

**РЕЦЕНЗИЯ
НА ДИСЕРТАЦИОНЕН ТРУД**

Автор: ДЕЯН ИВАНОВ ПАСКАЛЕВ

**Тема: ОБЩНОСТИ ОНЛАЙН И ОФЛАЙН: ТРАНСФЕР НА СОЦИАЛНИ
ОТНОШЕНИЯ, НОРМАТИВНИ И РОЛЕВИ МОДЕЛИ ИЛИ ПАРАЛЕЛНИ
ВСЕКИДНЕВНИ РЕАЛНОСТИ**

**Научен ръководител: Милена Якимова, доцент, доктор на
социологическите науки**

Научната област: Социални, стопански и правни науки

**Професионалното направление: 3.1. Социология, антропология, науки за
културата**

Факултет: Философски

Катедра: Социология

**Рецензент: Таня Неделчева, професор, доктор на социологическите науки,
Институт по философия и социология, Българска академия на науките**

**Основание: Настоящата рецензия е изготвена в изпълнение на Заповед на
Ректора на СУ “Св. Климент Охридски” № РД-38-89 / 10.2.2021 г.**

София, 2021 г.

Дисертацията се състои от въведение, четири части (глави), заключение и библиография в обем от 140 стандартни страници. Ползваната литература е 60 заглавия, от които 3 на български и 57 на латиница, както и 12 интернет издания.

1. Дисертацията е значимо изследване на актуален проблем. Тя е опит да се анализират аспекти на вид виртуална общност. Първите реални интернет-общества възникват през 1979 г. във връзка с появата на bulletin board system. През 80-те години на XX в. това явление се разширява и се формират електронни общества и чат-групи. Но за действително начало на on-line communities се приема WELL сайта, създаден през 1985 г. за разговори и виртуално общуване. В края на този период уеб-сайтът Kalifornica Sausalito предлага нова форма на общуване – по интереси, в реално време и с възможност за установяване на дългосрочни отношения. Успехът е изключителен и скоро възникват нови модели на общности. Те се отличават по начин на организация, технология, мащаб, демография. Но основната причина за тяхното успешно функциониране е възможността да се общува в определена форма, без ентропията на излишната информация и свободата на идентификация (всеки може да се представи за такъв, какъвто той желае). Основните характеристики на виртуалните общности в сравнение с традиционните са пространствената нелокализираност, анонимността по всички показатели – възрастови, полови, образователни, национални, расови и т.н., неопределеността на състава, свободното излизане и влизане в общността, времевата неопределеност, използването на нетрадиционни етически норми, които се формират в момента на общуването и др.

Тъй като създаването, функционирането и закриването на виртуалните общности е особено динамичен процес тяхното изследване не се радва на особена популярност. В този смисъл дисертацията е особено ценна, защото поставя в центъра на изследователското внимание отделен, специален случай – истории на играчи и общности от играчи и чрез това се идентифицират и описват процесите на формиране и пренос на отношения между играчите. Особеното е, че дисертантът не се ограничава само до отношенията, възникнали в рамките на играта, но и как тези вече формирани игрови отношения моделират връзките между играчите извън виртуалния свят. Тази проблематика не е разработена абстрактно, предимно теоретично, а върху основата на конкретни игри: Икариам и Футболидентити. Чрез тях се създават виртуални общности от играещи, разгледани в два аспекта – общност в играта и общност извънигровото пространство, т.е. формирането и функционирането на геймърските общности и как

създадените в рамките на онлайн игрите взаимоотношения се пренасят извън същите тези игри. Анализира се историята, развитието и разпада на обединения от съюзи играчи в Икариам и за да има база за сравнение се изследва и общността при друга игра – Футболидентити. Микроскопският анализ се прилага върху различните протичащи процеси. Акцентира върху социализацията и идентификацията с групата (общността). Основната констатация е, че оцеляват онези отбори, които имат силни връзки не само вътре в играта, но и извън нея. Авторът наблюдава и анализира различни варианти на пренос на отношения, дори формиране на романтични двойки, както и организирането на срещи “лице в лице”, но мащабът на пренос не е в размери, които позволяват да се образува отделна сфера от отношения, а по-скоро преплитане, при което светът на играта се превръща в част от всекидневната реалност.

