

КАК ДА МИСЛИМ КИБЕРТОЧКАТА:
„ЛАБИРИНТЪТ НА ОТРАЖЕНИЯТА“
И „ШЛЕМЪТ НА УЖАСА“

Николай Генов

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

HOW TO THINK THE CYBERNODE:
“LABYRINTH OF REFLECTIONS”
AND “THE HELMET OF HORROR”

Nikolay Genov

Sofia University “St. Kliment Ohridski”

The paper aims to extend Marie-Laure Ryan’s differentiation of cyberspace and virtual reality by combining it with Paul Adam’s network topology to create two radical models of VR which could be used to categorize the concept’s fictional realization.

Keywords: virtual reality, cyber reality, models

Един от по-належащите проблеми на представата ни за виртуална реалност безспорно може да бъде определен като проблем на фикцията – поне дотолкова, доколкото сме склонни да приемем, че научната фантастика, сиреч това особено множество от значения, стойности и афекти, което успяваме да сглобим в жанрово единство (Frow/Фрол 2006: 85 – 86, Rieder/Рийдър 2017: 56), е преди всичко творчески продукт, фантазия и модел; то е художествена спекулация, която може и трябва да бъде четена в диалог с други спекулации от същото поле (Rieder/Рийдър 2017: 26). Не е без значение, че дискурсът на тази спекулативност, ориентиран около тревогите на бъдещето и реминисценциите на миналото¹, е съзидателен както по отношение на нашата предварителна нагласа към настоящето, така и във връзка с ежедневното ни мислене на техническия прогрес и неговите последици. Казано по

¹ Забележителна е носталгията, която се прокрадва в голяма част от продуктите на съвременната научна фантастика. Поради една или друга причина авторите все по-често решават да обърнат поглед назад, което им позволява да премислят (и преосмислят) внимателно посоката на технологичния напредък.

друг начин и с друг речник, самият предмет на научната фантастика, чийто залог твърде често е самото време, натурализира определени очаквания и ги превръща в съмнителна претенция за знание, която заличава текстовата дистанция и поражда опасността от активизиране на неподходящи режими на четене, какъвто може да се окаже режимът на библейското откровение, провидян в някой сюжет за космическа разруха. Разбира се, този рецептивен дисонанс може да бъде избегнат, ако казаното дотук не бъде изтласкано под влияние на някаква прекомерна страст и не се забрави същественото – че анализът на научнофантастичните текстове е преди всичко анализ на техните условни модели; той е боравене с една по-специфична емпирика, която не гарантира фактите сами по себе си.

Настоящото изследване приема тази предпоставка като добра възможност за теоретичното обособяване на различни категории, които да обхванат фикционалните разработки на два радикални типа виртуалност, обозначени тук като отворена и затворена, или VR² и киберреалност. Неговата цел е белязана от един компаративистичен нагон, проличаващ в опита да бъдат сближени поредицата на Сергей Лукяненко – „Лабиринтът на отраженията“³, от една страна, и постмодерният експеримент на Виктор Пелевин – „Шлемът на ужаса“, от друга. Това сближаване се извършва въз основа на някои пропозиции, извлечени от съчиненията на Мари-Лор Раян и Пол Адамс, в частност от нейната книга *Narrative as Virtual Reality* и неговата статия *Network Topologies and Virtual Place*. Получените резултати следва да онагледят две неща – първо, колко сериозен може да бъде разрывът при конципирането на едно и също явление и второ, колко срасната и срастваща се може да се окаже темата за виртуалното с оглед на разнообразните литературни проекти и заложените в тях намерения. Същите резултати биха могли да послужат и като полюси на една евентуална матрица, каталогизираща различните художествени прояви на VR-а, но подобно начинание би могло

² Общоприето съкращение на *virtual reality*, или виртуална реалност.

³ Всъщност основният роман от поредицата, който възнамерявам да използвам, е „Фалшивите огледала“, защото при него можем да говорим със сигурност за виртуална реалност в смисъла, който влага в това понятие Мари Лор-Раян.

да бъде допълнително усложнено в продуктивна посока, затова и заслужава свое отделно проучване.

