

## MILSIM – МЕЖДУ ИГРАТА И ВОЙНАТА И МЕЖДУ ИГРАТА НА ВОЙНА И ИСТОРИЧЕСКИТЕ РЕКОНСТРУКЦИИ

Венцислав БОЖИНОВ

Югозападен университет „Неофит Рилски“, България

E-mail: [ventsislav.bozhinov@swu.bg](mailto:ventsislav.bozhinov@swu.bg)

### MILSIM – BETWEEN THE GAME AND THE WAR AND BETWEEN THE GAME OF WAR AND THE HISTORICAL RECONSTRUCTIONS

Ventsislav BOZHINOV

South-West University “Neofit Rilski”, Bulgaria

E-mail: [ventsislav.bozhinov@swu.bg](mailto:ventsislav.bozhinov@swu.bg)

**ABSTRACT:** The article presents a study of the paramilitary game Milsim (Military Simulations), which has not been under scientific scrutiny by ethnologists and sociologists yet. The research is based on preliminary observations of a group practicing Milsim, on conducted interviews, as well as on observations of the community engaged in Milsim in Bulgaria. The analysis is based on Johan Huizinga's understanding that playing is essentially a cultural phenomenon and a factor in creating culture, that it is related to the law intrinsic to war, that it presupposes the emergence of poetry, it is immanent in all art forms and irrevocable in contemporary culture.

The main emphasis in the analysis of the game Milsim is on its characteristics in terms of Roger Caillios' games classification, as well as on the fact that Milsim is the basis for the formation of lasting communities and social networks. Significant emphasis is placed on the interpretation of the human body and its symbolic disguise, hence on gender.

What is important for the article is the comparison of the game Milsim with historical reconstructions, as the comparison is provoked by seemingly similar characteristics possessed by both cultural phenomena: similar forms of leisure time; participation in specific directed games; disguise (as symbolic activity and transvestism) and playing experience; attitude to historical time and time in general; interaction in social networks; presence or absence of empathetic and sanctioning audience, etc.

**KEYWORDS:** Milsim, Military Simulations, paramilitary, game, playing, war, historical reconstructions, comparison

Какво впечатление би предизвикал в съзнанието на непредубеден зрител видеозапис, в който тежковъоръжени мъже с военна екипировка правят преходи в труднодостъпни планински терени или тичат със своите автоматични пушки и картечни пистолети в изоставени промишлени сгради, умело прикривайки се от своя враг, а други биват десантирани от вертолет, за да заемат важни стратегически позиции за провеждане на успешна атака, или изпълняват сложни тактически задачи по завземане на противников отбранителен пункт? Логично е да предположим, че първата мисъл, която ще се появи в съзнанието на зрителя, е, че наблюдава видеозапис на сложна тактическа тренировка за подготовка на специални части на някоя държава или на обучение на нелегално паравоенно формирование, подготвяно за изпълнение на военни задачи в наболял локален конфликт. Наистина, непредубеденият зрител едва ли би решил, че става дума за тактическа военна игра, а играещите я всяка (или почти всяка) седмица „жертват“ един или и двата си почивни дни, отделят сериозен личен (или част от семейния бюджет) финансов ресурс за закупуване на скъпа оригинална военна екипировка и оръжие и са склонни да пропътуват дълги разстояния в рамките на страната или до друга европейска държава, за да играят. С подобни твърде общи думи може да бъде описана играта *милсим*, от *Military simulations*<sup>1</sup>, която е обект на етноложки анализ в настоящата

---

<sup>1</sup> Милсим започва като пейнтбол игра, в която се използват *маркер* – средство, което изстрелва топчета, пълни с боя, и екипировка, включително очила. Началото на пейнтбола – по-скоро на създаването на самия маркер – е през 60-те години на XX век. Маркерът първоначално се използва за поставяне на белег на дървета или на животни от разстояние. През 70-те години група ентузиаста (САЩ) го използват като игрово средство, имитирайки военни действия, но първата регистрирана игра по пейнтбол се провежда през 1981 г. в гр.

статия. Игра, която от години набира популярност предимно в Европа и САЩ, а България не прави изключение, но може би поради своята специфичност играта до този момент не е попадала в полезрението на етнологии (антрополози). Какви аргументи може да се потърсят, за да се обоснове изследването на една съвременна игра? Вероятно първият и основен аргумент може да се открие у Йохан Хьойзинха, като начална точка на неговото фундаментално изследване на играта „Homo Ludens“: „Играта като форма на активност, като „значаща форма“, като социална функция – ето нашия предмет“ (Хьойзинха, 2000, с. 31). Разбира се, основателни аргументи може да бъдат намерени във всички аспекти на играта, които Хьойзинха откроява: като културно явление, като фактор за създаване на култура, като сродна на правото, като сродна и вътрешно присъща на войната, като предпоставяща появата на поезията, като иманентна на всички форми на изкуството, като неотменна от съвременната култура. Аргументи за подобно изследване може да се намерят и в очевидния факт, че играта заема все по-доминиращо място в живота на съвременния човек – тоест може да се говори за „настъпление на играта“, което е обусловено от съвременните средства за комуникация. Това най-общо е обосновката и за настоящото изследване. Статията се основава на предварителните наблюдения на група, практикуваща милсим, както и на общността на практикуващите милсим в България. Проучването използва утвърдени в етнологията методи – на прякото наблюдение, на свободните предварителни разговори, имащи за цел да уточнят основните проблемни зони, и на полуструктурираното етнографско интервю. Предвид факта, че основната комуникация в рамките на една група, както и между отделните групи протича в голямата си част в интернет, а предстоящите и миналите събития се репрезентират също в интернет платформи, анализът включва и наблюдение на проявите на групата във виртуалното пространство. Наблюдаваната група се нарича „Орловци“ и е създадена преди около 12 години, като времето на пребиваване в групата на основната част от настоящите ѝ членове е между 10 и 12 години, което е сравнително дълъг период. Създадена е от бивш член, който поради възрастови проблеми вече не играе и не е част от постоянния ѝ състав. Негова е идеята за названието на групата. На въпрос дали то има отношение към историческите „орловци“ (от одата на Иван Вазов „Опълченците на Шипка“), интервюираните членове на групата не допускат, че е търсена подобна връзка, тоест те не се преживяват като символно свързани с 36-и пехотен Орловски полк, имащ ключова роля в отбраната на прохода Шипка през 1977 г. В този смисъл названието „орловци“ не притежава някакво конотативно значение, което да го асоциира (в патриотичен план) със споменатото историческо събитие. Названието може да се определи като случайно съпадащо с прилагателното от Вазовата ода. Допускат, че в началото е изработена емблемата на групата – орел с разперени криле върху зелен фон, държащ в ноктите си надпис „Орловци“. Броят на членовете на основното ядро на групата се движи приблизително между 15 и 20 души. Това по същество е и необходимият минимум от членове, които да се включат в една игра, като съперници на друга група или на още няколко групи, за да бъде играта пълноценна. Социалният статус на играчите може да се определи най-общо като среден и над средния за страната. Това са хора, които работят основно в частния сектор. По-голямата част от тях са собственици на фирми в ИТ сектора или работят в този сектор. Това ги прави сравнително независими от гледна точка на свободно време и им гарантира финансовите средства, необходими за закупуването на скъпа оригинална екипировка и еърсофт оръжие. Достъп до групата получих посредством един от членовете на групата (С. Р.), който е собственик на фитнес клуб и допълнително работи в ИТ сектора. Първоначалните разговори, свързани с опознаване на същността на играта милсим, както и първото полуструктурирано интервю проведох с него. Допълнително проведох още четири полуструктурирани интервюта. Преките наблюдения проведох на терените, където групата „Орловци“, както и други групи провеждат срещи по милсим – в района на село Боснек (област Перник), на планината Понор.

