

СТАНОВИЩЕ

За дисертационен труд

Тема: „Геймърски общности онлайн и офлайн: Трансфер на социални отношения, нормативни и ролеви модели или паралелни всекидневни реалности”

Автор: Деян Иванов Паскалев, докторант в катедра „Социология“, Философски факултет на СУ „Св. Климент Охридски“ с научен ръководител: доц. д.с.н. Милена Якимова

За присъждане на образователната и научна степен „Доктор“ в професионално направление 3.1. ”Социология, антропология и науки за културата”, шифър 05.11.01 (Социология)

От доц. д-р Меглена Иванова Златкова, катедра „Етнология“, Философско-исторически факултет на ПУ „Паисий Хилендарски“

Със заповед РД-38-89 / 10.2.2021 г. на Ректора на Софийския университет „Св. Климент Охридски“ съм определена за член на научното жури за осигуряване на процедура за защита на дисертационен труд на тема „Геймърски общности онлайн и офлайн: трансфер на социални отношения, нормативни и ролеви модели или паралелни всекидневни реалности” за придобиване на образователната и научна степен ‘доктор’ в професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата, докторска програма по Социология. Автор на дисертационния труд е Деян Иванов Паскалев докторант към катедра „Социология“ на Софийски университет „Св. Климент Охридски“, с научен ръководител доц. д.с.н. Милена Якимова.

Биографичната справка на Деян Паскалев ни представя един активен изследовател, който смело се развива в различни полета на приложната социология и маркетинга, което му дава предимство за разработване на дисертационното си изследване, в което успява да вплете и собствения си опит на геймър, и позицията на социолог. Докторантът е зачислен през 2013 г. в катедра „Социология“ на СУ „Св. Климент Охридски“ и работи в екипа на колегите ми, които развиват специфичната област на изследване на света на социалните общности, което е една от предпоставките дисертацията да обогати вече създадената богата научна традиция. Като докторант

Деян Паскалев е изпълнил всички задачи от индивидуалния си план и успешно е отчислен с право на защита. Спазени са всички изисквания на ЗРАС и правилниците за прилагането му.

Темата на дисертационния труд „Геймърски общности онлайн и офлайн: трансфер на социални отношения, нормативни и ролеви модели или паралелни всекидневни реалности” поставя проблематиката за компютърните игри в изследователско поле със специфична оптика, а именно – човешките общности, които се формират **в** и **чрез** игрите, всекидневието, ритуалите на институционализиране, определяне или преодоляване на границите между живот в общност в специфичното времепространство на дигиталния свят на играта и трансфера на зародилите се там отношения в света „офлайн“, опосредстван от технологиите или чрез комуникация „на живо“. Безспорно тази проблематика поставя важни и актуални въпроси, особено в перспективата на месец април 2021 година, когато много от нас имаме едногодишен опит от създаване на общности онлайн със студенти, които не сме виждали „офлайн“, но тези отношения са предшествани институционално като позиции и роли и предстои да се развият като отношения лице-в-лице. От тази гледна точка, поздравявам Деян Паскалев, доц. Милена Якимова и колегите от катедра „Социология“ за избора и разработката на тази тема.

Дисертационният труд е развит в 194 страници и е структуриран в увод, пет части, заключение и библиография, която съдържа 60 заглавия, 3 на български и 57 на английски език, както и адреси на 12 интернет страници.

Запознавайки се с текста, още от самото начало ние не „попадаме“ в една „традиционна“ дисертация, а в наратив, който бих нарекла автоетнография на изследователския и биографичен път на автора. В увода и в първа част „Теоретична рамка“ са изложени предварителните хипотези, както и етапите на изследване. Планираното тригодишно изследване продължава седем години, което, обаче се оказва предимство. Деян Паскалев успява да наблюдава и сам да участва в един цял цикъл на навлизането на една игра, създаването на общности, динамиката им и постепенното им намаляване или трансформиране в нови конфигурации, обединени от дигитални игрови формати. Още в началото, чрез представянето на собственото си участие в изследването се позиционира гледната точка на социолога, методите, които ще използва, както и се задават параметрите на флуидните геймърски общности. Със сигурност, полето на електронните и видеоигрите е обширно и много хетерогенно,

предполагащо и предпоставящо множественост на подходите. Деян Паскалев избира за своя теоретична рамка съчетаването на класическия културологичен поглед към играта на Йохан Хьойзинха с анализите на Роже Кайоа в съчетание с други автори от края на 20 век и съвременни изследователи и на виртуалния свят, игрите и геймърските групи от началото на 21-ви век. Това му позволява да типологизира и опише изследваните от него основно две игри, като всекидневни светове на създаване на общности.

