**СТАНОВИЩЕ**

**за дисертацията на Николина Красимирова Кирилова**

**„Традиционни символи в съвременната корейска култура на развлеченията (комикси, анимация и компютърни игри”**

**за присъждане на образователната и научна степен „доктор”**

**по научна специалност „Корейска литература, култура и общество”**

**Рецензент: проф. дфн Александър Викторович Федотов**

 Дисертационният труд на Николина Кирилова се състои от почти 180 страници, като включва увод, три глави, заключение, библиография и приложения. Това е първият у нас, а и в Източна Европа труд, в който се разглеждат специфични феномени на съвременната корейска (южнокорейска, нататък само „корейска” – А.Ф.) култура. Става дума за комикси, анимация и компютърти игри, произведени в Република Корея (нататък само „Корея” – А.Ф.), но отдавна придобили широко разпространение в целия свят, което реално ги превръща в глобални културни постижения. Казаното дотук означава, че дисертантът избра много актуална тема, която може да се разглежда като културен корейски тренд.

 Напълно оправдано Николина Кирилова избира нелекия изследователски път на съпоставяне на традиционната и модерната корейска култура, като насочва своето внимание към традиционната корейска символика, използвана в т. нар. култура на развлеченията в Корея.

 След описанието на обекта на изследването, целите на научното проучване и използваните методите, в първа глава дисертантът проследява исползването на традиционните корейски символи в корейските учебни комикси. Комиксът отдавна се е наложил в световната култура като алтернатива на „чистия” наратив. Корея, както Япония и Китай, не прави изключение. В Корея комиксите вече не са само детско четиво. В тях се използват познати на всеки кореец сюжетни линии, колизии, герои, атрибути, които за първи път се срещат в мита за Тангун, в многобройните корейски средновековни стихотворения, написани в жанра *шиджо*, в класическата корейска проза.

Николина Кирилова сравнява функционирането на тези символи преди и сега, отбелязва разликите, посочва съвпаденията, като с това потвърждава тезата за съществуването на културния континуум в рамките на корейската култура.

 Втората глава на дисертацията засяга традиционните символи в корейските анимационни филми, като тук акцентът се поставя върху сравнителния анализ на образите на животните в анимацията и народните приказки, а също така върху измисления женски анимационнен образ на героинята, чието име е Пукка. Последната е изключително популярна, защото присъства в много флаш анимационни продукции.

 Особено място в дисертационния труд се отделя на онлайн игрите. Като пример се използва онлайн играта „Атлантика”, която се разглежда от дисертанта в подробности, като изследователският акцент отново е поставен върху използваните в тази игра традиционни корейски символи.

Приложенията към дисертацията дават ясна представа за визуалното присъствие на традиционните корейски символи в корейските компютърни игри, анимации и комикси. Те са полезни и за нашите студенти, които изключително активно използват тези ресурси. Да не говорим и за това, че немалко кандидат-студенти, които посочват специалност „Кореистика” като първо желание, а те са много повече, отколкото реално можем да приемем в Софийския университет „Св. Климент Охридски”, още като ученици играят в тези игри, четат корейски комикси и гледат съвременна корейска анимация.

 Николина Кирилова отдавна се занимава с тези образци на корейската култура на развлеченията По темата на дисертацията тя има седем публикации, както на хартия, така и в интернет пространството. Дисертацията й е вече цитирана.

 Нещо повече, в продължителния процес на написването на този труд той е бил апробиран многократно пред научни кръгове (конференции, симпозиуми, семинари и т.н.) и пред широка публика по време на Дни на корейската култура, Дни на азиатското кино и култура, а също така като курс „Електронна Корея” към Софийския университет „Св. Климент Охридски” през 2009 г.

Нейният автореферат отговаря на всички необходими условия.

Нямам общи публикации с Николина Кирилова.

Накрая бих искал да задам на Николина Кирилова няколко въпроса:

Как според нея ще се развива корейската култура на развлеченията в разгледания от нея спектър занапред?

Какво отличава тази култура от съвременната японска или китайска култура на развлеченията?