Милсим игри с участие приблизително на 50 – 60 до 100 души се провеждат почти всяка седмица в България (обичайно в събота или в неделя). Първото условие да бъдеш член на група за

---

Хеникер, Ню Хемпшир, САЩ. Тогава се използва маркерът Nel-Spot 007, а първите правила са изготвени от Чарлз Гейнс.

милсим е да проявяваш повече от любопитство към съвременното въоръжение и екипировка на различните армии и към съвременните техники за водене на различен тип военни действия. Достъпът до групите е сравнително свободен и се определя от личното желание и готовност за включване на отделния член в определена група. В България подобни групи съществуват приблизително от 16-17 години. Играта милсим има определени характеристики, за които може да се каже, че са в процес на постоянни промени и развитие, предпоставени, от една страна, от нарастващите технологични възможности на използваните средства – оръжие и екипировка, а от друга страна, от натрупания опит, който дава възможност за конструиране и решаване на все по-специфични военни задачи. В играта водещи са сложните ролеви симулации на военни битки, в които участниците използват еърсофт оръжия – реалистични копия на действителни оръжейни образци<sup>2</sup>. Обичайно симулациите се провеждат на големи терени в гористи местности, като една симулация може да продължи няколко дни. Ако се опитаме да определим разглежданата игра през концепцията на Хьойзинха за войната, трябва да подчертаем съществената разлика: той търси игрови елементи, за да определи игрова функция на войната, обратно – милсим е игра, която си служи с елементите на войната, без сама по себе си да е война. Милсим е игра, която въпреки отборното участие и противоборството, постигането на определени цели, наличието на значително физическо усилие и отчитането на крайни резултати, практикуващите категорично определят като хоби и настояват, че не става дума за спорт. Тук се наблюдава странно разграничение между хоби и спорт, въпреки че спортът може да бъде хоби. Само по себе си настояването на респондентите играта да се разграничава от обичайните спортни дейности, е показателно и информативно за разбирането на логиката на милсим именно като игра, лишена от спортния си елемент. Основният акцент в нея е върху решаването на тактически задачи, независимо че те изискват физически усилия, които би могло да се разглеждат като вид спортна дейност. От друга страна, трябва да се отчете, че става дума и за процес на пре моделиране на налични културни факти – каквато е изначалната детска игра на война – чрез ресурсите на съвременните военни технологии, на тактическите стратегии, на средствата за мобилност и комуникация, тоест за появата и популяризирането на *нова съвременна форма на игра*. Отказът от аналогия със спортните дейности може да се обясни и по посока на търсенето на реалистичност, съотносима с реални военни действия, което е принципно извън логиката на който и да е спорт. Съществуват основно два типа милсим игри в зависимост от преобладаващия игрови елемент. Когато водеща е динамичната стрелба, тоест водещ е агониялният дух<sup>3</sup> като страст към състезателност (вж. Проданов, 2005, с. 25 – 34), играещите се определят (самоопределят) като еърсофтърри, тъй като в този случай не само че доминира честотата на употреба на еърсофт оръжието спрямо поставянето и изпълнението на конкретни тактически задачи, но тази честота потвърждава преобладаващия състезателен характер на играта (вж. Хьойзинха, 2000, с. 88). Основната задача при този тип игра е отстраняването на играчите от противниковия отбор чрез поразяване посредством пластмасови проектили с наличното еърсофт оръжие. В този вид играта се нарича от играещите *еърсофт*<sup>4</sup>. Обратно, когато отиграването на поставени тактически задачи има превес над употребата на оръжие, целяща единствено поразяване на противника, участниците се самоопределят като милсимъри, а самата игра се нарича *милсим*. Това разделение е условно и обикновено се споделя от напредналите милсимъри, които имат дългогодишна практика, тоест става дума за класификация на епiс-ниво от практикуващите милсим. В тази вътрешна за общността класификация милсим е определяна като по-престижния вариант на играта. От друга страна, агониялното не може съвсем категорично да се изключи като определение за играта, доколкото тя

<sup>2</sup> Еърсофт оръжията изстрелват шестмилиметрови пластмасови проектили със скорост, която варира от 100 до 180 м/с, а мощността е ограничена до 2,5 джаула.

<sup>3</sup> Въпреки че става дума за игра с военен характер, типът агония трябва да се определя като спортен, а не като военен (вж. Проданов, 2005, с. 9).

<sup>4</sup> В този случай може да се говори за стила CQB (Close Quarters Battle), като игрите се отличават с динамика, бързо придвижване и реализиране основно в градски условия – в сгради и терени със сгради, които често включват и определен горист терен с неголеми размери.

