

СОФИЙСКИ  
УНИВЕРСИТЕТ



„СВ. КЛИМЕНТ  
ОХРИДСКИ“  
основан 1888 г.

**СОФИЙСКИ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ  
ОХРИДСКИ“  
ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ  
КАТЕДРА ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ НА КУЛТУРАТА**

## **Аматьорът като феномен на културата**

Автореферат  
на дисертационен труд  
за присъждане на образователна и научна степен „доктор“  
по професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за  
културата, докторска програма “Културология” (Културна антропология)

Докторант: Мария Иванова

Научен ръководител: проф. д.с.н. Ивайло Дичев

София  
2023

Дисертацията е разработена в общ обем от 255 страници, съдържащи увод, 3 основни глави, заключение, библиография и приложение. В библиографията са посочени 170 заглавия с цитирана литература, от които 109 на английски език, 30 на български език, 4 на френски език и 27 интернет източника. Броят на илюстрациите е 43.

Публикациите в тематичната област на дисертацията са 5, от които всички са на български език.

## Съдържание на автореферата

|  |    |
|--|----|
| Съдържание на дисертационния труд. ....            | 4  |
| Предмет и актуалност на изследването .....         | 6  |
| Кратко изложение на дисертационния труд. ....      | 9  |
| Основни изводи и насоки за бъдещи изследвания..... | 17 |
| Приносни моменти на дисертационния труд.....       | 19 |
| Публикации по темата на изследването .....         | 21 |
| Цитирана литература в автореферата .....           | 22 |

# **Съдържание на дисертацията**

**0. Увод: 4-13**

**1. ЛАРП: Играта на сериозните актьори: 14-83**

- **Увод: 14-21**

**Предшественици на ЛАРП: 22-23**

**Фенство: 23-25**

- **Характеристики на ролевите игри на живо: 26-39**

**Основни понятия: 27-31**

**Видове ЛАРП: 31-32**

**ЛАРП vs. други културни практики: 32-37**

**ЛАРП и фолклор: 38-39**

- **ЛАРП в България: 40-79**

**Драконов свят: 43-55**

**Нощта на Старите Богове: 56-64**

**Сталкер ЛАРП: 64-67**

**ЛАРП общност: 68-77**

**Придобити умения: 77-79**

- **Заключение: 79-83**

**2. Косплей: Новият маскарад: 84-142**

- **Увод: 84-88**

- **Косплей по света: 87-104**

**Предшественици на косплея: 89-93**

**Косплей – начало: 93-97**

**Основни понятия, свързани с косплей: 97-99**

**Косплей vs други културни практики: 99-106**

- **Косплей в България: 106-111**

**Халювълната: 106-107**

**Косплей събития в България: 107-111**

- **Косплейърите в България: 112-136**

**Как се създава косплей костюм: 113-118**

**Елемент на ролплей: 118-121**

**Ролята на снимката в косплея: 122-123**

**Косплей общност: 123-136**

- **Заключение: 136-142**

|   |
|---|
| <b>3. Мемета: дигиталният фолклор: 143-225</b>        |
| - От мем към интернет меме: 150-156                   |
| Меметика: 156-157                                     |
| Вайръл: 157-160                                       |
| - Вътрешност на мемето: 160-175                       |
| Текст: 162-163  |
| Вид хумор: 163-165                                    |
| Хора-мемета: 165-166                                  |
| (Не)разбираеми мемета: 166-174                        |
| Мемета и авторско право: 175                          |
| - Външни прояви на меметата: 175-195                  |
| Мемета като средство за създаване на общност: 176-182 |
| Глобално-локално: 182-192                             |
| Мемета като реклама и бизнес: 192-193                 |
| Мемета като артефакти: 193-195                        |
| - Видове меме страници в България – 195-225           |
| Меме-хоби: 197-214                                    |
| Професия мемеджия: 214-221                            |
| - Заключение: 221-225                                 |
| 4. Заключение: 226-234                                |
| 5. Библиография: 235-252                              |
| Приложение : 253-255                                  |

