

## РЕЦЕНЗИЯ

за дисертационен труд на Христо Бонов Бонев на тема  
**„Развлекателните индустрии в епохата на дигиталните медии”**  
за присъждане на научната и образователна степен „Доктор”  
от проф. Мая Любомирова Димитрова д.н. по кинознание, киноизкуство и  
телевизия по научно направление с код 05. 08. 03.

Темата на дисертационния труд на Христо Бонев „Развлекателните индустрии в епохата на дигиталните медии” е животрептящо актуална за съвременното състояние и процесите на развитие в перспектива на медийното поле. На една добре обговорена от световното, а в частност и от българското медиязнание територия, докторантът успява да открие собствен обект на изследване.

Самото формулиране на връзката между промените в развлекателните индустрии в контекста на устремно развитие на дигиталните технологии е отлично попадение за научно-изследователска разработка. По-голямата част от направените у нас изследвания на процесите в развлекателните индустрии са обвързани със СМК.

Приносното виждане, защитено от автора на дисертацията, отгласващо го към ново качество на обобщенията спрямо вече направеното на територията е, че при днешното дигитално битие на медиите се осъществява процес, и сме свидетели на резултатите от влиянието на дигиталните технологии в новите медии, което ги поставя над традиционната им ролята на СМК, заради факта на директната връзка на потребителя с предложението за развлечение.

Изследването на тази промяна на комуникативната ситуация свързана с дигиталните възможности в медийната среда, поставена тезисно в центъра на изследването, дава значимата стойност на научния труд. С право тя е поставена от автора на разработката на първо място в претенциите за приносите. Проследяването на този процес в отделните сегментирани глави и подглави, отнесени към разнообразието от медийни продукти е друго качество на текста.

Структурата му естествено произтича от постановката на темата и допринася за обхватност и изчерпателност при представяне на обекта на анализ. Така делението на две основни глави, които имат симетрично формулирани подглави отразява сполучливо и прегледно надграждането на идеите в защита на тезата. Аргументирането в първата част е изцяло подчинено на привличането на цитати от авторитети. Докторантът показва последователност в способността да проучва подходящите за своята тема

източници, да ги цитира коректно и да се възползва от тях в създаването на собствени логични конструкции в изграждането на тезата. Броят на посочените източници е респектиращо голям и тяхното присъствие в разработката е аргументирано. Приносен е самият акт на събиране и проучване на литература и онлайн авторитети и институционални публикации и тяхното систематично представяне в текста. Това оправдава един относителен свръхобем на дисертацията. Приемам че обемът е адекватен на възприетият принцип на изчерпателност при представяне на всички медийни и немедийни развлекателни индустрии. Точно в представянето и на двата вида – такива които имат медиен характер и другите, които се нуждаят от възможностите на медиите, за да използват дигиталните нововъведения за пазарната си реализация, е оригиналната приносна позиция в подхода към материята. Осъзнал силата на постановката си, авторът не се колебае да влезе в значимо количество подробности във втората част на разработката. Тук става ясна и способността на докторанта да поддържа самостоятелно научен дискурс. В стремежа за изчерпателност, той се занимава с всички вече представени в историческото им и технологично развитие медии, но прави по-обстоен акцент върху водещите и тези, които откроява като „нови”. Авторът добре контролира аргументите за ролята на глобалната мрежа в реализацията на развлекателната функция на медиите в дигитална среда. Очевидно е прагматичното владение на тези нови възможности, за да се достигне от конкретните примери до теоретични обобщения относно уникалното място на всяка специфична медия като територия в развлекателната индустрия.

Приемам като проведена последователно и сполучливо използвана споменатата в увода методология на дедукцията.

Зад привидно еднообразните формулировки на някои подглави като „Поява, развитие и същност на интернет”, „Поява, развитие и същност на новите медии” може да се открие продуктивността от приложението на този метод. Във тези подглави присъства и положителният момент на т.н. „перспективи за развитие” на всяка от медиите в дигиталната епоха.

Обобщенията дават добра практическа насоченост на разработката и представляват ценна материя за професионалисти и обучаващи се студенти по проблемите на дигиталните медии.

Работният принцип да се търсят и анализират процесите в развитие и да се посочват реални перспективи дава добър плод и в подглавата за 2.6. „Немедийните развлекателни индустрии в дигиталната епоха”. Един от съществените приноси на

докторанта е точно в спазването на тази вътрешна логика в текста, която го отвежда до качествени заключения за трансформациите на немедийните развлекателни индустрии по посока на тяхната медиатизация чрез дигиталната възможност за интерактивна комуникация на потребителите с културните продукти в развлекателната индустрия. Докато за изобразителните изкуства и музеите това е безспорен и познат от практиката факт, който убедително се обговаря от докторанта на прагматично ниво, остава проблем доколко същите аргументи са валидни за хазарта. Приемам с резерви констатациите на автора за позитивното развитие на хазарта, без да се направят оценки за социалната и психологическа роля на това приобщаване, особено на „младите хора”, заради техните пристрастия към дигиталния посредник към занимания, които имат и неотчетен етичен аспект. Привеждам един по-обстоен цитат от текста цялостно, за да не звучи вън от контекста на логиките на автора.