„прилича на битка, в която равенството на шансовете е създадено, за да могат противниците да се изправят един срещу друг при идеални условия, осигуряващи даване на конкретна и неоспорима стойност на триумфа на победителя“ (Caillios, 2001, p. 14). Често се наблюдава преливане и едновременно участие на едни и същи членове на общността и в двата типа игри, което налага уточнението, че обикновено еърсофт се играе при наличие на по-малко участници, когато групата не може да се събере в пълния си състав или не е осъществен контакт с друга група за реализиране на съвместна игра. Това е своеобразен компромис, тъй като заради ограничения брой играчи е невъзможно да се поставят за решаване по-големи и сложни тактически цели. В случаи когато се организират игри, включващи повече от една група – на национално или международно ниво, става дума за класически милсим. Това е пълноценният вариант на играта, към който се стремят всички практикуващи я. Следвайки класификацията на игрите, която предлага Роже Кайоа: *agon* (състезание), *alea* (хазарт), *simulation* (мимикрия) и *ilinx* (световъртеж), може да се допусне, че най-присъща на милсим е игровата характеристика *мимикрия*, доколкото за този тип действие особено категорично се отнася определението: „Цялата игра предполага временно приемане, ако не на въображаема (...), поне на затворена, конвенционална и в някои отношения въображаема вселена. Играещият може не само да разгърне действия или да подчини нечия съдба във въображаема среда, но вследствие на своето поведение да се превърне в илюзорен за самия себе си персонаж. По този начин човек се сблъсква с поредица от разнообразни проявления, чийто общ елемент е това, че субектът сам вярва или кара другите да вярват, че той е не само себе си, но и някой друг. Той забравя, маскира се или временно заличава личността си, за да се престори на друг“ (Caillios, 2001, p. 19). Тази специфика на играта ще бъде използвана и по-нататък в настоящата статия, на следващ етап от анализа, когато милсим ще бъде съпоставен с възстановките на исторически сражения.

Друг важен момент, който може да се отчете при интерпретацията на милсим, е, че тази игра е предпоставка за създаване на трайни общности<sup>5</sup> (преобладаващият дял в наблюдаваната група е на мъжете, но в групите понякога се включват и жени). Често наблюдавано явление е социалният статус на практикуващите да се проектира като релевантна позиция в групата. Долна граница на възрастовия диапазон е 18 години<sup>6</sup>, а пределна горна граница не може категорично да бъде определена. В информацията на респондентите има случаи на практикуване на милсим на възраст между 70 и 80 години, но практикуването най-често се определя от физическото състояние на играча. Все пак наблюденията показват, че възрастта на най-активно практикуващите милсим е между 30 и 50 години. Наблюденията относно образователния ценз на играещите милсим показва, че в голямата си част това са хора с висше образование, с доходоносни работни позиции и със социален статус, които обичайно е около средния и над средния за страната. Това дава основание играта да се определи като своеобразно престижно занимание, изискващо добро интелектуално ниво и наличие на допълнителни финансови ресурси за осигуряване на скъпа екипировка и обезпечаване на пътуванията и престоя до терените за игра (в страната и в чужбина).

От проведените преки наблюдения върху групата „Орловци“, както и върху представените в интернет групи, практикуващи играта, може да се твърди, че структурирането и поддържането на трайни общности е една от основните характеристики на милсим. Нещо повече – наблюдава се изграждане на сложни социални мрежи, които по отношение на своята хоризонтална структура имат няколко нива:

<sup>5</sup> Приблизителният брой на такива групи в София се движи между 30 и 40 души, като числеността на членуващите в една група се движи от 20 – 30 до около 100 души. Милсим групи освен в София има и в големите български градове – Стара Загора, Пловдив, Варна, Плевен, Русе, Пазарджик, като милсим игри се организират и в градове, където няма постоянно обособени групи. Членовете на тези групи преобладаващо са мъже и в този смисъл може да се определят като мъжки общности. В същото време се наблюдава и присъствието на неголям брой жени, което поставя допълнителни въпроси пред изследователя.

<sup>6</sup> Тази възраст като долна граница е задължителна, доколкото, предвид съществуването на рискови аспекти в практикуването на милсим, общността не приема да носи отговорност за свои непълнолетни членове.

1) *отборно* – обикновено включва между 30 и 40 членове, намиращи се (най-често) в приятелски връзки помежду си или в контакти на близко общуване и споделяне;

2) *регионално* – това ниво е най-ясно изразено в региона на София, тъй като тук броят на милсим групите е най-голям и може да се наблюдава пълноценно междуличностно взаимодействие както в рамките на групата, така и в контекста на групите в един регион;

3) *национално* – предвид малките мащаби на милсим общността, непрекъснатите контакти във виртуалното пространство, осигуряващи споделяне на актуална информация, и няколко национални срещи в рамките на една година са предпоставка за създаване и поддържане на близки контакти между милсимърите в България;

4) *интернационално* – на това ниво контактите между милсимърите се изразяват най-вече в поддържане на контакти и споделяне на информация за предстоящи събития, обмен (закупуване и продаване) на специализирано оборудване, присъствие във фейсбук базирани групи за споделяне и обмен, както и коментар на видеоматериали със заснети тактически игри. В рамките на така описаната социалност може да се наблюдават както форми на приятелство, така и на близки контакти, които дават възможност за създаване на различни видове клиентелизъм, а и на реализиране на специфични варианти на сива икономика, доколкото за една част от практикуващите милсим това е допълваща дейност, а за други търговията със специално оборудване е допълваща, но и сравнително доходоносна дейност. Посредством възможностите, които осигурява интернет, част от практикуващите играта развиват варианти на сива икономика, заобикаляйки стандартните и законоустановени форми на търговия. Причините за това са поне две – от една страна, фирмите за продажба на еърсофт оръжие и военна екипировка в България не са пазарно адекватни на най-новите и съвременни изисквания на милсим, а в същото време предлаганите от тях продукти са с твърде завишени цени; от друга страна, високите цени на специалното оборудване дават възможност за реализиране на сравнително добри печалби в рамките на общността на практикуващите. Реализирането на форми на сива икономика допълнително е подпомогнато от високата степен на доверие в рамките на общността, което ограничава възможностите за контрол и санкции от страна на специализираните държавни органи.

