените наскоро от медиите резултати на една холандска анкета, според която българинът е най-песимистичният човек на планетата. А българските тийнейджъри цитират думите на един от техните идоли – Алфред ван Вогт: *„тъкмо масовото позитивно мислене води до разочарова-*

ния и неврози“ (фентъзи-форум), и дано се досещат, че масовото негативно мислене пък е израз на обществена невроза.

Чувството за страх е изведено във философия на живота: „*Страхувам се, следователно живея*“ (Манова). Ето как много обяснимо светът на чудесното се съчетава с деформациите на злоещото, за които споменава речниковата статия за фентазито. А това, че не всички „хорър“-истории могат да се справят със страховете, които рисуват, а само ги овъншняват, е факт. Следовникът на Фройд, Бруно Бетелхайм, би казал, че техните автори не са се справили с общото за всички ни фантастично наследство, т.е. не са им четени достатъчно вълшебни приказки, когато са били малки.

Чрез фентъзито може да се изживее и скуката – полетата на екзистенциална пустота, които зейват, когато системно манипулираният човек остане „празен“ (да използваме архаизма за „свободен, без работа“).

Апологетика на избора

Светът е винаги неудовлетворителен. Откакто е изгубил митичната си цялост, човекът все в същата посока върви. Но мирисът на индивидуален регрес днес е много осезателен. Колко фрагмента от себе си може да преживее човек в днешното си всекидневие, заедно с все по-нарастващото чувство на закотвеност, или пазарноикономическо зазихдане, в него. Лесно ли му е на съвременния тийнейджър да стане Синдбад мореплавателят или Галактическият стопадгия, когато той преживява тази закотвеност? Къде да изживее мистичното си чувство? Къде да изживее не интелекта, а душата в себе си? Откъде да получи екзистенциални отговори, щом екзистенциални въпроси не се задават, а въпросите в уроците по литература за смисъла на човешкия живот не вършат работа. Изобщо имаме ли приемлива за XXI век идеология за света?...

И в края на по-миналия век също се усеща унила

неудовлетвореност, активираща окултното и езотерическо светоусещане. Зодиакалният, нумерологическият и ясновидският маниакализъм тогава буквално експлодират. В края на XX век бяха актуализирани всички тези познати краевековни гласове, но това, особено за днешната епоха на прагматизъм и идолатрия на високите технологии, не е достатъчно. А и футуристичните прогнози на „техническата“ научна фантастика, както я наричат феновете на фентъзито, част от които трябваше да се сбъднат тъкмо в XXI век, се оказаха несъстоятелни. Изключително важно е, че днешните тийнейджъри откриват своя глас чрез съвременното фентъзи, за да се опитат да изпълнят по свой начин своя ритуал „съгласие със света“. Една от предложените теми за дискусия във форума на тийнейджърите е: *„Всяка наша представа за света го променя“*.

В идолатрията на високите технологии

Аудиовизуалната вселена, в която е положен тийнейджърът днес, засмуква класическия читател у него и го превръща във владен зрител-участник в интеракцията – най-голямото следствие от дигиталната революция в аудио-визуалните средства за масова комуникация. Това е епохата, в която представата на постмодерния човек за света е доминирана от изображения, създадени по технически път¹². Това е епохата, когато според Бодрияр образите стават по-реални от действителността, и нещо повече – могат да я предугаждат¹³. Няма съмнение, че в този контекст бихме могли да идентифицираме тийнейджърите като най-постмодерните от постмодерните. Да сърфираш в мрежата не е като да четеш книга, но този, който сърфира, не е непременно загубен като читател и обратно. CD-ROM-игрите, MOO (виртуалните диаложни стаи), интерактивната драма и т.н. сякаш помитат книгите заедно с праха им. Триизмерното виртуално пространство предлага коренно различен тип удоволствие от това, което предлага книгата, и то е свързано с

пребиваването на тялото във виртуалния свят. Киберпространството развива идеята на литературата да се потопиш във фикционалния свят до това да участваш, да си взаимодействаш с него. Всеки може да получи виртуално тяло и роля в киберпространството. В компютърната игра чрез мишката почти тактилно изживяваш фентъзи-света, вземаш решения, макар тези решения да не са решенията на сърцето, нито откровенията на душата, а просто коя посока да следваш и да не спиращ, преди да победиш. Тук цялото внимание е ангажирано, мобилизирано в победата. Тук сам преследваш сница, сам отваряш врати (как само магическото „абракадабра“ се сменя с техническото „клик“), сам преминаваш препятствията, изпълняваш мисии и разбира се, много пъти умираш, докато успееш.

