

СТАНОВИЩЕ

за дисертационния труд на
Трифон Божидаров Войводов
на тема

„ФОЛКЛОРНИ МОДЕЛИ В ЕЛЕКТРОННИТЕ ИГРИ“

за присъждане на образователната и научна степен „доктор“
(шифър 05.04.09 – Фолклористика)
от доц. д-р **Владимир Пенчев**, ИЕФЕМ – БАН,
научен ръководител на дисертанта

Дисертационният текст е изключително новаторски и определено актуален и полезен, защото практически въвежда за първи път в нашата хуманитаристика проблематиката на електронните игри и техните сюжети, разкрива детайлно същността, развитието във времето и класификациите на различните видове видеоигри. Веднага трябва да се каже, че дисертантът изключително успешно се е движил из споменатите изследователски полета, поднасяйки ни един системен, логичен и завършен труд, в който четящият много бързо се оставя да бъде воден от авторската инвенция да поставя, проучва и обяснява проблемите в интересната сама по себе си материя.

В случая определено става дума за пионерски по своята същност труд, който проправя пътят към по-нататъшни изследвания. Той поставя по един изчерпателен и убедителен начин основата, върху която оттук нататък самиат автор и другите след него могат да навлизат в широчина и дълбочина в тематиката, да търсят различни проблемни полета, както и нови възможности за анализ.

Дисертационният труд, в сравнително големия, но необходим обем от 283 стр., се състои от увод, четири глави, заключение, библиография на използваната литература и две приложения. Това показва, че заявената тема е разработена системно, с богата фактология и целенасочени и убедителни изводи, разкриващи успешното разгръщане на изследователския процес. Уводът е добре структуриран, като представя доводите на автора за навлизане в проблематиката и е пример за изчистеност в поставянето на обекта, предмета, целите и задачите на труда, в представянето на изследователската методология и технология, на библиографските податки и подредбата на самата работа. Още тук дисертантът ясно показва своите умения за логичност и последователност в изследователските търсения, които му помагат по-нататък да доведе труда си до успешен завършек.

С оглед навлизането в изцяло ново изследователско поле наличието на първата глава – „Видеоигри – развитие, класификация, същност“ – е повече от оправдано и

необходимо. В нея авторът подробно, постъпателно и с дължимото внимание към навлизания в проблематиката читател се спира върху произхода, видовете и развитието на електронните игри, описва и обяснява отделните игрови жанрове (екшъни, екшън-приключения, приключения, ролеви игри, стратегии и симулатори), като основният му акцент е върху опитите за класификация на видеоигрите от западни изследователи. Обосновал базата, върху която ще разгърне изследването си, Войводов заявява, че неговата цел е да покаже как елементи от традиционните култури функционират в наративната същност на видеоигрите изобщо, като насочеността на геймплея позволява фокусиране там, където сюжетните елементи са основополагащи и на техния фон се развива същностното действие. И с оглед постигането на тази цел той мотивира по-нататък избора си на отделни произведения и поредици видеоигри от различните жанрове (общо 12), предвид наличието на изпъкнали в тях елементи за анализ – силно застъпен сюжет, наличие на съществени за развитието на фабулата персонажи и фолклоризиран сетинг.

Като цяло, във втора глава, озаглавена „Екшън-приключения – сюжети, персонажи, мотиви“, дисертантът предлага богат набор от емпирична информация, систематизирана и представена по подобаващ начин, без обаче да остава единствено на равнището на констатациите, а я вплита умело в структурата на изследването си като доказателствен материал за своите разсъждения и изводи, за да постигне в крайна сметка поставените цели. Моделът, към който авторът в общи линии се придържа и в трета глава – „Ролеви игри – сетинг, куестове“, и в четвърта глава – „Стратегии – светове, същества, фабула“, включва представяне и анализ на сюжета на съответната разглеждана видеоигра или поредица и на застъпените в него персонажи, като акцентът се насочва най-вече към наративните им характеристики. В тях Войводов търси и намира различни като тип и същност, но практически с еднаква цел употреби на митологични и фолклорни архетипи и модели, както и преработени такива от литературата, чиято цел най-общо е утилитарна – съответните игри да бъдат интересни за потребителите и да имат пазар (неслучайно той назовава това „индустрия“). От тази гледна точка е разбираем сравнително повърхностният прочит на митологичното и фолклорното от създателите им, тъй като за тях водещи са представите за „различност“ в сравнение с актуалното ни битие, а не реално присъстващите в тях смисли, функции и значения. Заслуга на автора е, че анализира и извежда на преден план тъкмо тези употреби и така разкрива широки възможности за по-нататъшни сондажи в проблематиката и в дълбочина, и в широчина.

Заклучението на дисертационния труд разкрива по подходящ начин изпълнените от дисертанта цели и задачи и предлага в концентриран вид изводите, до които е стигнал в процеса на работата. Авторът прави три основни заключения – първо, че в разгледаните жанрове често се използват елементи от традиционните култури и митологичните вярвания, и то по различни начини, които обаче могат да бъдат класифицирани и групирани въз основа на своя вид в съответния тип игри; второ, че тези отделни елементи присъстват изключително обособено в рамките на жанровете; и трето, че славянските „индустриалци“ се открояват сред другите, залагайки на разчупеност и дълбочина на сюжетите, в които привнасят хумор и човешко отношение.

Несъмнена стойност имат представените две приложения, внасящи допълнителен познавателен щрих – „Речник на използваните понятия и термини“ и „Списък на използваните и споменати видеоигри“, които определено подпомагат както възприемането на текста, така и анализаторските усилия на дисертанта.

Авторефератът представя точно съдържанието на дисертацията, приносите в него са добре открити. Докторантът е автор на изискуемия брой публикации.

Моето мнение като научен ръководител на Трифон Войводов е, че той е вече един изграден специалист със своя изследователска физиономия и смятам, че в бъдеще би могъл да даде много на науката. Ще подчертая накрая отново, че дисертационният текст представя една наистина солидна и широка основа, върху която и самият автор, и други изследователи биха могли да продължат сондажите в тази проблематика, както по посока на задълбочаване на търсенията и анализите, така и в различни други насоки – например към изследване на общностите от геймъри, към изследване на моделите на употреби и т.н.

Всичко казано дотук ми дава основанията абсолютно убедено да препоръчам на членовете на Научното жури да присъдят на Трифон Божидаров Войводов образователната и научна степен „доктор“.

16.02.2014 г.

София

Подпис:

доц. д-р Владимир Пенчев