2. Реализирането на формулираната от дисертанта изследователска стратегия се постига чрез добре структуриран подход, който включва ясно дефинирани цели, обект, хипотези, теоретични концепции, конкретна информация, получена чрез включено наблюдение, неструктурирани интервюта и проучване на релевантна литература. Наблюденията върху играта Икариам започва през 2008 г. и продължава 12 години като през последните 7 натрупаването на информация е вече на изследователско ниво. Тъй като изследванията върху браузерните игри са сравнително малко, разработката като цяло трябва да се оцени като приносна не само в национален, но и в по-общ мащаб и поради това си заслужава да се помисли за нейното публикуване. Задължително е обаче промяна на заглавието, защото в този вид то не е само досадно дълго, но и смислово неясно като използването на дизюнкцията (или) не е правомерно.

“Тялото” на дисертацията е логически прецизно декомпозирано на отделните елементи, адекватно и съразмерно, съобразно тяхното смислово значение. Поради това тя е стегната без излишна натрупана информация, която показва активно критично самосъзнание за хоризонта на валидност. Намерена е оптималната ѝ архитектура – пластично и логично се преминава от абстрактно теоретични към конкретни емпирични изследователски нива и е постигнат добър баланс между теоретичната и емпирична част, които взаимно се допълват.

3. Прецизно и с мярка са “разказани” теоретичните основания, върху които е “легнала” дисертацията. Това са постановките за социалното конструиране на игровата реалност на Бъргър и Лукман, за класификации на игрите (Роже Кайоа), за категоризациите като “лудология” (ludology), за магическия кръг и др. Трябва да се отбележи, че горните постановки се използват не само положително конструктивно, но

и отрицателно конструктивно. Например като принос може да се отчете и подчертаването на ограниченията на тезата за “магическия кръг” по отношение на онлайн мултиплеър игри, защото е отхвърлена възможността игрите да са изолирани, само за себе си, без влияние на други, извънигрови фактори, доколкото между игрите и извън игровото всекидневие текат комуникативни процеси.

Една от водещите постановки е, че геймърските общности са като мрежови общества – играчите могат да дават мнения във форуми, да общуват помежду си чрез лични съобщения или дори да използват чат функция – изобщо дават възможност на играчите да се запознаят с нови хора, да развият и поддържат контакти и да са част от по-широка общност.

Следвайки логиката на изследването основно внимание е обърнато върху взаимоотношенията между “вътре” и “вън” и влиянието на виртуалните общности като се сравняват тези между Икариам и Футболидентити. Първата игра се играе на национални сървъри в различните страни, докато втората само на един сървър.

4. Подходът на дисертанта да декомпозира дизайна на играта до основни елементи и да очертае тяхната роля е евристичен. Елементите са: жанр, език, технология на играта, време и периодичност. Жанрът съществено определя поведението на общността. Основната граница, която разделя отборите, е езикът. Влиянието на другите два елемента (време и периодичност и технология на играта) е по-ограничено. Специално са анализирани ролята на жанра на играта и езикът, които определят по съществен начин виртуалните общности и при двете игри, защото жанрът е релевантен на предпочитанията на играчите към пазарната стратегия на създателите на игрите. Езикът задава външната граница на игровите виртуални общности. Той е една от основните определящи характеристики, защото играчите комуникират чрез него. В дисертационния труд се въвежда понятието “езикова граница”, за да се конкретизира разбирането на процесите на формиране на онлайн игрови общности, базирани на езиково сходство. В това отношение се използват още две понятия – време и периодичност и технология на играта, които нямат това основно значение, което имат жанрът и езикът, защото те са свързани с възможността на играчите да играят в определени периоди.

5. Изключително точен е анализът на факторите за формиране и функциониране на геймърските общности и по-специално на възможността играчите сами да формулират игровата среда и характеристиките на игровите общности. Наблюденията в това отношение са предимно върху играта Икариам като се констатира, че освен

правилата на играта върху релефа на формиралата се общност влияние оказва и (най-общо казано) аксиологичният профил на играчите. Приносно значение има резултатът, който се отнасят до анализа на това как формиралата се виртуална общност, основана на играта, допринася и за изграждането на една вторична, съществуваща успоредно с първата виртуална общност, т.е. изграждат се отношения и контакти между хората, които се изнасят извън рамките на средата, в която са се формирали.