Друг важен социален аспект на милсим е конкретна връзка с града и в този смисъл играта може да се определи като типично „градско явление“, доколкото преобладаващата част от практикуващите я живеят в големите градове. Опитвайки се да обяснят този факт, респондентите изтъкват най-вече чисто организационния момент: „в селата живеят малко хора и е трудно да се сформира отбор или дори малка група“ (С. Р.). Разбира се, анализът може да се задълбочи в тази посока чрез изследване на социалните и културните аспекти на съвременното българско село и актуалните форми на развлечение, което то обичайно предлага. Само като допълнение, което в някаква степен предполага анализът да бъде развит и в тази посока, може да се направи сравнение с популярните ловни дружини в българското село, които не само че са традиционни, но и имат едва ли не статут на задължителни общностни форми. Въпреки категоричните си разлики двете форми – практикуване на лов и практикуване на милсим – може да бъдат сполучливо съпоставяни (и разбира се, оразличавани), доколкото става дума за: предимно мъжки общности, хоби и свободно време, форма на туризъм, наличие на някакъв вариант на оръжие, социални контакти, преобличане на тялото, присъствие на елемент на традиционен маскулинизъм, необвързан с някаква идеология, частично включване на жени с тенденция броят им да нараства, експониране на реалния социален статус в аналогичен в общността, реализиране на клиентелизъм през общността и др. Въпрос, по който етнологията има думата, анализирайки милсим, е мястото на човешкото тяло в играта – веднъж, като управлявано и извършващо специфични контролирани физически усилия и втори път, от гледна точка на символичната му интерпретация от играещите, минаваща през обличането на военни униформи.

Вече беше подчертано, че обличането на военни униформи от практикуващите милсим е една от най-важните черти на играта. Ако играещите пейнтбол обличат специално облекло, което да ги предпази от цветните маркери, то при милсим отношението към облеклото има далеч повече нюанси:

1) Категоричното определяне на конкретен играч като милсимър (в най-престижният му вариант) основно е свързано със закупуването на реално съществуваща военна униформа и екипировка, използвана от съвременните армии. Целта е постигане на висока степен на реалистичност, на първо място, посредством дрехата и допълнителната екипировка. В интервютата респондентите подчертават, че когато става дума за нов член, който не отговаря на неписаните изисквания, няма да му бъде отказано да бъде включен в групата, но според тях има споделено съгласие за ангажираност и солидарност на всеки член с общността по отношение на този показател за реалистичност. Този аспект на преобличането на тялото има пряко отношение към вече споменатата основна характеристика (без да е само към нея) на играта според Кайоа – *мимикрията*.

2) Отношението към тялото като инструмент за решаване на специфичните задачи, които изискват голямо физическо натоварване. Тук отново се цели висока степен на реалистичност, която се проявява във физическо действие при специфични ситуации, интензитет и продължителност. Може би по този показател милсим най-вече се доближава до спортната дейност, но както вече беше подчертано, милсимърите настояват, че не става дума за спорт. В този контекст трябва да се спомене за съществуването на още една разновидност на играта, която изключва преки сблъсъци. Става дума за преходи, които се организират в рамките на една група. Тези преходи се организират няколко пъти в годината, така че да се реализират в разнообразни метеорологични условия. Преходите са в рамките на няколко дни. Участващите носят пълната си екипировка, като еърсофт оръжието е само допълващ компонент и не се предвижда неговата употреба. Движението се извършва по предварително зададен маршрут, който изисква висока степен на физическо натоварване и доближаване до условията на „оцеляване в трудна среда“. Често в раниците целенасочено се носят допълнителни тежести, които да затруднят придвижването, като отново крайната цел е постигане на максимално приближаване до образа на реални военни преходи. Нюанс на физическата употреба на тялото е използването на специална военна храна или храна за оцеляване MRE (Meal, Ready-to-Eat)<sup>7</sup>, като и в този случай милсимърите предпочитат да закупуват оригинални армейски пакети (обикновено на Американската армия). Използването на MRE храна при продължителни игри и преходи е друг нюанс на търсенето на реалистичност, отварящ нова пазарна ниша в световен мащаб, от която сполучливо се възползват производителите на специализирани храни.

3) Изключенията в преобличането (макар и редки) също са показателни за разбирането на ролята на тялото в милсим. Става дума за онези варианти на военна екипировка, които от гледна точка на своята знаковост са исторически маркирани.

Респондентите от групата „Орловци“ споделят за прецеденти, при които нови участници експериментират с необичайни за милсим униформи. Такъв е случаят с участник, който се включва с униформа и оръжие на Английската армия от края на XIX век. Общата реакция е, че новакът милсимър изглежда като преоблечен с театрален реквизит. Тоест този тип „мимикрия“ е неприемлива, тъй като не отговаря на предварително зададените критерии. Приемат го в групата като пълноправен участник, но естеството на играта бързо убеждава експериментатора да премине към практични за играта екипировка и оръжие. Подобен е случаят с участник, преоблечен като пехотинец от Вермахта, но и в този случай става дума за неколкостепенни опити, след което остарялата и непрактична униформа е заменена със съвременна. По-любопитни от гледна точка на активирани стереотипи са случаите на използване на униформа и въоръжение на Съветската армия от конфликта в Афганистан и на униформа и въоръжение на Българската армия отпреди 1990 г. В първия случай участниците са наясно с неособената практичност на униформата и снаряжението на Съветската армия от споменатия период – най-вече по отношение на употребата на тежките

<sup>7</sup> За първи път подобна храна е въведена в употреба в армията на САЩ през 1981 г. След 1990 г. към пакета е включен и химически бездимен нагревател. При контакт с вода той отделя топлина, което бързо осигурява топла храна за боеца. Поради голямата практичност на този тип продоволствени пакети много армии по света създават своя версия на американските MRE. Днес този тип храни се продават свободно, тъй като и цивилното им приложение е широко, и търсенето им нараства.

бронезилетки, в които вместо лек кевлар, се използват масивни стоманени плочи. В този вариант респондентите обясняват тази употреба като стремеж към висока степен на уподобяване на изключително трудни, но „за истински войници“ бойни действия. В българските групи подобни прояви са спорадични. Като по-масова тази тенденция се наблюдава предимно при руските групи, практикуващи милсим, което може да се обясни като проява и на носталгизъм, и на особена форма национализъм, свързан с епохата на Съветския съюз. Вторият случай – употреба на българска униформа и снаряжение от периода преди 1990 г. – в някаква степен е аналогичен на първия, като този вариант обикновено се практикува от милсимъри, които са служили в Българската армия, преди тя да придобие статут на професионална. Обяснението на този факт може и тук да се отнесе към своеобразно проявление на носталгизъм, но и към своеобразно препотвърждаване и разбиране на служенето в армията като символно висок етап от личната биография, което за младите милсимъри е само разказ за миналото.

