

Рецензия
за дисертационния труд на

Деян Паскалев

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

за присъждане образователна и научна степен „Доктор“ в професионално направление 3.1.

Социология, антропология и науки за културата, шифър 05.11.01 (Социология)

Целта, която си поставя изследването, е да се разбере по какъв начин се формират и функционират отношенията в изследваните игрови общности в интернет; с какви ценности влизат в играта участниците и как тя ги променя; как дизайнът на продукта влияе върху отношенията между хората.

Авторът определя жанра на работата си като „лудология“, изследване на игрите; по-скоро бих го нарекъл дигитална етнография, защото най-голямата част на дисертацията е изпълнена с описание на двете игри, които авторът е избрал, на съюзите в тях и индивидуалните профили на играчите.

В уводната част Паскалев ни убеждава колко важен елемент от живота на съвременния човек са станали браузър-базираните игри. Причината да избере за изследването си именно играта Икариам („военно-икономическа игра, базирана на античния свят“) е, че сам той от години я играе от години, което занимание сам той представя като включено наблюдение. В текста се казва, че в България има регистрирани 21 хиляди игрови акаунта, но този количествен елемент не е поставен в сравнение с други игри, тъй че да ни убеди във важността на тъкмо този избор. Липсва и специфичен анализ на формата на играта, който да ни убеди, че тъкмо тя може да ни каже нещо за съвременното общество. Всичко това оставя впечатление за малко случаен избор на изследователски обект. За сравнение авторът внася елементи от наблюдение на друга игра, която пак сам играе – Футболидентити. Интересното тук е, че, за разлика от Икариам, при нея се ангажира националната идентичност на играчите - тема, която сама по себе си е интересна, но е слабо разработена в изследването.

В теоретичния увод се развиват идеите за общност на Бъргър и Лукман и ролята на институциите в конституирането им – защо този акцент точно върху нят не става ясно. Загатнат е основният проблем, който дисертацията би трябвало да анализира, а именно доколко може да е реално едно общуване онлайн без контакт лице в лице; доколко

общностите, които създава, са подобни на онези в офлайн света. Мрежовият характер на съвременното общество отново е представен през един автор, Мануел Кастелс, с прочутата му работа „Мрежовото общество“ от 1996 г. - това ни оставя с впечатлението за че кандидатът не следи истински новите развития на темата.

Обстойно място е отделено на класификацията на игрите, направена от Роже Кайоа. Следва констатацията, че Икариам и Футболидентити „трудно се побират в така дефинираните определения“. Възниква въпросът – защо тогава трябва да се обсъждат тъкмо идеите на Кайоа? Дали не е имало по-подходящи автори, които да бъдат използвани за създаване на теоретичен модел при изследване на игрите? Няма да бъде пропуснат и медиевистът Хьойзинха; уводът отправя към автори, работили по теми като “магически кръг“ на играта и „игрова култура“, които следва да са важни за по-нататъшното изложение.

В обхождането на заглавия, свързани със собствения предмет на изследването, онлайн игрите, прави впечатление констатацията:

„В опита си да създадат ново теоретично и предметно поле и да се разграничат от вече съществуващи научни подходи (изследователите) оставят малко пространство за изводи и интерпретация. Стремещт към изследване на игрите като такива и процесът на игра често се свежда до анализ на правилата и функциите на игрите“ (35).

Тази спорна констатация на безсилие всъщност ще се окаже оправдание за автора да си остане на нивото на описанието и да не направи никакви сериозни теоретични изводи от изследването си. Това, което следва до края на дисертацията, е описание на игрите, съюзите и играчите.

Многократно се заявява желанието да се покаже, че играчите внасят свои ценности и норми в Икариам, но всъщност никъде не е показано какви точно и в този смисъл читателят се пита какъв е смисълът от цялото това изследване. Това, че играчите си измислят свят, институции, социални роли би могло да бъде основа за анализ на начина, по който си представя съвременния човек обществото, как вижда проблемите в него, решенията им. Наместо това дисертацията описва игрови ситуации, взаимоотношения вътре в един тесен кръг, психологически нагласи без да върви към никакви по-сериозни изводи.

Многократно (текстът е изпълнен от повторения!) се прави заявката, че ще бъде анализиран начинът, по който дизайнът на играта предопределя отношенията между играчите. Но по-сериозен контент анализ (образи, сюжети, технология) на тази конкретна игра и нейните отлики от всички други не е напарвен. Загатнато е сравнение с възприетата като котрапункт Футболидентити, където например играят повече мъже и има повече национален елемент. Но това някак изглежда очевидно и не ми се струва достатъчно като изпълнение на заявката. А изречения като „отношенията между хора от един пол както и виртуално, така и

реално имат различни особености и характеристики“ просто няма да коментирам.

Че в хода на играенето се оформят интимни двойки е интересна тема, но така и не научаваме как става това - дали хората играят, за да търсят партньори и с какво подобни флиртове или закачки между партньори се различават примерно от ситуации, при които хората играят заедно на федербал. Т.е. отново е изпусната спецификата на виртуалната игра, която се надявахме да разберем от изследването.

Някакъв тип социологически прочит беше възможен в състава на играещите Икариам – според автора „заедно играят ученици и студенти... дори пенсионери“. Наблюдението е подминато без анализ. Интересен е параграфът, посветен на лидерството – лидерите са определени като повече мъже, комуникативни, по-възрастни, със средно образование, „биткаджии“. През този казус можеше да се потърси някакво по-сериозно обобщение за отношението между лидерство в игата и лидерство в животна, но авторът си остава на нивото на констатациите. Интересни са наблюденията върху ролята на езика в онлайн игрите и ролята им да прекрачват националните граници, да събират страни, които са говорили един език преди. Но тази теми ни пренася в един глобален контекст, който не е в центъра на работата.

Влиянието на играта върху отношенията офлайн е заявявано многократно, но в повечето случаи то си остава на нивото на очевидното. В игровия кръг на автора, наред с активността на „лидерите“, които понякога използват познанствата си за бизнеса си (както казах – интересна тема!), наред със споменатите няколко интимни двойки, играчите се събират да пият бира в пицария, което собствено казано правят всички младежи след един нормален офлайн футболен мач. Не става ясно изграждат ли те някакъв тип общи нагласи към света, например – политически възгледи, за какво говорят освен за играта.

Засилената комуникация отнлайн, която тече между играчите е наистина интересен феномен, но би било интересно да се разбере с какво тя се различава от тази, която виждаме в останалите социални мрежи. С една дума не разбирахме с какви ценности влизат в играта участниците, не разбираме много и за това какво променя тя в офлайн живота им, освен такива тривиални наблюдения като това, че много от тях мигрират в друга игра.

Това, което следва, е описание на профилите на отделните играчи – то заема около половината от дисертационния труд и според обичайните стандарти следваше да бъде дадено в приложение. Разбираме, че има едни и други биографии, едни и други мотивации. Тази част, както и работата като цяло завършва без теоретични изводи и обобщения. Авторът твърди, че „между игрите и извънигровото всекидневие текат непрестанни обмени, които преобразуват отношения, йерархии и нормативности“, но не успява дори да убеди в това.

Да добавя и че дисертацията е неподредена и изобилства от повторения. Повечето

цитирани източници са стари за една динамична сфера, каквато са онлайн игрите. Авторът си остава на нивото на описания, основани на личните му преживявания, като дори не се опитва да осмисля теоретически онова, което ни представя.

Въз основа на казаното НЕ подкрепям присъждането на образователната и научна степен доктор на Деян Паскалев.

София, 23/04/2021

Проф д-р Ивайло Дичев