Когато говори за топологията на виртуалното като изследователска възможност, Пол Адамс съчетава похвати от комбинаторната математика с един подчертано структурален подход, за да обясни по географски пространството на виртуалната реалност. Така подобреният инструментариум обаче се оказва незадоволителен и това бързо проличава от необходимостта да бъдат приложени допълнителни лингвистични средства, както и цели понятия, почиращи върху достижения на комуникационната теория. Пречката пред стремежа на географа⁴ обаче, колкото и озадачаващо да изглежда на пръв поглед, не би следвало да представлява чак такава изненада за всеки по-внимателен читател на труда му – все пак самият феномен на виртуалното се оказва органично свързан с възможностите на езика и това се вижда още от първите изречения на статията, които представят метафората като основен предмет на дискурса за виртуалното⁵. Метафорите, и то тези метафори, които черпят от нашия пространствен опит, са най-характерният способ за обсъждане на компютърните мрежи, на свой ред описвани в практиката като информационни магистрали, вестибюли⁶, електронни граници⁷ (Adams/Адамс 1998: 88). Съвсем в същия дух ме-

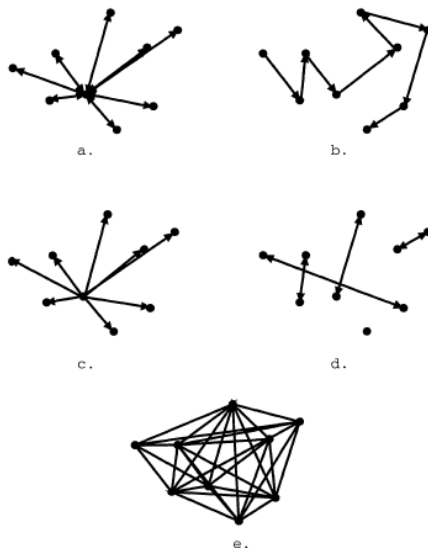
⁴ Пол Адамс е професор по градски изследвания в катедрата по география и околна среда на Тексаския университет в Остин.

⁵ Тази негова идея е разгърната по-подробно в статия, която е публикувана година по-рано (вж. Adams/Адамс 1997).

⁶ На български заемката е съвсем пряка – ние използваме „лоби“, за да дефинираме онова чат пространство в сървъра, в което потребителите се събират, преди да „преминат нататък“ (например към игра или „личен чат“). В този ред на мисли преводът „вестибюл“ изглежда почти екзотично, но чрез него опитам да избегна наложилото се значение на чуждицата като „група от хора, които се опитват да влияят върху другите в полза на социална или политическа кауза“ (Габеров/Gabegov 2002: 433).

⁷ Множественото число е мое – Н. Г. В действителност става въпрос за определения, които като че ли имплицитно претендират за по-висок статут от този на катахрезите (десктоп, или работен плот, кошче), служещи при ежедневното илюстриране на отделни (абстрактни) компютърни операции. От позицията на 2019 г. можем спокойно да заявим, че въпросните „виртуално-пространствени метафори“, както ги определя Адамс, интендирайки по-голямата им обобщителна мощ в тяхната претенция за сингуларност, всъщност се провалят в немал-

тафоричните употреби на езика очертават определени пространства на случване, които се отнасят към потребителите така, както комуникационната система се отнася към своите комуникатори (Adams/Адамс 1998: 89). Чрез „възли“ (nodes) на възприятието, какъвто е обитаващият условното пространство юзър, и линейрни „свързки“ (links), които можем да интерпретираме като комуникационната насоченост (канализираността) на този юзър към друг, се изграждат цели суперструктури, или обособени топологии на общувание, които успяват да поберат всички възможни форми на мрежово взаимодействие. Или поне такава е намерението. Тези суперструктури обещаваат да бъдат най-разнообрази – диадични, радикални, разклоняващи се и т.н. (Adams/Адамс 1998: 90). Някои примерни модели могат да бъдат видени на Фиг. 1:



Фиг. 1. Топологии, изградени от Пол Адамс чрез свързването на девет възела: а) табло за обяви, б) епистолярна верига, в) радио-предаване, г) телефон, е) конференция (Adams/Адамс 1998: 91)

ка степен; те не успяват да обхванат динамичната форма на виртуалното, а само неговата дигитална сянка, която вече носи белега на онази овехтяла технологичност, присъща на едно все по-отдалечаващо се време.