## Предмет и актуалност на изследването

Обектът на изследване е новият аматьор, който ще бъде представен чрез три различни културни практики, в които се включва. Става дума за 1. ЛАРП (ролеви игри на живо), 2. Косплей (от „костюм“ и „игра“) и 3. Разпространението на интернет мемове или т.нар. меметата в интернет. Това са сравнително нови феномени, като в България те са слабо изследвани, но интересът към тях е все по-голям. Предмет на изследването са практиките на потребяване на култура. Целта на изследването е да се представят феномените като част от т.нар. „култура на участието“ (Jenkins, 2013), водеща след себе си понятия като интерактивност, съ-участие чрез техниките на „направи-си-сам“ и ремиксиране (Lessig, 2008). Основен акцент ще се постави върху ролята на аматьора, в случая участниците в тези практики. Този нов аматьор е интерактивен, плод е на глобални културни сцени и се случва през новите медии. Това, което обединява изследванията, е че са представени като практики, в които всеки любител-непрофесионалист би могъл да се включи. Единственото, което е нужно, е участващият да има страст към определен продукт, жанр или стил от популярната култура и да успява да използва специфични кодове, свързани с адекватната употреба на конкретната практика. Участниците в подобни културни дейности до голяма степен са фенове на определени сюжети от популярната култура, а чрез анализа на практиките се прави разбор на новите моди, течения в изкуството и естетиката. Това, което обединява трите изследвани феномена е спонтанната реакция, имитацията, взимането на готови сюжети, жанрове и образи от популярната култура и тяхното преираване. Освен това и в трите дейности присъства т.нар. „крафтене“, свързано със занаятчийството, майсторенето и изработката на нещо с ръцете. То има както материални изрази, например в ЛАРП и косплей – изработката на инвентар, костюми и цялостна визия, взета от известни герои от популярната култура, жанровете фентъзи и научна фантастика и др., така и се проявява чрез интернет мемове в дигитална среда чрез определена работа с компютърни програми, определен код на хумора, както и владеене на граматиката на т.нар. „меметика“ (Milner, 2016). Този дигитален език е нужен на всеки един интернет потребител, най-малкото за да бъде в течение с развитието на технологиите, което би помогнало за потенциала, в който новите културни практики биха могли да се мислят.

Актуалната ситуация на web 2.0 разкрива пред интернет потребителите широко поле за изява на разнообразни таланти без те да имат професионален характер. В този смисъл традиционно представената дихотомия за културно потребление между „високо“ и „ниско“ започва да се разглежда по нов начин. Границите между аматьор и професионалист започват да се размиват. Чрез многобройните видео уроци човек би могъл да придобие умение, което да се превърне в негова доходоносна професия, а един хоби-любител би могъл да направи бизнес от своите влечения. Бумът на влиятелните личности към днешна дата в интернет (инфлуенсърите), които дават съвети за това, как да се живее, примамват потребителите чрез приятелско отношение, внимание към аудиторията си, комуникация с нея и вдъхват увереност, че всеки може да бъде на тяхно място. Точно тази прозрачност на дигиталните медии въздигат в култ аматьора (от френския глагол *aimer*-обичам), който практикува от любов, без претенциите за някаква изключителност. Високата ерудираност към занаята, изискваща години опит в конкретна сфера, плашат потребителя, тъй като той страда от липса на време заради бързите темпове, характеризиращи съвременето. Мултимодалността и трансмедиялността са понятия, които обрисуват множеството интереси на един човек, разтроен между няколко екрана, от които черпи информация във всеки един миг. Все по-често се появяват рекламни материали, предавания, YouTube видеа и др., в които се дават съвети как да се издържаме от хобито си, като точно редукцията на времето е ключова. Идентичността е хетерогенна, плава в басейна от възможности, ежедневно множащи и изобретяващи се. Индивидът на ежедневна база черпи вдъхновение от глобални сюжети, като изрязва част от тях чрез собствената си интерпретация, залепва новополучения продукт и го актуализира за свои собствени нужди, свързани с обкръжението му, родното си място и неговия личен живот. Авторът и читателят, потребителят и консуматорът, актьорът и зрителят се преплитат, като взимат няколко роли, гледани преди като диференциация. На един зрител не му е достатъчно да гледа дадено произведение, той иска активно да участва в процеса на неговото създаване, а социалните мрежи опосредяват тази връзка. В платформи като TikTok и Instagram наблюдаваме напрежение между акцентирание върху конкретната индивидуалност, различаваща се от всички останали, т.нар. „мрежово аз“ (Shifman, 2014) и потъването на същото това „мрежово аз“ във флуидността на огромен брой от хора, правещи същата дейност. Първоначално тя е мислена като нещо, което ще покаже индивида като

различен от останалите, но също така, той влиза в унифицирането от техниката на селфитата, предизвикателствата и новите трендове.



## **Кратко изложение на дисертационния труд**

Дисертацията се състои от увод, три глави, заключение и библиография.