Професионализмът на дисертанта се демонстрира и при аргументацията и създаването на профил, който съдържа информация за основните процеси, протичащи в и извън игрите. Това е основният методологичен инструмент за анализ на геймърските общности на двете игри. Създаването му цели да идентифицира и опише процесите на формиране на геймърските общности, техните характеристики, изявите им извън рамките на разглежданите игри. За разкриване на вътрешната архитектура на виртуалните общности се използват седем съюзни и осем индивидуални профили. Съюзите от Икариам са предимно успешни. Те са много по-фокусирани върху събитията отколкото върху отделните личности в него. Много любопитни са “разказите” за отделните съюзи и как различният тип организация влияе върху формирането, функционирането и разпада на дадена общност. При анализа на общността, създадена върху основата на играта Икариам, се използват два вида профили: съюзни и индивидуални. Съюзните дават информация за процесите, които протичат на групово ниво. Ценност в дисертацията е формулирането на различните модели на отделните съюзи, създадени в рамките на играта, защото разнообразието им се основава на избора на конкретна поведенческа стратегия. Правилата на Икариам дават свобода на играчите да определят сами как ще изглежда съюза и разнообразието на съюзите се основава на избора на различни стратегии на поведение. Поради характера на играта и значението на лидера при формиране на групата, тези профили включват и информация за водачите на съюзите. Показано е, че въпреки доброволничеството на онлайн геймърските общности, лидерът има съществена роля за трайността на тези общности. В тази връзка се анализират различни поведенчески стратегии на различни лидери, разкрива се водещата им роля за цялостното формиране и функциониране на виртуалната общност.

Индивидуалните профили се отнасят до създадените в рамките на играта връзки и отношения с други участници и реализирането на тези взаимоотношения в реалния свят. За разлика от анализа на Икариам изследването на играта “Футболидентити” не е с профили, а се акцентира на виртуалната общност на българите в играта. При

индивидуалните профили изследването е съсредоточено върху активността на играча в рамките на играта, върху стила му на комуникация в групата по време на играта и извън нея. Специално внимание се отделя на офлайн комуникацията и взаимоотношенията, в която играчите участват. Регистрират се и някои социално-икономически характеристики като занимание, професия, възраст, населено място.

Изследването на българската общност на играещи във Футболидентити е осъществено от гледна точка на механизми за развитие на общността и характера на взаимоотношенията между играчите, без изграждането на допълнителни индивидуални профили.

В текста е направен прецизен профил на индивидуалните играчи според социалния статус (възраст, работа, доходи и др.) като целта е да се даде описание на типа и вида отношения, които се формират в игровата общност на Икариам. Типологизирането не елиминира разнообразието, а се постига по-ясно очертаване на разликите на индивидуалните и съюзните профили и по този начин се идентифицират точките на конкурентност, предимства и слабости.

Съществено качество на труда е, че може да служи като модел при изследване на други виртуални общности, не само игрови. Например използването на профили като инструмент на анализ спомага за добро разбиране на различни аспекти от функционирането на общностите, като може да се ползва както за описването, така и за по-задълбочено изследване на различни виртуални общности.

6. Не като критика, а по-скоро като необходимост от повече пояснение искам да отбележа, че в дисертацията има места, които сякаш не хармонират с общото впечатление за яснота на изложението и достатъчност на аргументираността. Такава спънка за мен е въвеждането на понятието “достъпност”. То, както отбелязва авторът, е характеристика на играча и е дефинирана като “възможността, която играчът има, за да бъде в играта”, “достъпността на играчите е тази, която определя до каква степен те имат възможност да играят”. Но от тези определения следва, че достъпността характеризира не играча, а по-скоро нивото на сложност на играта и като такава тя определя и възможностите на играча. Само в този смисъл достъпността може да бъде “ключова в динамиката на общностните отношения”.

7. Приемам посочените приноси като адекватни.

8. В отговор на изискването на законодателя за определяне характера на научните приноси в дисертацията убедено твърдя, че те са “обогатяване на

съществуващите знания” за съвременното състояние и перспективи на проблемите на паралелната интернет култура (браузър базирани игри) в българското общество.

9. Авторефератът вярно отразява съдържанието на дисертацията.

Заключение: На основание на посочените важни постижения предлагам на уважаемите членове на Научното жури единодушно да присъдят образователната и научна степен “доктор” по социология от професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата на Деян Иванов Паскалев.

25 април 2021 г.

Подпис:

(Т. Неделчева)