„Потапяне“ и „интерактивност“ са основните удоволствия, предлагани от виртуалната реалност¹⁴. Но игра на какво? В какво ще се въплъщава потребителят? Ако няма да бъде най-простото – преследвач на някакъв обект, нали пак старите архетипни ситуации и персонажи ще въплъщава. Тогава съвсем не толкова алтернативно стоят отношенията между фентъзито и интерактивните посвещавания. Текстовете на компютърните игри могат да се разглеждат като интерактивен наратив, който някъде, в главата на своя създател поне, има класическа структура. Не случайно един от младите автори на текстове за компютърни игри, Божидар Грозданов, е и автор на фентъзи-роман¹⁵. Като модел за избягване от класическата схема изследователите посочват само модела на „Алиса в страната на чудесата“, където принципът на нонсенса действително би могъл да отмени фигурата на направляващия автор.

Един пример за стилистичен плод на хибридно взаимодействие на киберкултурата и книгата е романът на Иван Попов „Хакери на човешките души“, с жанрово подзаглавие „киберпънк роман“, рекламиран като първи роман от поредица „Тера фантастика“ на издателство „Аргус“¹⁶. По

заявка това е „хакерски“ роман, където фигурата на програмиста замества фигурата на разказвача, а по същност е социална сатира с киберпънкъв инструментариум, нещо като „Книга за българския народ“ на Стоян Михайловски, написана от Иван Попов за друга публика (без естетически сравнения).

В съвременната култура книгата почти аламинутно след публикацията ѝ се преработва на по-лесни за консумация продукти – киноверсия, компютърна игра, за да превземе повече потребители, както стана с „Хари Потър“, „Властелинът на пръстените“, „Матрицата“ и др. Това трансформиране на книгата в епическа визия и на филма в интерактивна игра не е само желание да се държи тийнейджърът на гребена на пазарната вълната. За да бъде възможно това, би трябвало да има някаква вътрешна податливост на материала. Не е случайна констатацията, че новите технологии имат „голям принос за вълната от фантастични филми, екранизации на комикси...“, тъй като с помощта на технологията по-лесно се създават космически чудовища и се разказват приказки за далечни светове, отколкото могат да се пресъздадат човешките чувства и да се изследва психологията на героите.“¹⁷ Според нас още първопродуктът – книгата, се създава с повишена кинематографичност. Повишената „сказуемност“, според израза на Цв. Тодоров, на тази литература също не е без значение. Много би казало едно литературоведско изследване на кинематографичната повествователност на образците в жанра, на полагаането на матрицата на екрана върху литературата.

Играта

За да можем окончателно да намерим мястото на фентъзи-литературата в културата на тийнейджърите, трябва да кажем най-важното: Дали четат или не четат тийнейджърите, не е толкова важно. Важно е, че ТЕ ИГРАЯТ. Страстно играят. Ако става дума за социалните игри (вж. Бърн), всички играят – цялото общество играе

на играта „да спечелим“. Това са игри със завършена структура: със скритата мотивация, серията ходове, съдържащи многото уловки, и разбира се, с победителя¹⁸. В предишните времена „рецептурникът“ за печелене трябваше да се извлече, а сега стратегиите направо лежат на масите на площад „Славейков“ и чакат да ощастливят потребителите си. Може би не сме стигнали броя на десетките списания и книги в САЩ, които учат на комерсиални маневри, нито сме изучили продаваните азиатски стратегии, но тенденцията на „рецептурника“ е налице и у нас.

До рецептурник могат да се сведат и тийнейджърските фентъзи-игри: книгите-игри, компютърните игри, ролевите игри в нет-а и на живо. Фентъзи-игрите на тийнейджърите са несравнимо по-креативни – колкото и банално да звучи, фантазията няма граници. Дори и да играят най-зловещата социална игра – войната, те са едни „светли бойци“ (по асоциация със заглавието на книгата на Ел. Павлова „Светъл боец“). Те възсъздават хаоса в непредставими размери, отприщват въображението и не бързат да създават ред – нали след като редът се възцари, и играта ще свърши. От тази магия твърде добре разбира споменатият Божидар Грозданов, един от game-master-ите в ролевите игри в мрежата и автор на текстове на компютърни игри. Играенето на тези игри най-вече заявява младите като творци на „своя“ свят, където и Господ може да се види като тийнейджър – „Ах този Господ... проблемно дете е...“¹⁹.