Голямото предимство на Адамсовата теоретична разработка е, че тя може да бъде приложена към анализа на виртуалното. Нейният голям минус обаче е, че рамката ѝ не е пригодна да се напасне върху предмета си, защото само три години по-късно Мари-Лор Раян ще заговори за онази всеобемаща тоталност, продукт на съвършената прозрачност, която би се явила непосредствен край на осезанието ни за медийно опосредяване и с това би представлявала завършек на историята на медиите (Ryan/Раян 2001: 57). С други думи става възможно да се теоретизира нещо съвсем различно, което трудно би могло да бъде описано чрез пространствено-комуникационни модели, защото самото то репликира действителността с цялата ѝ присъща гъвкавост, сиреч не свежда нещата до определена ситуация, а овъзможнява самата комуникация.

Въпреки всичко моделите на Пол Адамс не остаряват достатъчно, за да станат неприложими; тяхната употреба просто бива сведена до по-частни форми на виртуалност или, за да бъдем прецизни в терминологията, до отделни прояви на киберреалност. Разликата между двете, в случай че решим да използваме речника на Лор-Раян, идва точно по отношение на свързаността; ако киберреалното е точково, то пътуването от точка до точка⁸ не представлява нищо по-различно от загубено време за потребителя, понеже кибердвижението е по презумпция само пренос на информация, отричащ тялото (Ryan/Раян 2001: 73); едно съвсем непълноценно преживяване. Обратно – пълнотата на VR-а, мислен диахронно като технологичен напредък спрямо по-ранните фази на кибернетичност, придава цялост на събитието и насища със смисъл и удоволствие пътуването (Ryan/Раян 2001: 74), прави го постижимо. Възможните следствия от тази пропозиция са две: първо, тя сближава теоретичното и го откъсва от въздушната кула, която си е изградило, за да го наложи върху извънлитературната емпирия, т.е. заявява, че виртуалното остава една спекулация за сметка на киберреалното, което ни заобикаля⁹. Второ, тя

⁸ Струва си да се отбележи, че сред синонимите, които Лор-Раян изброява, за да опише киберпространството, се нареждат и думите *nodes* и *links*.

⁹ Класически пример за киберреалност е интернет.

привилегирова литературата (и в по-широк смисъл изкуството) за сметка на науката, позволявайки на фантазията да работи свободно със собствените си фантазми, но същевременно въоръжавайки изследователите с добър инструментариум за построяване и каталогизиране на модели, извлечени от самата тъкан на художествените сюжети. Парадоксът, който може би възниква, е, че всъщност остарелите данни вършат по-добра работа за разчитането на най-авангардните фикционални опити, третиращи проблематиката на виртуалното.

За да бъде доказана горната теза, настоящото изследване ще вземе две творби, чрез които ще се онагледат принципната разлика между киберреалното и виртуалното. Нещо повече – то възнамерява да разреши историческото противоречие между двете, като преформатира киберреалното в модел на виртуалност, способен да се свърже с другия модел в бинарна опозиция. Рискът от подобно начинание е добре познат – той е характерен за всяка двоична конструкция, но уговорката, че хибридизацията е възможна и дори желана, открива шанс за картографирането на множество варианти и в известен смисъл пренася амбицията на Адамс в полето на литературознанието, което се явява удобен терен за апробирането на различни хипотези.

Произведенията, които ще залегнат в основата на този текст, са „Фалшивите огледала“ на Сергей Лукяненко и „Шлемът на ужаса“ на Виктор Пелевин. Първият роман, който е и по-ранен с няколко години, може да мине за стандартен – поне дотолкова, доколкото описва една разпространена и вече добре комерсиализирана представа за VR-а като отвъдно пространство или компютърна симулация, подвластна на опитомяване. В нея протагонистът усвоява своето тяло, проблематизира връзката му с материята, опитва да съчетае два живота и до голяма степен се проваля във всяко свое начинание¹⁰. Водещи в повествованието по отношение на диадата реално – виртуално са три характеристики, които оттук нататък ще съставляват и ядрото на отворения модел: външна актуализация (неавтономност), функционална синхронизация и преходна трайност.

¹⁰ Впрочем това не е разказ за битието на докторанта.