### **Първа глава: ЛАРП: играта на сериозните актьори**

В първа глава е представено изследване, проведено между 2016 г. и 2019 г., свързано с ЛАРП (ролеви игри на живо) в България. В първата част на главата са представени водещи за цялото изследване теоретични концепции от постсубкултурната теория и понятия като нео-племе (Meffesoli, 1985), сцена (Straw, 2005), лайфстайл и др., фенските практики (Jenkins, 2006), що се отнася до опита за дефиниране на изследваните общности. Понятието на Клод Леви-Строс „културен бриколаж“ (Леви-Строс, 2002: 33) помага за интерпретирането на миогледа на играчите и тяхното еkleктично съчетание на различни културни елементи. Специфичната роля на сетинга (създаден в повечето случаи от гейммастърите) като литературна форма, която само задава посоката и обстановката на действието, но няма характера на нещо завършено отвежда към идеята на Ролан Барт за „смъртта на автора“ (Барт, 2003) и „раждането на читателя“ (пак там) именно чрез неговото действие и специфична, различна от тази на всички останали, интерпретация в играта. Представени са изследвания и теории, свързани с ЛАРП игрите в чужбина, публичните дискусии от средите, занимаващи се с фантастика, дисертационни трудове, посветени на ЛАРП, писани в последните няколко години, и литература, свързана с ролевите игри като цяло (RPG, MMORPG, настолни ролеви игри и т. н.). В частта са представени предшествениците на ЛАРП. Това се смята, че са настолните ролеви игри, към които в края на 80-те години на 20-ти век се заражда интерес в България. В настолните ролеви игри има разказвач, който в ЛАРП се нарича гейммастър. Той задава основните рамки на играта и участници, които чрез своето въображение и лична интерпретация, влизайки в героя си, създават заедно фикционален свят за конкретен период от време. Тъй като участниците са с изявени интереси към конкретни жанрове на популярната култура, основно фентъзи и научна фантастика, представена е ролята на фенството в подобен тип практики. Във втората част на главата се прави сравнение между практиките в България и тези в чужбина. Авторът в подобна практика е и публика, и читател, и интерпретатор, а колективно изобретената реалност отправя към възможността да се гледа на тази културна практика като съвременен фолклор и дори празник, заради важноста на устното творчество в играта,

вдъхновено от различни литературни, филмови и игрови сюжети, както и игровите ритуали, заимствани от известни практики, свързани с празничността. Разгледани са основните понятия, които са нужни за разбирането на ЛАРП – играч, гейммастър, сетинг, игрово пространство, in и off-game (вън и извън игра). Представени са видовете ЛАРП – от сериен тип, 360-градусов, от проникващ тип, както и стилове, спрямо жанра на сетинга (пост-апокалиптичен, фентъзи, исторически и др.). В тази част е разгледано също така съпоставянето между ЛАРП и подобни нему културни практики. Въпреки че ЛАРП прилича на импровизационния театър и историческите възстановки, в последните съществува публика, за разлика от отсъствието ѝ в ролевите игри на живо. В третата част на главата е разгледано развитието на ЛАРП в България. В тази част се описват игровите светове, организаторската дейност, както и впечатления от външен за общността посетител. Представена е информация от две включени наблюдения на различни видове ЛАРП в България – първото е съсредоточено върху най-големия международен фентъзи ЛАРП – „Драконов свят“ (вече с наименования „Мъглата“), а другото е на по-малък ЛАРП, от проникващ тип – „Нощта на Старите Богове“. Дали ще става дума за основни рамки, измислени от гейммастъра, както е в първия случай, или такива, които се взимат от вече готово литературно произведение, участниците чрез своите действия, интерпретация и взаимодействие видоизменят първоначалното литературно произведение. В този смисъл читателите/участниците са авторите. По този начин се пресъздава буквално интерпретацията от любими произведения, която се въплъщава на ЛАРП терена и се създава нова форма на изкуство – изкуство, създадено от фена. Включена е информация и за друг вид ролеви игри на живо, пост-апокалиптичния „Сталкер“, за който черпя информация от разкази на респонденти и преглед на онлайн източници. В този ЛАРП отново се акцентира върху пренаписването на любимото произведение, който се разглежда като колективен разказ и фолклор. ЛАРП е представен чрез социализиращата си функция и споделените от респондентите, придобити умения.

