

## СТАНОВИЩЕ

за дисертационния труд на **Деян Иванов Паскалев** за придобиване на образователната и научна степен *доктор* по професионално направление

3.1. Социология, антропология и науки за културата (социология)

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

Катедра: Социология, СУ „Св. Климент Охридски“

Докторска програма: Социология

Научен ръководител: доц. дсн Милена Якимова

Становището е изготвено от доц. дсн Милена Якимова, член на научното жури със заповед на ректора РД 38-39/10.02.2021 г.

За защитата са представени дисертационен труд, автореферат и три публикации по темата на дисертационното изследване. Дисертационният труд е с обем от 184 страници, структуриран в увод, пет глави, заключение, библиография от 60 заглавия на български и английски езици.

### *Обща характеристика на работата*

Дисертацията е в бурно развиващата се (и все още трудно да се нарече поле) област на социология на играта, играенето и – да отдадем дължимото на новите технологични среди – гейминга. Но заради специфичния изследователски въпрос, заложен и в заглавието на работата, нейните резултати се отнасят и до социология на всекидневния живот и изследванията на общностите. Залогът на изследването е да проследи миграции на модели – ролеви и общностни – между игровите светове и извънигровите всекидневия и за тази цел са анализирани две игри: Икариам и Футболидентити.

### *Логика и структура на работата*

Първата част от дисертационния труд построява теоретичните ориентири и аналитичната стратегия на изследването: реконструирана е феноменологично-социологическата перспектива към всекидневния живот на Питър Бъргър и Томас Лукман, типологизирани са игрите и подходите към игровите изследвания, анализирани са елементите от игрите (жанр, език, време и периодичност), които въздействат върху потребителските предпочитания, но и върху общностните взаимодействия и граници. Тези елементи като аналитични устройства преминават през цялата работа, но още тук е подсказано едно от най-интересните измерения на работата – връзките между виртуалност, граница и локалност.

Приносите на изследването произтичат от нещо, което може да прозвучи тъй сякаш е лесно, но не е: методът на изследване на случай чрез включено наблюдение.

Става дума за продължително социологическо изследване с методи, най-често наричани етнографски, чиито резултат е социология на игровата комуникация и на динамиката на общностния живот чрез включени наблюдения он- и оф-лайн в игрови ситуации, както и извън играта. Резултатите от тези наблюдения са обогатени и уплътнени чрез интервюта с играчите. На базата на тези екстензивни наблюдения и разговори са изградени профили – както индивидуални, така и „съюзни“. Резултатът са истории на няколко общности и изявяване, така да се каже, на общностни жизнени цикли – от формирането на общности през структурирането на отношенията и ролевите стабилизации до техния упадък и разпад.

Профилирането като метод за анализ не е безпрецедентно по отношение на индивидуалните участници в различни типове мрежи. Поне доколкото на мен е известно обаче, профилирането на групи, което Деян Паскалев е направил, е нещо ново. Тъкмо тази методическа иновация позволява играта да се окаже лаборатория за изследване на цикъла на живот на общностите. А през неговите резултати ясно се виждат ограниченията на онези подходи към анализа на видеоигрите, който се самоназовава „лудологичен“.

Обобщени са седем съюзни и осем индивидуални профили в Икариам, през които са очертани връзките между типовете и устойчивостта на общностите, от една страна, типа лидерство, от друга, и интензитета на груповия живот извън играта, от трета. Тази част се чете

като плътен и жив разказ на перипетиите на общностните и индивидуалните биографии във виртуалните и материални територии на всекидневния живот. Очертани са разликите в ресурсите и стратегиите на лидерството (личен пример, извънигрови активности, успешни игрови стратегии, стил на комуникация и контрол на комуникативните канали и пр.), както и връзките между успешността в играта и игровите стратегии, от една страна, и устойчивостта и жизнеността на общностите на играчите (които не са само игрови общности), от друга. Описани и донякъде типологично разграничени са принципите на формиране на общност – около някого в името на общуването вътре и вън; около някого, задето е най-добър; заради бунт срещу досегашния лидер и отцепване; около „кралската двойка“. Описани са различни типове йерархии и е демонстрирано, че няма каузалност между твърдостта/хлабавостта на йерархията и устойчивостта на съюза и общността. Играта всъщност инсценира наново и наново възникването на общности и ни показва колко разнообразни са те, дава и оптика, през която да ги схващаме като мрежи. За мен освен това много впечатляваща е находката, че общностите в Икариам свързват хора с твърде различни социално-икономически статуси и лайф-стайл предпочитания. Това изглежда върви тъкмо противоположно на балонизиращите ефекти на социалните мрежи.

В този пункт искам да подчертая един косвен резултат от изследването на Деян Паскалев, отнасящ се към това как се формират балоните на себеподобие, в които е толкова фрагментирана публичността днес – Икариам не предразполага към това самозатваряне в социално подобие, хората са различни и се обединяват, като ошлайфат свои несъгласия в името на играта. Може би балонизирането идва от корпоративната политика на създателите на игри, колкото повече се ориентират към печалба. Тук възниква поредица от въпроси, които това изследване не си е поставяло на фокус, но които биха могли да ориентират по-нататъшна работа в това изследователско поле: Каква е динамиката на отношенията между пазарна логика на играта и създаване на общности в нея? Може ли да се печели от игри, които създават устойчиви общности?

Друг за мен важен момент, който произтича от най-силната част на работата – теренното изследване и неговата интерпретация през конструкта на профилите, – е работата върху локалността и границите. Глобалността на мрежата и скоростта на комуникациите, възможността –

практически осъществена в няколко от изследваните от Деян Паскалев случаи – да играеш от която точка на света поискаш, всичко това съвсем не означава отсъствие на граници. Тъкмо обратното – мрежите са локални форми на съвместен живот, точно както настоява Дейвид Морли. Макар това да не е дефинитивно изказано в дисертацията, тъкмо то е в основата на разглеждането на втората анализирана игра – Футболидентити. В този смисъл дисертационното изследване е работа върху локалностите – онлайн и офлайн – локализирането в езика, локализирането на сървъра, локализирането в градското пространство, локализирането в игровия съюз. Така дисертацията отваря пространство за критическо преосмисляне на обвързването на виртуалните общности с детериториализацията и експресивния индивидуализъм.

**В заключение:** дисертационният труд представя резултатите от изследване на актуална проблематика, проведено с вещина и изследователско любопитство. Аналитичните му постижения почиват на методологическа иновативност и съдържат научни приноси. Това ми дава основание да гласувам ЗА присъждането на образователната и научна степен доктор по професионално направление 3.1. Социология, антропология и науки за културата (социология) на Деян Иванов Паскалев.

27.04.2021 г.

Дал становището:

(Милена Якимова)