Книги-игрите не са за подценяване като училище на жанра. Както споделя авторката на 24 книги-игри, наречена от събрата ѝ в жанра Адриан Лазаровски „истинска белетристична турбина“ – Елена Павлова, подобен род книги изискват обмисляне не само на авторските ходове, но и на читателския избор и реакция на заложените варианти. Тези книги не могат да се реализират, без читателят да поеме конците от автора и да продължи да ги преплита – идеи, доволно познати, но

поставящи читателя в реална, а не само в идеална позиция спрямо творбата.

Но истинското съучастие се разгръща във фентъзи-ролевите игри, и особено тогава, когато играещите в Интернет веднъж седмично се събират, за да играят на живо. Параметрите на играта се задават от „водещ разказвач“. Всеки участник си избира персонаж, раса, характеристики и играта не завършва, докато има физическо време и сили да бъде играна. Мисиите, които трябва да изпълняват участниците, ги конституират като група, която трябва да изпълнява задачи и да оцелява. Ако спечелиш повече точки, можеш да се усъвършенстваш или „ъпгрейдваш“ с повече способности, за да си полезен повече и на групата, и на себе си.

Достигнахме до същественото: тийнейджърите сами развиват интеракцията и парадоксално отново достигат до човешката седянка, защото седенето пред компютъра не може да бъде всичко. Подобна игра ги обединява, групира, капсулира в техен си социум, от какъвто те неистово се нуждаят, а не от какъвто са обградени. По повод фентъзи-форумите на фентъзи-феновете едно от мненията е: „...това си е част от някакво малцинство... хубаво е, че има и други хора, които го оценяват“. Днес тийнейджърите сами се самоорганизируют – не просто за да надиграт възрастните, а за да играят своята игра.

БЕЛЕЖКИ

1. *Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры.* Лениздат, М., 1992, с. 262.

2. Тези, които не четат книги, съвсем не са неграмотни, да не говорим, че има и типология на пишещи, без обаче да могат да се нарекат четящи. Но доколкото за тях образците на високата литература не съществуват, ако все пак четяха книги, те щяха да бъдат развлекателни, нещо от книгите за масова консумация, както днес примерно ги различат компютърните игри, „чатът“ в интернет и т.н. – все продукти на днешната електронна масова култура.

3. *Oxford Concise Dictionary of Literary Terms* by Chris Baldick, Shanghai Foreign Language Education Press, 2000.

4. *Харитонов, Евгений. Болгария фантастическая* : Библиография.

„Аргус“, С., 2003.

5. Ефтимов, Йордан. Понятието за магически реализъм – и балкански колизии. // <http://www.litclub.com/library/nbpr/yefimov/mag.html>

6. Морен, Едгар. Духът на времето. Изд. къща „Хр. Ботев“, С., 1995, с. 31.

7. Ефтимов, Йордан. Тривиалното просветление и интернет. // <http://liternet.bg/publish/yefimov/trivialnoto.htm>

8. Вж. <http://endorion.org/fun/humour/stanibogat.html>

9. Морен, Едгар. Цит. съч., с. 19.

10. Пак там.

11. Бетелхайм, Бруно. Смисъл и значимост на приказките. // Бюлетин на СБП, № 4, 1986, с. 67.

12. Братоева, И. Дигиталната истина. // *Дигиталният екран*. Изд. „Валентин Траянов“, С., 2004, с. 39.

13. Бодрияр, Ж. Злият демон на образите. // *Кино*, 1994, № 5, с. 34.

14. Фенерджиева, Златина. Имало едно време...или постекранно бъдеще на „историята“ // *Дигиталният екран*, Изд. „Валентин Траянов“, С., 2004, с. 42.

15. Грозданов, Божидар. Господари на мрамора. ИК „Интеграл Б.Г.“, С., 2003.

16. Попов, Иван. Хакери на човешките души. Изд. Аргус, 2004.

17. Игнатовски, Владимир. Теза и антитеза за кино в дигиталната епоха. // *Дигиталният екран*, Изд. „Валентин Траянов“, С., 2004, с. 10.

18. Берн, Эрик. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры, М., Лениздат, 1992, с. 37.

19. Манова, Юлиана. Времето на Сатаната, Изд. „Весела Люцканова“, Пловдив, 2001.