В хода на изследването някои от разгледаните в началната фаза на проучването понятия се предефинираха. Относно разглеждането на ЛАРП като специфична общност, първоначално в изследването се наблегна на термина „нео-племе“ (Maffesoli, 1996), но предвид често острата позиция на ларпърите, относно медийното представяне на тяхното хоби, както и затвореността на общността се откриха множество субкултурни

елементи (Hebdige, 1979). Представена е позицията „ние“-„другите“, като често се приема от респондентите изопачената и криворазбрана представа на вторите спрямо първите. Първоначалната хипотеза за това ЛАРП-ът да се приема като инфантилна практика, предвид игровия си характер, придоби изменение. Придобитите умения, по време на ЛАРП, влизат активно в реалността, нагледно това може да се види чрез доброволческите активности на част от ларпърите. Техниката и подготовката им, нужни за участието се наблюдават и по време на ЛАРП, когато организаторите следят за безопасността на участниците. Сериозното внимание, което отделят по време на ЛАРП, се вижда и в неприемливата за повечето от тях употреба на алкохол, по време на подобно събитие. Некоординираното с игровата реалност поведение и последвалото излизане от роля са едни от най-големите заплахи, водещи до разпадането на колективната илюзия. Както културният бекграунд влияе върху играта на един ларпър, така и играта по някакъв начин се отразява в ежедневието му. Приобщаването на външни хора е по-трудно, особено ако те не са запознати с изградените досега взаимоотношения, структури и история на игровия свят. По метода на споменатото „крафтене“ ларпърите събират и комбинират различни материали, за да създадат желаниа от тях персонаж. Те черпят ресурс от глобални сюжети, от които заимстват, но преработват, за да проявят местна специфика – пример за което е ЛАРП клубът „Кралството на Седемте хълма“. Разгледана е възможността ЛАРП да се мисли като форма на колективно творчество, тъй като образова, научава на специфични умения и стимулира участниците да търсят допълнителна информация за определени теми, както и да създават вдъхновени от хобито предмети с естетически измерения. ЛАРП би могъл да се мисли като източник на културна памет, тъй като с развитието на ролевите игри на живо започва да се гледа по-сериозно на цялостното изграждане на игрова история, на това, да се прави профил на играчите, етапите, през които са преминали и да се създаде една потенциално незавършена колективна история, в която човек обаче има „траещо“ (стабилно, но в процес, насочено към бъдещи игрови събития) участие и значение. Питането дали би могло да се гледа на ЛАРП в България с комерсиални цели е отворено, тъй като към този момент активните ларпъри не са изявили интерес в тази посока. Включването на външен участник, особено в най-големия ЛАРП „Мъглата“ е изключително трудно, тъй като предварително трябва да се запознае с множество литература, свързана с игровия свят, както и да участва в множество тренировки.

Методите, използвани за събирането на емпиричния материал, са авто-етнография, 10 дълбочинни интервюта с 5-ма организатори и 5-ма участници на възраст между 19 г. и 39 г., с различна професия, занимания и хобита, които участват в ролеви игри на живо от различна продължителност от време. Използвани са методи на онлайн етнография, преглед на сайтове и Facebook групи, свързани с дейността. В анализа е използвана информация от публичните профили в социалните мрежи на респонденти-ларпъри.

## **Втора глава: Косплей: новият маскарад**

Във втора глава е представено изследване, което е проведено от 2017 г. до 2019 г. В първата част на главата е описана теоретичната рамка, която се основава на изследвания на фенските практики (Jenkins, 2006), дисертационни трудове и публикации, свързани конкретно с косплея (Lamerichs, 2011, 2013, 2014, 2018), изследвания, свързани с културата на участие (Jenkins, 2013), флуидните идентичности, темата за глобални културни сцени (Ападурай, 2006) в контекста на една среда, характеризираща се с ефимерност, мимолетност, периодизация, новости, краткотрайност и бързи скорости, където различните култури си взаимодействат и влияят една на друга. В културните изследвания „присвояването“ е процесът на вземане на предварително съществуваща идея или културен артефакт и трансформирането му за нови цели. Разгледана е предисторията на подобен културен феномен. Разгледана е маската и нейната роля на прикриващ самоличността елемент и трансформационно средство. Представен е кратък преглед на промяната в практиките, различната употреба на костюмите, но и централната идея за преобръщане на установените норми и ред. За предшественици на косплея се приемат живите картини, като е описана тяхната връзка с изследвания феномен, а като следствие се стига до история на приеманите за първи косплей събития. Централен момент е преливането на културни елементи от Япония и Америка, които се считат за страните-майки на косплей събитията. В тази глава е представено развитието на косплей по света, за да може да се оразличи от практиките в България. Описани са важни понятия като otaku, weaboo/koreaboo, wifoo, тое, които представят една по-детайлна картина за масовото разпространение на това хоби по света и връзката с идващата от азиатската култура андрогинност. Подразделенията на косплей – именно хиджаб косплеят и кросплеят отделят важни теми. Хиджаб косплей е пример за асимилиране на културна специфика чрез техниката на глобален жанр. Важно за