4) Логичен въпрос, който възниква при анализа на игра, която има за основа войната, е какво се случва с милсимърите, които биват простреляни по време на отиграваните срещи. Би могло да се направи съпоставка с първообраза на милсима – пейнтбола, и употребата на цветни маркери за отчитане на пораженията. Тъй като пейнтболът е преди всичко динамична игра от агонален тип, в която водещо е прострелването на противников играч, а срещата се провежда на ограничено по размери игрално поле, цветният маркер е най-логичното решение за бързото и категорично отчитане на пораженията. Вече беше посочено, че водещо в милсим не е агоналното, основано на пряко противопоставяне, а създаването и съответното решаване на тактически задачи. В този смисъл мнимата смърт е важна, но не най-важната, както за отделния играч, така и за крайния резултат от играта. Тъй като оръжията позволяват прострелване на сравнително далечни разстояния (до 100 м) с малък проектил (диаметърът е 6 мм), който при полет не се вижда, отчитането на попаденията става с признание от страна на поразения играч. Той съобщава, че е бил поразен, като не се разчита това да бъде доказано посредством маркери или електронни датчици. Може да се каже, че мнимата смърт в милсим има отношение към един от основните принципи на играта – честта. Това е принцип, залегнал в основата на цялостното съгласие, което играчът трябва символично да обяви и което предхожда включването в милсим общността и в нейните игри. В чисто игрови план, след като е поразен, участникът трябва да престои в т.нар. *мъртвило* – място, в което временно изваденият от играта престоива за период от 20 мин. Тези минути са наказателно време за играча, което забавя изпълнението на неговата тактическа задача, а отгук възпрепятства и целия отбор. Респондентите споделят, че приучаването на новите членове на групата да признават факта, че са поразени, и да осмислят, че поразяването на противника не е най-важната задача в играта, е първото условие за пълноценното им приемане. Това етично разбиране, както и приемането на основната идея на играта – създаване и решаване на тактически задачи от военен тип – са в основата на милсим. Разговорът за мнимата смърт в играта отваря въпроса за отношението на милсимърите към реалната война и реалната употреба на оръжия – войната е категорично осъждана, а на реалното оръжие се гледа като на желана вещ, чиито технологични характеристики са обект на силен интерес или възхищение, но вещ, която не бива да бъде употребявана срещу хора. Респондентите от „Орловци“ споделят няколко примера с нови играчи, желаещи да се включат в групата, при които страстта към реалното оръжие и допускането за неговата евентуална употреба в бъдеще са водещи. Във всичките споделени случаи групата успява бързо да се раздели с новопостъпилите, тъй като тяхното отношение към оръжието е в противоречие с етичната концепция на играта. Един от същностните компоненти на милсим е *игралното поле*. Обичайните игри се реализират върху пространство с диаметър минимум 5 км. Това са свободни терени с планински или полупланински характер. Именно този тип терени дава възможност да се използват различни средства, като GPS оборудване, карти на терена, компаси и др. Особено подходящи за играта (според респондентите) се оказват бивши военни полигони в страната, тъй като са разположени на голяма площ, не са често посещавани от случайни хора, които биха затруднили играта, и предлагат изоставени сгради и военни съоръжения, подходящи за поставяне на специфични тактически задачи.

Когато става дума за терен на играта и нейното практическо реализиране, трябва да се спомене, че своеобразната най-висока точка е ежегодната игра в Бергет (Швеция), където се срещат отбори от цяла Европа (<https://www.berget-events.com/rules>). Това е своеобразното „Европейско“ първенство по милсим, с участието на няколко хиляди души, реална военна техника (транспортни и бойни машини и хеликоптери) и оборудвани медицински пунктове, напълно аналогични на реалните армейски. Следващият акцент при анализа на милсим се основава на търсене на аналогии и сравнения с добилия висока популярност в последните години в България културен феномен на историческите реконструкции на военни конфликти.<sup>8</sup> Сами по себе си историческите реконструкции са утвърден изследователски обект в антропологията (етнологията), историята и социологията (Gapps, 2002; Agnew, 2007; Маздрашка-Михова, 2015; Великова, 2015; Дичев, 2018; Казаларска, 2018; Атанасов, 2020). Най-общо, съпоставката между милсим и реконструкциите в тази статия е провокирана от привидно аналогични характеристики, притежавани и от двата феномена: сходни форми за използване на свободното време; участие в специфични режисирани игри; преобличане (като символична дейност и травестизъм) и преживяване на събитието; отношение към историческото време и времето въобще; взаимодействие в социални мрежи; наличие или отсъствие на съпреживяваща и санкционираща публика и др.<sup>9</sup> Крайната цел на тази съпоставка обаче е постигане на по-голяма дълбочина на анализа на явлението милсим посредством очертаване на контраста с историческите реконструкции. При откриването на общи черти между милсим и реконструкциите може би най-отчетливо се откроява тази, която се основава на разиграването на ситуация по предварително зададени параметри. Все пак трябва да се направи уточнението, че общото между двете форми е само привидно, тъй като е налична същностна разлика по отношение на вътрешното усещане на участниците спрямо извършваното действие. Анализирайки историческите реконструкции, Ванеса Агню подчертава, че „те задоволяват двете страсти – за работа и за игра, които обикновено са в развод“, а тяхното процъфтяване и изключителна популярност отдава на качеството им да бъдат „печеливша комбинация от въображаема игра, самоусъвършенстване, интелектуално обогатяване и социалност“ (Agnew, 2004, p. 327). Като определя историческите реконструкции като „история отдолу“, Агню изтъква, че страстта към тях има и политически причини, тъй като предоставя важната обществена услуга да дава глас на субекти, които са в маргинална позиция – обществена и икономическа. Но нещо, което е особено съществено при осмислянето на реконструкциите: „Еманципиращият жест на реконструкцията е да позволи на реенакторите да изберат собственото си минало в отговор на конфликтното настояще“ (пак там). Възможно ли е да се твърди, че посредством милсим участниците (милсимърите) задоволяват едновременно двете си страсти – и за работа, и за игра? Вероятно да, тъй като провеждането на милсим е свързано с предварителна подготовка, която изисква създаване на тактическа задача. Обикновено изготвянето ѝ се възлага на най-добрите, които имат теоретичните познания и опита. Предварителната логистика изисква определяне на времето на провеждане на играта, определяне на терена и едва след това изготвяне на плана за провеждане на конкретните действия. В интервюта респондентите подчертават, че от гледна точка на тактическите решения създателите на параметрите на предстоящата игра разчитат на съответен тактически опит и знания,

<sup>8</sup> В статията обект на анализ е само тази част от историческите реконструкции, чийто основен обект е възстановяването на исторически бойни действия. Анализът изключва всички варианти на реконструкции, отнасящи се до проявления от бита и всекидневието, на религиозни проявления или на художествената култура, които понякога са част от временните експозиции на историческите или етнографските музеи.