Именно създаването, функционирането и динамиката на общностите в тяхното преливане от онлайн в офлайн света е важна проблематика, която е поставена в конструктивистката парадигма на Питър Бъргър и Томас Лукман. Това му дава основание да проблематизира „реалността“ и „реалностите“ **на** играта, **в** играта, на играчите и **спрямо** играта, което смятам, че е новаторство в подхода към геймърството. Сполучливо са използвани идеите на двамата автори за социализация и социална институция, приложени в анализа на емпиричните наблюдения отношенията на и в игрите „Икариам“ и „Футболидентити“. В „Дизайн на изследването“ докторантът описва подхода и методологията си, а именно, съчетанието на изследователските методи на включено наблюдение, неструктурирани интервюта и кабинетно проучване с аналитичния потенциал на създаването на профили на играчите. Този подход не е новаторски за антрополозите, но именно поради това приветствам Деян Паскалев, че е навлязал в „света на играта и геймърите“ успоредно с биографичния си опит на участник в игрови общности и съюзи, наблюдател на процесите на „изгряване“ и „залязване на игри“, както и преливане на играчи от едни игрови полета в следващи. При класическото „включено наблюдение“ изследователят навлиза в културата на другия, усвоявайки я, но запазвайки антропологичната си чуждост. На мен като антрополог ми липсват рефлексивни „бележки“ от „терения дневник на изследователя“, които да опишат как той е навлезнал в полето, как се е легитимирал пред играчите, че той е и социолог, работещ върху дисертацията си, и какви ефекти на полето е предизвикала неговата смяна на идентичностите. Как е удържал антропологическата си чуждост? Ще се радвам ако чуя отговор на тези въпроси на публичната защита.

В четвъртата част „Игрови характеристики“ са представени времепространството, жанра, езика и технологията на игрите „Икариам“ и „Футболидентити“. Тук докторантът описва тези „особени светове“ както се описва нова, непозната култура. Това позволява да се разберат и хората, и техните социални и

културни взаимоотношения, както и спецификите на геймърските общности. Безспорно най-жива и новаторска е петата част „Икариам“, която е изградена аналитично чрез представяне на профили на участниците, избрани по различни критерии. Изграждането на профили позволява докторантът да позиционира играчите както в йерархичните роли на играта, така и в социалния свят на офлайн живота им. По този начин отговаря на изследователския си въпрос как се трансферират социалните отношения. Особено интересни са наблюденията му за трансфера на социалните отношения от роли в играта в роли в живота – индивидуални профили, съюзни профили, изграждане на коалиции и разпадане на такива и др, т.е. един пълен жизнен цикъл на играта. Много интересно е наблюдението за „завещаване“ и „наследяване“ на акаунт на починал играч от неговата съпруга. Тези социални отношения тепърва ще се развиват и ще се прекрочват границите между света на живите и света на мъртвите чрез виртуалните наследства, виртуалната смърт или виртуалното безсмъртие. Това са по-екзистенциални въпроси, които докторантът набелязва, и на които тепърва ще търсим отговори поради увеличаващите се „реални дигитални идентичности и наследства“. Други важни и интересни наблюдения са свързани с общуването **в** и **чрез** технологиите по повод на играта, но с използване на канали за комуникация, които са отвъд играта. Шестата част „Футболидентити“ е значително по-малка и на пръв поглед създава впечатление за недостатъчност. Докторантът още в началната обосновка изяснява основанията за тази диспропорция с дизайна на играта и с по-краткия ѝ жизнен цикъл. Важни наблюдения, които допълват изводите от петата част, се съдържат в проблематизирането на символните и ритуални коалиции в развиването на геймърските общности, свързани с „базови идентичности“ от „реалния свят“ като националност или геополитическа близост или другост. Въпреки направените уточнения, ще отбележа, че заявеното сравнение, макар и като контролен терен, не е изпълнено в своята цялост. Макар и наблюдавани в лабораторията на игровата общност, смятам, че тези отношения са много важни в изследването на новите дигитални мобилизации в специфични регионални контексти. В този смисъл, изводите от тази част могат да поставят основите на по-обширно изследване. Заключениеето съдържа изводи и обобщения и отговаря на изследователския въпрос, поставен в началото.

Дисертационният труд е увлекателен текст, в който последователно са разкрити световите на игрите и геймърските общности онлайн и офлайн, както и преходите между тях. Деян Паскалев избира интересен наративен стил на писане, но на мен като

антрополог ми липсваха думите на играчите и начините, по които те формулират своите позиции и аргументират изборите си. Използването на цитати от неструктурирани интервюта и чатове със съответните процедури за анонимизация биха направили аргументите, свързани с езика, позициите, идентичностите и преходите много по-красноречиви. Бих препоръчала и използването на повече точни цитати на авторови идеи в теоретичната част, което би допринесло за избягване на впечатлението за реферативност на представяне на идеите им и би подпомогнало по-ясното отграничаване на цитат от интерпретация на докторанта. Казвайки това, искам да подчертая, че това е препоръка към бъдещата работа на Деян Паскалев. В текста той коректно представя и използва основните термини и понятия в дисертацията си.

Авторефератът отразява съдържанието на текста. Двете публикации на български и една на английски език по проблематиката на дисертацията са достатъчни и отразяват различни аспекти от изследването.

Бих обобщила приносите на дисертационния труд в разработване и прилагане на методология за изследване на геймърски общности в пълния цикъл на живот на две игри, проследяване на „трансферирането“ на социкултурен капитал в двете посоки от и извън играта, символното конструиране на общностите и граници чрез езикови и културни особености, въпреки медиацията на технологиите и поставяне на много важни проблеми за конструиране и създаване на идентичности през или въпреки ограниченията на играта и технологията.

Заключение: Като имам предвид посочените приноси и качествата на научния труд, гласувам „за“ и убедено препоръчвам на членовете на научното жури да вземат решение за присъждане на научната и образователна степен „доктор“ по социология на Деян Иванов Паскалев.

27. 04. 2021 г.

Изготвил становището:

Гр. Пловдив

(доц. д-р Меглена Златкова)