разбирането на косплей е да се оразличи от други културни практики. Предвид че косплей прилича на драг практиката, изследването бе допълнено чрез включено наблюдение и участие в първата драготилница в България през 2021 г. Във втората глава е представена историята на косплей в България. Описани са интересът към азиатската традиционна/съвременна култура и т.нар халю (корейска) вълна. В страната ни от повече от десетилетие започва да се обособява фен общност, съсредоточена върху азиатските култури. Все повече са феновете на корейската популярна музика (к-поп), които често биват вплетени в обществото на косплейърите. Следователно, конкретните общности обитават глобални поп-културни сцени. Чрез включени наблюдения на отделни косплей събития, се описва обстановката, участниците и цялостната атмосфера. На подобни събития има ревюта и сценки с акцент към популярни персонажи от видеоигри, анимета, манга, филми и комикси, т.е. всякаква визуално-насочена медия. В третата част на главата са представени българските косплейъри, като акцент се поставя върху разказите им, свързани с изработката на костюмите, как избират своите герои, дали има елемент на ролплей като при ЛАРП, както и дали би могло да се говори за общност от косплейъри. Косплей практиката се мисли като костплей (от цена и игра), тъй като това е скъпо хоби. Дихотомията между забавно и сериозно е представена чрез нужните многобройни критерии, относно изработката на костюмите, които участниците трябва да спазват, за да бъдат приети на сцената. Връзката между реалност и фикция се размива от понятия като „мое“, които представят все по-разпространяващата се от дигиталните медии възможност да се изпитат истински чувства към фикционален персонаж. Представата за фенството взема все по-буквални измерения, тъй като в случая става дума за едно преминаване от фенска страст и почит към буквална обич и физическа привързаност. Предварителната хипотеза, свързана с пълната имитация, претърпя трансформация, тъй като участниците чрез въображение и лична интерпретация биха могли да трансформират в някаква степен първоначалния вид на героя си. Според прочетената научна литература, могат да се открият и местни специфики в изработката на костюми, начина на представяне на сцените и т.н. Костюмът започва да се разглежда като културен продукт и фенски сувенир. Подобно събитие би могло да се мисли и в категориите на изследванията за поколенията, тъй като по-голямата част от участниците са на възраст между 12-18 години и идват от фен-общества, съсредоточени около азиатската култура. Общността от косплейъри не е сплотена, тя има определен хронотоп, който е свързан с

косплей събитието. Косплей обществото се мисли като част от една по-голяма общност – тази на феновете, гийковете, геймърите, аниме и манга почитателите. Родните косплейъри се смятат за едни от най-добрите на балканския полуостров, но все още в България все още не би могло да се говори за обособена косплей-професия, каквато съществува в чужбина. Някои от българските косплейъри продават костюми или принтове, като хобито за тях е по-доходоносно, отколкото основната им професия. Съществува разделение между професионални косплейъри, които са получавали много награди у нас и в чужбина, и аматьорите-новаци, които тепърва навлизат в сферата на това хоби. Хобито е разгледано като вид ескейпизъм, който учи на социализация, различни умения, сръчност, работа с многобройни инструменти, техники и материали. Хипотезата, свързана със сексуализирането на женските персонажи на подобен тип събития се измени и допълни от термини като *slut-shaming*, което отведе към изследователска авторефлексия. Женските герои в популярната култура са до голяма степен еротизирани, а за един успешен косплей е нужно възможно по-цялостно наподобяване на първоначалния образ. Много от момичетата решават да кросплейват по тази причина и практиката на изопачаване на героя, с каквато и да е цел, не е приета. Подобно събитие дава възможност на участниците-аматьори да покажат своите таланти и фенска признателност безплатно. Освен това, на комик-конвенциите без значение дали човек е участник или просто посетител се чувства част от една по-голяма общност – тази на страстните почитатели на фрагмент от популярната култура.

Методите на изследване са авто-етнография, проведени дълбочинни интервюта (към 2019-та година) с 11 участници (7 момичета и 4 момчета, на възраст между 17 и 27 години), както и с двама организатори (В. Б. на 26 г. и Е. С. на 25 г.) на две изложби, посветени на косплей в Етнографски музей. Посетени са 4 косплей събития – през 2017 първия AniventureComic-Con, през 2018 – AnimesExpo, Aniplay и втория AniventureComicCon. По време на работата по дисертацията, бе продължено наблюдението на официалните страници във Facebook, посветени на косплей/косплей събития, както и преглеждане на публичните профили на респондентите. Интерес представляваше развитието на хобито по време на пандемията от Covid-19.