<sup>9</sup> Необходимо е да се направи уточнението, че във фокуса на настоящата статия ще бъдат реконструкциите, при които водещо е „действеното, драматургично представяне на значими събития от миналото“, даващо основание на някои изследователи да ги определят като „военен модел“ (Великова, 2015, с. 216, 229). Групите за исторически реконструкции ще бъдат дотолкова наблюдавани, доколкото търсенето на аналогии ще подпомогне очертаването на основните характеристики на милсим групите. В този смисъл анализът се опира и на вече съществуващи културологични и етнологични изследвания върху добилото висока популярност явление на историческите реконструкции.



основани на познаването на специализирана литература, с което максимално да доближат събитието до реални бойни действия. В този смисъл съществена част от подготовката на играта е нейното ресурсно обезпечаване, като тук не става дума само за осигуряването на собствена екипировка и оръжие на участниците. Наличието на всички тези компоненти, съчетани с „действие или занимание, извършвано доброволно, ограничено във времето и пространството, изискващо спазването на доброволно приети, задължителни правила, които по своята същност са самоцелни и придружени от чувство на напрежение и радост, от съзнанието за „нещо различно“ от „всекидневния живот“ (Хьойзинха, 2000, с. 63), дава основание да приемем, че милсим също съвместява игра и работа подобно на историческата реконструкция. Ако привлечем като аргумент концепция на Роже Кайоа, с която той опонира на тезата на Хьойзинха за играта, трябва да посочим, че милсим съдържа всички игрови компоненти, като: *свободно, отделно, несигурно, непродуктивно, има правила, научжим* (Caillios, 2001, p. 9 – 10).

Отново търсейки някакви допирни точки на милсим с казаното от Ванеса Агню за историческите реконструкции, може да посочим, че в милсим се открива и самоусъвършенстването, доколкото участието в подобни игри изисква както значителна предварителна подготовка, така и достатъчно продължително време за придобиване на важни компетенции за решаване на поставените задачи. От направените интервюта с милсимъри, а и от преките наблюдения се установява, че времето за минимална подготовка на един милсимър е поне една година, като това обучение включва придобиване не само на двигателни умения, но и на теоретични знания. В съпоставка с историческите реконструкции тук се очертава нова разлика – компетенциите на участниците в реконструкциите са от друго естество, тъй като реенакторът се опитва да повтори минали действия от определен контекст на конкретно историческо събитие. В този смисъл неговото поведение повече прилича на театрален или историко-митологически проектиран жест, отколкото на реално действие, при което водеща е личната инициатива. Реенакторът повтаря (или се стреми да повтори) случилото се, докато милсимърът има възможността да прояви инициатива за свои действия в бъдеще. Що се отнася до вече изтъкнатата черта на милсим да бъде предпоставка за структуриране на общности, трябва да се посочи, че тази характеристика е валидна и за историческите възстановки, но има различно проявление. Голяма част от реенакторите са обединени в клубове за реконструкции<sup>10</sup>, като проявите на съответния клуб са обвързани с историческия календар. Това предопределя и формата на контактите, и времето, по което тези контакти ще бъдат реализирани. Изключение правят няколко клуба, чиито членове преобладаващо са професионални историци, а дейността им е насочена към реконструкции на древната история (обичайно на Римската империя и на Източната Римска империя) и в този смисъл те не са реенактори на българския национален мит, а оттук и не са обвързани с националния исторически календар. Така най-общо може да се очертаят два типа общностни връзки: първата – на членовете на клубове за исторически реконструкции, обвързани с националната история, чието общуване се предопределя от българския исторически календар, и втората – на членовете на клубове за „неутрална история“, чиято дейност и контакти се предопределят от планиране на прояви, свързани с тематичната определеност на клуба, която обичайно е неутрална по отношение на конкретно историческо време. Тъй като вече беше подчертано, че милсим е типично градско явление, като своеобразен повод за разширяване на анализа може да допуснем въображаема ситуация, при която в произволно избрано българско село съществува отбор по милсим, състоящ се от мъже между 30 и 50 години, и тази група, отивайки към игралния терен със своите оръжия реплики, се среща с ловната дружина на селото, която отива на лов със своите реални оръжия. Не е трудно да си представим какъв би бил ефектът от подобна среща. Въобразената ситуация е провокативна, но дава възможност да се допълни с още един аспект: какви биха били впечатлението и отношението, ако вместо отбора по милсим, в някое от българските села, чиято местна история е силно обвързана с националноосвободителните събития от пролетта на 1876 г., се появи дружина с четнически униформи и оръжия, които са музейни експонати или

<sup>10</sup> По данни от електронния сайт „Календар на българските исторически възстановки“ броят на клубовете е 37.

принадлежат на частни колекции, а дружината се връща от честване или отива да отбележи историческо събитие, в което историческата реконструкция е част от програмата. Търсейки сходства между разглежданите обекти – милсим и исторически реконструкции, – трябва да отговорим и на въпроса за отношението минало – настояще, което според Ванеса Агню е определящо за реенакторите. Така се очертава и основната им мотивация – „стремежът към постигане на реалистичност и историческа достоверност“ (Казаларска, 2018, с. 47), а историческите реконструкции се определят от анализаторите като явление, което „е част от по-общата воля за образ на недотам уверената в себе си българска идентичност“ или търсене на „реванш на миналото“ (Дичев, 2018). От гледна точка именно на усилието за търсене на реалистичност и достоверност както от милсимърите, така и от реенакторите, двете прояви се срещат твърде близко във вече споменатата игрова характеристика *мимикрия*, изведена от Роже Кайоа в неговата класификация. На търсенето на автентичност, тоест на реалистичност, на представяното от реенакторите обръща внимание Стиван Гапс, допускайки, че става дума за автентичността като естетика на реконструкцията: „Автентичността е естетика, която може да „удостоверява автентичността“, контекстуализирана, винаги променяща се позиция към артефакт или представление. Естетиката на автентичността е ключов концептуален компонент за публиката и участниците, които лесно могат да възприемат представлението като историческа реконструкция“ (Gapps, 2002, p. 68).