Външната актуализация се определя именно чрез своя първи член – извънпоставеността, която гарантира на виртуалния свят, мислен като някакъв идеален продукт или услуга, реално бъдеще, подчинено на развитието на компютърните технологии. Подобрите компютри означават по-голям набор от възможности, стоки и избор, а по-големият набор от възможности, стоки и избор означава промяна в самия облик на Дийптаун¹¹. По този начин се въвежда темата за иновацията, която прокарва мост между „Фалшивите огледала“ и предходния роман на Лукяненко – „Лабиринтът на отраженията“ – чрез преход от киберреалността (преместване от точка в точка) към тоталната виртуалност (свободното движение)¹². Но развитието проличава и в други детайли на романа, например в изказването на Андрей, психолог и анализатор на Дълбината: „Пък и не бива да се сравнява днешната дълбина с предишната. Преди две години повечето хора се намираха в Дийптаун благодарение на телефонната връзка, на модемите. Скоростта на предаване на данни беше много ниска, а разработката на света върху дисплея – минимална“ (Лукяненко/Lukyankenko 2001: 51). Тази зависимост от реалния технически напредък на практика означава, че този тип виртуалност не може да бъде автономен; той е винаги второстепенен по отношение на всички външни (предимно индустриално-икономически) фактори.

Функционалната синхронизация е тясно свързана с външната актуализация на хардуера и софтуера, но засяга не толкова осъществяването на виртуалната реалност, колкото нейното ползване от потребителите, разглеждани като функции на този не съвсем отделен свят. Техните роли, колкото и флуидни да са всъщност, подлежат на постоянна ревизия по необходимост, регулирана от пазарни потребности, но това де факто означава и определено отъждествяване между работник и потребител. Тъждеството, което може да бъде разгледано през призмата на разнообразни критики, тук е важно единствено с това, че предлага определена идентичност на виртуалното тяло, някакъв ред в неста-

¹¹ Така Лукяненко нарича своя виртуален свят.

¹² Конкретният преход е разгледан по-подробно в отделен доклад, който бе публикуван в сборника „Литература и техника“ (вж. Генов/Genov 2018).

билните въртопи на хаотичните му потенции. Играта на аватара с други думи се ограничава и организира около циферблата на работното време. „Закъснението от пет минути може да остане незабелязано. Десетте минути се вписват в досието. За четвърт час – удържане на половината надница. А аз закъснявам вече с цели четири минути!“ (Лукияненко/Lukyanenko 2001: 9). Това позволява осъществяването на определен контрол, на някаква власт върху аватара, която всъщност налага и принципа на синхронизация; проекцията отразява длъжностната позиция, а длъжностната позиция отразява функцията. „Хайде да се сменим? – предлагам аз. – Ти ще мъкнеш колетите, пък аз ще разнасям телеграми.

Моето резервно тяло също е леко като перце. На мъж е. Около двайсетгодишен. Облечен с работно облекло. Мускулест. С лице на добродушен идиот. Строител на комунизма от плакат отпреди двайсет години. Да не повярваш, че е рисуван в Щатите. Та нали не съм си моделирал или поръчвал персонално тяло¹³. Задоволих се със стандартна личност – „работник“. Надничам в празните му очи, притискам челото си до неговото... И с не по-малко ожесточение от Иля се залавям да натъпча бившия рокер в моето шкафче“ (Лукияненко/Lukyanenko 2001: 12).

Преходната трайност е наследствен дефект, засягащ темпоралните аспекти на VR-а. Тя се изразява в подчертаното усещане за някакво натрупване, което би могло да настоява за историчност. Преходна в случая е конкретиката на самото потребление; нейните активизатори са само временни ползватели, един вид наематели на виртуалното преживяване – те не могат да останат в него отвъд предела на биологичното си време, тоест не могат да се откъснат от тленността на човешкия вид, поради което разполагат и с ограничена памет. Това не пречи тя да се споделя, но и не отменя нейната уязвимост, изискваща опредметяване и статичност в един константно динамичен свят на редуваща се серия от нули и единици. „Когато дайвърите разбрали, че са на изчезва-

¹³ Възможността да използваш персонално тяло за работа не би следвало да се разбира като възможност да бъдеш какъвто пожелаеш; самият факт, че виртуалните тела се прибират и сменят в шкафчета като своего рода униформи, свидетелства за някаква особена етика на стереотипа, който доминира в работните отношения.

не... един от тях предложи да се създаде паметник... нещо като клуб... и да го кръстят Храма на Дайвъра-в-Дълбината. Всички трябваше да участват в създаването му. Нали все пак умееха това-онова покрай своите особени дарби. Замислено е било като сграда само за дайвъри, абсолютно недостъпна за всички останали. Каквото и да става, вътре да може да влиза само дайвър...“ (Лу-кьяненко/Lukyanenko 2001: 149).