### **Трета глава: Меметата: дигиталният фолклор.**

Най-общото разбиране за меметата е, че те са повсеместна вътрешна шега, разпространявана в дигиталното пространство. Често този феномен се мисли в логиката на несериозното и шеговитото. Поради факта, че този културен феномен е слабо изследван в България, характеристиките му потъват в огромния басейн, включващ всевъзможно „вайръл“ съдържание. Основна задача на изследването е да се представи развитието на интернет меметата в България, като за целта е показана гледната точка на няколко родни меме-дейци. В първата част на главата са представени обяснителният модел и теоретичната рамка, служещи за ориентир в изследванията, относно меметата. Те се основават на контекстуалните понятия на разпространяемата култура (Jenkins, Ford, Green, 2013), културата на направи-си-сам (DIY) и culture jamming. Една от основните предварителни изследователски хипотези е, че грубият и т.нар. „нескалъпен“ характер на меме съдържанието е нещо задължително, за да може конкретната публикация да бъде достатъчно забавна и лесно асимилирана от по-широка аудитория. Тази идея се вписва в това, което Ник Дъглас нарича естетиката на „интернет-грозното“ (Douglas, 2014, цит. в: Milner, 2016: 82). Описана е историята на термина, от Докиновия „мем“ (Dawkins, 1976), който оставя човешката активност на заден план, до съвременния контекст, в който се разглежда той – именно като интернет мем или разпространения му в България лингвистичен вариант „меме“. Поставя се акцент върху меметиката като вид език и граматика, в която се слива всякакво интернет съдържание. Важно е диференцирането на меме съдържанието от вайръл съдържанието, както и от предшествениците на мемето – пещерните рисунки, карикатурата, пастиша, колажа, сатирата, пародията, комикса и др. Едно вайръл съдържание, ако не е креативно ремиксирано и преупотребено, не може да се мисли в меме жанра. Практиката, свързана с предшествениците му също не винаги представлява меме сама по себе си. Във втората част на главата е представена детайлно вътрешната структура на едно меме, която включва текст, шрифт, вид хумор, снимки на хора, като чрез отделни примери са посочени възможни причини дадено меме да не бъде разбрано – било то от липса на информираност, възрастова разлика и др. За схващането на едно меме е нужен предварителен контекст и владееене на меметичен език. Той предполага познанието на шаблони, работа с компютърни програми, възприятие за онлайн естетика, хумор и др. Темата за авторското право е много важна част от разбирането за меметата, тъй като в същината им се крие имитация, копиране и преинтерпретиране. Рядко меметата имат

свой оригинален автор, следователно колективното участие взема превес. Това вътрешно измерение на меметата контрастира с външното им влияние, илюстрирано във втората част на главата. Меметата се превръщат в способ за изграждане на макро и микро-общности. Последните заемат глобални теми, шаблони и техники, за да представят своята индивидуалност, което е представено чрез примери за мемета, обособени около т.нар. „балкански хумор“. Политическите мемета са един красноречив пример за обособяване на макро-общности, изразяващи своята гражданска позиция, участвайки в политическия дискурс и събирайки се извън дигиталната среда – на протест или в социално движение. Меме жанрът влиза в реклами и се превръща в доходоносен бизнес. Рекламните агенти черпят ресурс от меметата, за да проговорят на меметичен език, с който привличат по-големи аудитории. Меметата се превръщат в новинарски емисии, които, за разлика от последните, са по-кратки, ясни и предоставят информацията директно, без да е нужно дълго четене или гледане. Те влизат като артефакти и в библиотеки, галерии, музеи, виждаме ги върху чаши, дрехи и стикери, най-вече заради основната им функция – да отразяват реалността. В третата част на главата е представена ситуацията в България. Важно за изследването бе да се идентифицират основните теми, сюжети и практики, свързани с дейността в България. Чрез получената информация от меме респонденти се разграничиха два аспекта, чрез които може да се гледа на меме практиката. Единият аспект е свързан със създаване на меме съдържание с цел хоби, а другият – с цел професия. В този смисъл дали би могло да се гледа на меметата като изкуство е проблематичен въпрос, именно заради многобройно наслагваното авторство, чиито следи впоследствие напълно изчезват. Въпреки това, в заключителната част на текста представям пример от респондент, участващ в меме компания. Меме жанрът се превръща в бизнес и шеговитата, инфантилна картинка с лошо качество на пръв поглед, се продава много скъпо, а и клиентите ежеминутно се множат.

Методите на изследване са авто-етнография, ежедневен преглед на български и чуждестранни меме страници, както и дълбочинни интервюта с български меме дейци. Като опит за включено наблюдение бе създадена меме страница, за да могат да се разберат техническите детайли около създаването на меме съдържание, както и създаването на мемета в определен жанр.