Подобно естетизиране на играта може да се открие и при милсим, доколкото напълно реалистичният костюм (военната униформа), оръжието, визуално напълно уподобяващо реалните образци, поведението, което се мисли от играещите като в най-висока степен съответстващо на поведението в реални бойни действия, етиката на осмисляне на мнимата смърт (вече стана дума за това), както и вътрешното преживяване на играчите, разбирано от тях като съответстващо на преживяването на бойците в реален военен сблъсък, са все черти, които също „удостоверяват автентичността“. Любопитен е въпросът за отношението към времето в историческите реконструкции, който може да се развие в посока на това реконструкцията да се разгледа в контекста на политиката: „Политическото е поредната сцена, на която се отиграва историята, мислена единствено в ключовете на националната история – в полето на добре познатото, стабилизирано от безброй употреби клише“ (Атанасов, 2020). Но тук се открива още един въпрос: не е ли аналогична политическата идеология на мита? Така реконструкцията, като форма не само на театрализация на миналото, но и на неговата митологизация, носи всички белези на разиграване на мит и намира естествена хранителна среда именно в полето на политическото. Голяма част от историческите реконструкции, които са свързани с травматични епизоди от историята на България, са приели ритуален образ: „Възстановката се е превърнала в ритуал, подобен на поомръзналото поднасяне на венци и стоене мирно на тържествена музика – преиграването на историческото събитие е един пластичен монумент, при това евтин, защото ентузиастите рядко получават хонорари“ (Дичев, 2018).<sup>11</sup>

Търсене на максимална реалистичност и достоверност през призмата на времето се наблюдава и в милсим, но тук е и основната разлика – милсим е насочен към бъдещето, към стратегическата задача, която има предстоящо и уникално решение. И в двата случая обаче става дума за активна роля на въображението, което според Ападурай „се е превърнало в колективен социален факт“ и е в основата на създаването на „множество въображаеми светове“ (Ападурай, 2006, с. 17). В схващането на Ападурай става дума за новата роля на въображението в съвременния свят, в който то е напуснало обичайните си обиталища – мита, легендата, изкуството – и „днес е станало част от всекидневната умствена работа на обикновените хора в много общества“ (пак там). Друга характеристика, на основата на която може да бъдат съпоставяни милсим и реконструкцията,

<sup>11</sup> Констатацията на Ивайло Дичев за възстановките може да намери продължение, което да обясни вероятните причини за превръщането им в ритуал, подобно на поднасянето на венци и стоенето мирно на тържествена музика, които актове по същество са жестово и символично препотвърждаване на националния ни мит. Така може да стигнем до допускане, че съвременният мит е възможно да има различни проявления – като наратив или ритуал на националното, като партийна политическа идеология, като поп, кино или спортна звезда и пр.

е *полът*. Наблюденията върху конкретната група „Орловци“, както и върху останалите групи в България показва, че присъствието на жени в групите се движи около 1% – това е и общият процент участници жени в цялата общност. В последните години се забелязва тенденция на зачестяване на случаи жени да практикуват милсим, но респондентите от „Орловци“ подчертават, че обикновено става дума за съпруги или приятелки на практикуващите мъже. Присъствието на тези жени в общността е нетрайно и най-често приключва след няколко участия. Този факт дава основание да се обобща, че милсимът основно е мъжко занимание.

Съпоставка с участието на жени в историческите реконструкции ще покаже аналогични резултати, ако се направи уговорката за участието само в този тип действия, които реконструират военни сражения. При тях броят на жените е твърде ограничен и обикновено също не надхвърля 1 – 2%. Изключение правят историческите реконструкции, в които жените влизат с обичайните си роли. В тези случаи броят им зависи от характера на реконструкцията. В останалите случаи участието на жени има по-скоро сензационен характер. На такова участие обръща внимание преподавателят по драма във Вашингтонския университет Скот Мегелсен в интервюто си с Уенди Рамсбърг – жена реенактор, участничка в реконструкция на Гражданската война в САЩ (вж. Magelssen, 2014). На въпроса на Мегелсен дали останалите реенактори (мъже) имат проблем с това жена да изпълнява мъжка роля, Уенди Рамсбърг отговаря, определяйки няколко вида реакции – категорично отхвърлящи присъствието на жена в мъжка роля; приемащи жената, ако добре е прикрила женските си черти, тоест външно напълно изглежда като мъж; и трети, които просто не обръщат внимание на това. В милсим жените участват с военните си униформи и носят маски за предпазване на лицата, което до голяма степен заличава „женските им белези“. Респондентите споделят, че „понякога разбираш, че е жена, в края на играта, когато си свали маската“. Въпреки това заличаването на женствеността не е самоцел в играта. Обратна е ситуацията в историческите реконструкции. Това споделя реенакторът Уенди Рамсбърг: „Старая се да се прикрия достатъчно, за да не се отличавам сред останалите (с изключение на ръста). Това е предизвикателство, но не толкова трудно, колкото може да се мисли. Необходими са добро омотаване на гърдите, скъсена коса, липса на грим или женски бижута, подходяща униформа и поведение“ (цит. съч.). Милсим е повод за развиване на специфична фотографска индустрия, основана на съчетаването на военната екипировка и оръжие с жената като фотообект. В този случай се излиза извън параметрите на играта, като се търси своеобразен еротизъм от комбинирането между полуголо женско тяло и униформа и оръжие или от акцент върху силно гримирани лица на жени във военни униформи. Така може да се обясни наличието на хиляди снимки на „милитъри жени“ в специализираните сайтове за продажба на различен тип изображения. Обикновено подобни фотографии се използват от рекламната индустрия в сфери, които са далечни на милсим. Определено сближаване между милсим и историческата реконструкция по отношение на участниците е наличието на определен брой милсимъри, които в същото време са и реенактори. В някои случаи се наблюдава промяна – милсимър да стане реенактор, преодолявайки постепенно страстта си към разиграването на симулирани тактически военни действия и сменяйки я с желание за историческа реконструкция на униформа, въоръжение и пр. Що се отнася до настояването на милсимърите, че тяхното занимание е хоби, трябва да се подчертае, че реенакторите не са склонни да гледат на реконструкциите като на игра или хоби. Ванеса Агню подчертава: „В края на краищата реенакторите приемат сериозно историята си – тяхната достоверност се измерва чрез тяхното съвпадение с подробности за периода и тяхната вяроност към „автентичното“ – и те еднообразно вярват, че възстановките „оживяват историята“ и тестват общи предположения за миналото“ (Agnew, 2004, p. 330). Изследването на милсим може да продължи по посока на задълбочаване на интерпретацията на очертаните аспекти на тази игра, като настоящата статия е само началото. Направените съпоставки с популярните като социално и културно явление исторически възстановки са своеобразен модел за нови съпоставки с аналогични на милсим и на реконструкциите културни явления. Предстоящи наблюдения ще интерпретират вече маркираните въпроси за свободното време, за играта като форма на туризъм, за проектирането на социалния статус върху статусни позиции в групата, както и въпроса за реализирането на сива икономика.