Другояче стоят нещата в „Шлемът на ужаса“. Романът на Пелевин е четвъртото заглавие в проекта на „Канънгейт“ (Фох/Фокс 2006), който се опитва да реновира популярни древни митове, като ги свърже със съвременното. Сюжетът на произведението отправя истинско предизвикателство към рецептивните способности на своята публика, дори и тя да е вече привикнала с фрагментарността на онлайн комуникацията; всичко в книгата е структурирано като чат – реплики под псевдоним¹⁴, без описание и без предговор. Затова и преразказването на действието е сериозен, почти неосъществим труд. Ценни обаче са отделните елементи в него; мозаичните парчета, които сочат към природата на виртуалния лабиринт. Те могат да бъдат подредени по горе-долу следния груб начин: група хора се събужда някъде (или никъде) – в отделни стаи (nodes), откъснати от познатия свят. Стаите са еднакви, макар и да са разположени на различни места – така, че физическият (или виртуален) досег на телата да се окаже невъзможен. Свързващото звено между участниците в този на пръв поглед странен експеримент е компютърът, позволяващ им да се включат в добре модерирана групово конференция, или thread¹⁵. Думите на всеки участник в тази конференция се изписват буква по буква, а езиковите грешки се отстраняват в движение. Опитвайки да проумеят мистерията на случващото се, субектите на действие предприемат серия от анализи, които водят до задънени коридори. В края на краищата се появява функцията Theseus,

¹⁴ Истинските имена на персонажите така и не стават ясни. Това вероятно се дължи на факта, че те – персонажите – всъщност не са истински.

¹⁵ Thread означава и конец, нишка. Нишката на паметта, която Тезей използва, за да се ориентира в лабиринта, тук е словото, а терминът за форумна тема е игра на думи (Тraweek/Троуик 2014); езикът остава единствен ориентир в киберреалното.

системата се обърква, рестартира се и всички, оказали се нейни съставни части, сиреч съставни части на дигиталния минотавър-лабиринт, прелял се диалектически в свое вечно начало, разменят ролите си в какофоничен изблик на истерия.

Ако опитаме да използваме някой от моделите на Адамс, за да опишем партикуларното пространство в „Шлемът на ужаса“, ще видим, че това начинание се оказва съвсем възможно, защото пълен контакт между персонажите така и не се постига¹⁶. Двама потребители – IsoldA и Romeo-у-Cohiba – дори опитват да се открийт в лабиринта, но колкото и близо да им се струва, че са разположени, те все пак не успяват да се доближат един до друг¹⁷. Следователно, стъпвайки върху теоретичните уговорки, направени в началото на настоящото изследване, можем да обособим тази виртуалност като затворена (или да я денотираме като киберреалност, сбор от киберточка). И ако моделът на Лукяненко, видимо еволюционен, бе вече изграден, за да демонстрира определен набор от черти (от точка към линия), то този на Пелевин, който можем да наречем революционен, би разиграл точно обратните движения (от линия към точка).

На първо време киберреалността на Пелевин е напълно автономна; тя няма какъвто и да било досег до някаква външна система, затова и не подлежи на актуализация, а на постоянна реактуализация. Нищо в нея не се променя, никакъв прогрес не се бележи, всичко просто променя мястото си и започва отначало.

Тази постоянна динамичност прави невъзможна появата на каквато и да било идентичност. Функциите подлежат на десинхронизация със самите себе си и своите културни препратки; те са изкуствени, условни, илюзорно и ефимерно отъждествени. Впрочем това

¹⁶ С други думи, става въпрос за киберреалност в парадигмата на Лор-Раян. Киберреалност, която включва множество участници и отговаря на модел Е в есето на Адамс – Computer Forum (Adams/Адамс 1998: 92).

¹⁷ Заблудата им всъщност е нелепа. Както един от участниците в чата отбелязва: „Не споря. Но във всяко измерение има известни закономерности. И дори да сме на дявола в рогата, когато един вижда написано „Версай“, а друг „Лондон“, следва да предположим, че става въпрос за различни рога“ (Пелевин/Pelevin 2007: 181).

прави условна и изкуствената позиция на потребителя; потребление всъщност липсва, а контролът е от съвсем друг порядък¹⁸.