## **Основни изводи и насоки за бъдещи изследвания**

Съвременето предразполага към практики, свързани с ремикс, бриколаж, еkleктика и флуидност, като често се комбинират елементи, които първоначално са мислени като взаимно-изключващи се. Феновете на различни фрагменти от популярната култура желаят активно да участват в процеса на създаване на някакъв вид творчество, като доизработват културата и я преиграват. Това се случва чрез присвояването на готови глобални сюжети чрез адаптирането им в нов контекст. В този ред на мисли трите изследвани феномена не са специално български, те са част от една глобална популярна сцена. В каква степен и дали въобще се откроява някакъв специфичен местен характер е трудно да се дефинира ясно. При ЛАРП в България огромна част от елементите, свързани с играта са представени на английски език, а понякога дори липсва превод на български. Взимат се популярни раси и видове герои, познати от популярната култура. В косплей липсва избора за пресъздаване на герой от българската култура, защото според респондентите няма открояващ се персонаж. Българските мемета често са буквални преводи от чуждестранни страници. В някакъв смисъл оригиналността и авторството плашат с възможната дистанцираност, с която се отделят от публиката, а възможността за колективното творене взема по-примамливата роля. В ЛАРП дори да бъдат зададени някакви конкретни рамки от гейммастърите, действията на участниците не винаги могат да се предвидят и импровизацията е водещият механизъм. За оригинален автор в косплея може да се приеме художникът, нарисувал конкретния (анимационен) герой или стилистът, направил визията на актьора, която косплейъра впоследствие пресъздава. Чрез специфичността на тялото на участника и на неговото въображение за пресъздаване на персонажа, той изменя и самия герой, подобно на едно меме, в което изображенията са безкрайно наслагвани едно върху друго. Редки са случаите, в които се знае, откъде е започнало разпространението на дадено меме и кой е неговият първи създател. Следователно и трите феномена могат да се разглеждат като вид колективно творчество, отправящо към понятия като фолклор, който обикновено е локален, но в случая се поставя една нова светлина, в която той би могъл да се мисли. Трите феномена отправят към идеята за народно веселие, имащо своите корени в древността. Тук обаче могат да се открият елементи на бунтарство, целенасочена демонстрация на индивидуалност и желание за различие. Те са повлияни от дигиталните медии, създаващи зрелище и сцена, на която потребителят е привлечен от възможността за

изразяване на своята идентичност. Често обаче той плаща високата цена на потъването и размиването на неговата различност в новопоявилата се глобална виралност. Във всяка една от разгледаните културни практики се наблюдава акцент върху изработката и занаятчийството, но в случая то е достъпно за всеки, който има желание, а не за призваните, имащи конкретен талант. Това занаятчийство се разглежда по оста аматьор-професионалист. Принципно занаятчиите са майстори, т.е. професионалисти, но в конкретните изследвания е проследен процесът, в който те са между хобито и професията. Дали ще става дума за професионални гейймастъри (организатори на ролеви игри на живо), (не)игрови персонажи, особено ако ЛАРП-ът е с по-затворени рамки, наподобяващи импровизирания театър, дали ще говорим за косплей модели или шивачи или за меме компании, които могат да рекламират всеки бизнес чрез хумор, разгледаните хобита имат потенциала да се разглеждат като професия. В България трите изследвани феномена тепърва ще се развиват и изменят. Преди подобни практики са се разглеждали като детска игра, а сега представляват сложна активност, която носи след себе си комерсиални предмети, влизащи активно в индустрията. Дали те ще се превърнат изцяло в бизнес и комерсиалният аспект ще надделее, не е лесно да се предвиди.

## **Приносни моменти на дисертационния труд**

Дисертационният труд анализира изключително слабо проучени културни практики в България. Изведен е концептуален модел, който ги разглежда като нова форма на празничност.

Наред с очертаване на общата светогледна идеологическа рамка на трите културни практики изследването дълбоко навлиза в и описва детайлно специфичния жаргон на общностите. Представя плътно терминология, с която те се позиционират и отграничават в културното пространство.

Изследването има специален принос по отношение на понятийния апарат, свързан с интернет мемове. Последните биват диференцирани спрямо термини като карикатура, пародия, колаж, сатира, пастиш и др. Разгръща се оригинална и иновативна линия на интерпретация – мемове като глобално колективно творчество и като символен резервоар на социални движения и политически дискурси.

В допълнение към анализирането на семантичните пластове на меме културата, дисертационният труд допринася за антропологичните изследвания на меме творчеството в България, представяйки богат архив дълбочинни интервюта с популярни и прохождащи меме дейци.