БИБЛИОГРАФИЯ:

- Ападурай, Ард. (2006)** Свободната модерност: Културни измерения на глобализацията. София: ЛИК, с. 322. (*Apaduray, Ard. Svobodnata modernost: Kulturni izmerenia na globalizatsiyata. Sofia: LIK, s. 322.*)
- Атанасов, Д. (2020)** Историята като мобилизиращо клише, политиката като историческа възстановка. //– В: *Marginalia*. <https://www.marginalia.bg/aktsent/istoriyata-kato-mobilizirashto-klishe-politikata-kato-istoricheska-vazstanovka> (25.01.2021) (*Atanasov, D. Istoriyata kato mobilizirashto klishe, politikata kato istoricheska vazstanovka. //– V: Marginalia. https://www.marginalia.bg/aktsent/istoriyata-kato-mobilizirashto-klishe-politikata-kato-istoricheska-vazstanovka* (25.01.2021))
- Великова, Св. (2015)** Модели при историческите възстановки в България. – В: Сборник с научни текстове по проект № BG051PO001-3.3.06.-0060. Том 2, Част 2 „Разширяване на уменията и квалификацията на докторанти, постдокторанти и млади учени в интердисциплинарни области (визуална антропология и публични комуникации) с цел създаване на устойчиви връзки между образованието, професионалното обучение и бизнеса“. София: НБУ, с. 216 – 239. (*Velikova, Sv. Modeli pri istoricheskite vazstanovki v Bulgaria. – V: Sbornik s nauchni tekstove po projekt № BG051PO001-3.3.06.-0060. Tom 2, Chast 2 „Razshiryavane na umeniyata i kvalifikatsiyata na doktoranti, postdoktoranti i mladi ucheni v interdistsiplinarni oblasti (vizualna antropologia i publiczni komunikatsii) s tsel sazdavane na ustoychivi vrazki mezhdub obrazovaniето, profesionalnoto obuchenie i biznesa“. Sofia: NBU, s. 216 – 239.*)
- Дичев, Ив. (2018)** Откъде се взе този театрално-патриотичен подем? <https://www.dw.com/bg/%D0%BE%D1%82%D0%BA%D1%8A%D0%B4%D0%B5-%D1%81%D0%B5-%D0%B2%D0%B7%D0%B5-%D1%82%D0%BE%D0%B7%D0%B8-%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE-%D0%BF%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D0%BD-%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BC/a-45140005> (25.01.2021) (*Dichev, Iv. Otkade se vze tozi teatralno-patriotichen podem? https://www.dw.com/bg/%D0%BE%D1%82%D0%BA%D1%8A%D0%B4%D0%B5-%D1%81%D0%B5-%D0%B2%D0%B7%D0%B5-%D1%82%D0%BE%D0%B7%D0%B8-%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE-%D0%BF%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D0%BD-%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BC/a-45140005* (25.01.2021))
- Казаларска, Св. 2018)** Исторически възстановки на „героичното време“. // *Българска етнология*, бр. 1, 2018, с. 38 – 53. (*Kazalarska, Sv. Istoricheski vazstanovki na „geroichnoto vreme“. // Balgarska etnologia, br. 1, 2018, s. 38 – 53.*)
- Маздрашка-Михова, Ф. (2015)** Историческите възстановки като специално събитие – В: Медиите на 21. век (Newmedia21.eu). <https://www.newmedia21.eu/analizi/istoricheskite-vazstanovki-kato-spetsialno-sabitie> (25.01.2021) (*Mazdrashka-Mihova, F. Istoricheskite vazstanovki kato spetsialno sabitie – V: Mediite na 21. vek (Newmedia21.eu), ISSN 1314-3794. https://www.newmedia21.eu/analizi/istoricheskite-vazstanovki-kato-spetsialno-sabitie* (25.01.2021))
- Проданов, Ж. (2005)** Философски очерци за спорта. София: НСА-ПРЕС, с. 156. (*Prodanov, Zh. Filosofski ochertsy za sporta. Sofia: NSA-PRES, s. 156.*)
- Хьойзинха, Й. (2000)** Homo Ludens. София: Захарий Стоянов, с. 328. (*Hyoyzinha, Y. Homo Ludens. Sofia: Zahariy Stoyanov, s. 328.*)
- Agnew, V. (2004)** Introduction: What Is Reenactment? // *Criticism*, Vol. 46: Iss. 3, Article 2, p. 327 – 339.

**Caillios, R. (2001)**

Man, Play and Games. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, p. 208.

**Magelssen, Sc. (2014)**

Fighting Like a Man: A Conversation with Civil War Reenactor Wendy Ramsburg. <https://www.pewcenterarts.org/post/fighting-man-conversation-civil-war-reenactor-wendy-ramsburg> (25.01.2021)

**Stephen G. (2002)**

Performing the past: a cultural history of historical reenactments. Doctoral Thesis. Sydney: University of Technology, p. 458.