В резултат на тези липси не съществува каквато и да било същинска трайност, само непреходна нетрайност¹⁹. Системата не може да се закрепя, дилемата не може да се разреши, битката не може да приключи; времето е циклично²⁰ и обречено на вечност. Изход от лабиринта няма. Лабиринтът просто е.

Положени една до друга в схема, двете системи би трябвало да изглеждат по следния начин:

Отворен (еволюционен) модел: „Лабиринтът на отраженията“	Затворен (революционен) модел: „Шлемът на ужаса“
външна актуализация	вътрешна реактуализация
функционална синхронизация	функционална десинхронизация
преходна трайност	непреходна нетрайност

Фиг. 2. Отворен (еволюционен) модел на виртуалност vs затворен (революционен) модел на киберреалност

С това приключва и опитът за типологизация на двата текста по отношение на моделите, които те предлагат. Както бе споменато, хибридикацията на подобни разграничения е желателна, дори в известна степен наложителна. Би било любопитно да се проследи и обхватът на извлечената типология; в случая имаме двама руски фантасти, чиито книги са издадени в рамките на по-малко от десетилетие. До каква степен се променят схемите отвъд

¹⁸ Ако в модела на Лукяненко можем да говорим за някаква конвенция, която би могла да се определи и като конвенция на стереотипа, то тук управлението е насилствено и се изразява най-пряко чрез намесата в езика и липсата на алтернатива.

¹⁹ Тук може би допускам грешка в собствения си израз. Същинска трайност би могло да има – същински трае само нетрайното.

²⁰ Все пак това е проект за неомитология, който конструира времето кръгово, а не линеарно.

тези сходства – националните граници и дискурсивните близости? Дали тези модели могат да претендират за универсалност? Само по-нататъшните изследвания могат да покажат.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Adams/Адамс 1997:** Adams, P. Cyberspace and Virtual Places. // *Geographical Review*, 1997, vol. 87, no. 2, 155 – 171.
- Adams/Адамс 1998:** Adams, P. Network Topologies and Virtual Place. // *Annals of the Association of American Geographers*, 1998, vol. 88, no. 1, 88 – 106.
- Габеров/GaberoV 2002:** Габеров, И, Стефанова, Д. *Речник на чуждите думи в българския език с приложения*. Велико Търново: Абагар, 2002. [Gaberov 2002: Gaberov, I, Stefanova, D. *Rechnik na chuzhdite dumi v balgarskia ezik s prilozheniya*. Veliko Tarnovo: Abagar, 2002.]
- Генов/Genov 2018:** Генов, Н. Компютърът като прозрачна медия: виртуалното тяло в романите на Сергей Лукьяненко // *Литература и техника*. София: УИ „Св. Климент Охридски“, 2018, 293 – 299. [Genov, N. Kompyutarat kato prozrachna mediya: virtualnoto tyalo v romanite na Sergey Lukyanenko // *Literatura i tehnika*. Sofia: UI “Sv. Kliment Ohridski”, 2018, 293 – 299.]
- Лукьяненко/Lukyanenko 2001:** Лукьяненко, С. *Фалшивите огледала. Прозрачните витражи*. София: „ИнфоДАР“, 2001. [Lukyanenko, S. *Falshivite ogledala. Prozrachnite vitrazhi*. Sofia: InfoDAR, 2001.]
- Пелевин/Pelevin 2007:** Пелевин, В. *Шлемът на ужаса*. София: INK, 2007. [Pelevin, V. *Shlemat na uzhasa*. Sofia: INK, 2007.]
- Rieder/Рийдър 2017:** Rieder, J. *Science Fiction and the Mass Cultural Genre System*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2017.
- Руан/Раян 2001:** Ryan, M-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.
- Травекк/Троуик 2014:** Traweck, A. Theseus Loses his Way: Viktor Pelevin’s Helmet of Horror and the Old Labyrinth for the New World. // *Dialogue: The Interdisciplinary Journal of Popular Culture and Pedagogy*, №1, <<http://journaldialogue.org/issues/issue-1/theseus-loses-his-way-viktor-pelevins-helmet-of-horror-and-the-old-labyrinth-for-the-new-world/>>, 20.10.2019.
- Фокс/Фокс 2006:** Fox, K. A tangled web he weaves. // *The Guardian*, 19.03.2006, <<https://www.theguardian.com/books/2006/mar/19/fiction.features>>, 19.10.2019.
- Фроу/Фрол 2006:** Frow, J. *Genre*. London and New York: Routledge, 2006.