Дисертацията представя и обобщава иновативни образователни подходи, стъпващи върху ЛАРП, косплей и меме практики, които могат да намерят широко приложение в българските училища и да подпомогнат българските ученици да придобиват знание по интерактивен път.

Приносно е и разглеждането на визираните културни практики като доходоносен бизнес и обещаващ кариерен маршрут. Така се дава интересна перспектива към културния пазар в България.

Стимулира се потребителската критичност към съдържанието в интернет и меметичната грамотност, както и възможностите за капитализиране на малките културни сцени.

## Публикации по темата на изследването

1. Иванова, М., Бакърджиева, Ф. 2016. „За „рицарите с работно време“ и „феновете историци“ или кой преиграва културата“, Семинар\_BG, 13, Чисто (нови) наследства <<https://www.seminar-bg.eu/spisanie-seminar-bg/broy-13/item/467-koi-preigrava-kulturata.html>>
2. Иванова, М. 2019. „Ролевите игри на живо. Живот in и off game“, Семинар\_BG. София: Фондация „Медийна демокрация“ <<https://www.seminar-bg.eu/kontrasensus/item/560-rolevite-igri-na-jivo-jivot-in-i-off-game.html>>
3. Иванова, М. 2021. „Косплей в България“. В: „Докторантски четения, 2020, Сборник 4“. София: Университетско издателство "Св. Климент Охридски", 213-233.
4. Иванова, М. 2022. „Меметата в новините и меметата като новини“. *Медialog*, бр. 11/2022, с. 153-184. <<https://www.medialog-bg.com/?p=4351>>
5. Иванова, М. 2022. „Самодейно кибертворчество. Меметата като феномен на културата“. В: „Докторантски четения, 2021“. София: Университетско издателство "Св. Климент Охридски". (под печат).

## Цитирана литература в автореферата

Ападурай, А. Свободната модерност. София, Лик.

Барт, Р. 2003. „Смъртта на автора“, Litclub, <https://www.litclub.com/library/kritika/bart/dead.html> [последно посетено на 7.03.2023 г.]

Леви-Строс, Кл. 2002. Дивото мислене. Плевен, ЕА.

Лилова, Д. 2011. „Литературата онлайн: подривните практики на фенфикшъна“, Семинар\_BG, 6, Професионалисти и аматьори онлайн <https://www.seminar-bg.eu/spisanie-seminar-bg/broy6/item/332-%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B0-%D0%BE%D0%BD%D0%BB%D0%B0%D0%B9%D0%BD-%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D1%82%D0%B5-%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B8-%D0%BD%D0%B0-%D1%84%D0%B5%D0%BD%D1%84%D0%B8%D0%BA%D1%88%D1%8A%D0%BD%D0%B0.html> [посл. посетен на 13.05.2022 г.]

Dawkins, R. 1976. *The Selfish Gene*. Oxford University Press.

Hebdige, D. 1979. *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge.

Jenkins, H. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Jenkins, H. 2013. „Interactive Audiences? The collective Intelligence of Media Fans“, In: Jenkins, H. (ed.). *Fans, Bloggers and Gamers*. New York: NYU Press, 134–151.

Jenkins, H. S. Ford, J. Green, 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, NY: New York University Press.

Lamerichs, N., 2011. *Stranger than fiction: Fan identity in cosplay*. *Transformative Works and Cultures*, 1-16. 95

Lamerichs, N. 2013. „Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies“ conference paper accessed via Academia.edu.

Lamerichs, N. 2014. *Cosplay: The Affective Mediation of Fictional Bodies*. Chauvel, A.;

Lamerichs, N.; Seymour, A. 2014. *Fan Studies: Researching Popular Audiences*. Oxford: Interdisciplinary.net, 123-131.

Lamerichs, N. 2018. *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam University Press.

Lessig, L. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in a Hybrid Economy*. 10.5040/9781849662505.

Maffesoli, M. 1996. *The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society*. London: SAGE.

Moody-Ramirez, M., & Church, A. B. (2019). Analysis of Facebook meme groups used during the 2016 US presidential election. *Social Media+ Society*, 5(1), Available at: <https://doi.org/10.1177/2056305118808799> [посл. посетен на 13.10. 2021]

Milner, R., 2016. *The world made meme: Discourse and identity in participatory media*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Kansas, Lawrence, KS. Retrieved from academia.edu.

Shifman, Limor. 2014. *The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres*. *Journal of Visual Culture*. 13. 340-358. 10.1177/1470412914546577.

Straw, W. (2005). *Cultural Scenes*. *Loisir et société/ Society and Leisure*, 27(2), 411-422.