„Мобилните устройства допълнително улесниха този процес и направиха хазарта изключително леснодостъпен за всички. В допълнение на това – маркетинговите стратегии, които могат да се прилагат чрез дигиталните медии, успяват да привлекат към хазарта хора, които преди това дори не са си помисляли да влезнат в казино или игрална зала. Използването на геймифициране, започна от пасивно, да превръща хазарта във все по-активно развлечение и така да му печели нови и нови почитатели, особено сред младите.

Уеб платформите за хазартни игри използват сложни специализирани софтуери, които разчитат на изкуствен интелект за разпознаване на основни характеристики и стил на игра на всеки отделен играч, и за които се разработват подобрени алгоритми, чрез които в реално време да се взимат най-добрите решения относно коефициенти за залози, възвращаемост, печалба и други фактори, които са от особена важност за бизнес операциите на онлайн казината и уебсайтовете за залагания. Водещи доставчици на такъв софтуер са компании като Microgaming, Playtech, Realtime Gaming, CryptoLogic, Boss Media и др. Водещи по отношение на хардуера и цялостните инфраструктурни решения са International Game Technology (IGT) и др.”

Проблемът, за мен очевиден, е че при такова структуриране на посланието по-скоро се промовира продукт, а се пропуска задължителната за аналитичния поглед морална оценка на проблема за приобщаване на нови публики към едно развлечение.

Този подход пронизва и други части на текста, без да се обогати картината на дигиталната епоха с потребния минимум от социално назидание. Ще си позволя и още един генерален съвет към докторанта. Пропуснатият анализ на актуалната българска

ситуация е осезаема липса в целостта на разработката. Авторът коректно обговаря това отсъствие във формулираните приноси насоки като последен пункт. Явно осъзнава празнотата, но не може да я преодолее с аргумента, че ситуацията в България с медиите и ролята на дигитализацията в развлекателната индустрия е идентична с тази в целия свят. Точно поглед към спецификата на процесите у нас би могла да прояви работността на методологията в повече аспекти. Това изисква проучване и обобщения въз основа на лични наблюдения. Известно основание да оценя подобни възможности на докторанта ми дават инцидентните позовавания /повече в скоби/ на аналогии с „положението в България” и едно аналитично представяне на пример с трансформацията на в. Дневник. Очаквам да получа повече аргументи за виртуалното битие на развлекателната индустрия у нас. Тогава вероятно ще стане по-ясно дали можем да говорим за българска развлекателна индустрия. Един проблем, който поставям на вниманието на докторанта, който показва задълбочени познания и има практически опит в актуалната филмопроизводствена практика.

Най-интригуващите части от разработката са именно в сферата на екранните медии. В структуриране на тези подглави се акцентира на стойностни филми, които са открити на добре уплътнения фон от подобни тематично, повествователно или моделно – жанрово категоризирани произведения. Точно в това е един основен принос на дисертанта – способността да проблематизира научно в сферата на технологичните новости, обглеждайки исторически материал от няколко десетилетия. Качествено е както презентирането на историческото развитие на киното и телевизията, където с лекота се борави с фактологията, но и внимателно се следват авторитетите, така и отстояването на самостоятелна гледна точка към компютърните игри. Страниците посветени на представянето на тази изцяло дигитална вселена още в първата част са не просто демонстрация на компетентност и синтез на тезите на автора. Тук се среща с творческо вдъхновение на текстописец и става ясно защо е направен този тематичен избор.

Цялостното позитивно впечатление за дисертационния труд е солидно подкрепено от стила на автора. Изказът е ясен. Докторантът следва прецизно изградена концепция в работата си. Дори когато пише с увлечение, държи под контрол цялостното внушение за постигане на задачите в разработката и това допринася за монолитността и за пълнотата на изложението.

Представен е богат и разнообразен библиографски справочник по темата на дисертацията, което само по себе си има приносно естество. Научният апарат е

коректно изграден и предоставя шанс за отлична ориентация в текста, както на специалисти, така и на студенти в областта на медиите и масовите комуникации. Текстът е изключително полезен с познавателната си стойност за целите на обучение във ВУЗ.

Като имам предвид доказаните качества на докторанта Христо Бонев на ерудит в областта на медиите, добросъвестен изследовател на проблема за дигиталните посредници между потребителите и производителите на развлекателна продукция и тяхната роля в промяната на характера на медийно общуване в съвременния глобален свят, подкрепям защитата на неговата докторска теза „Развлекателните индустрии в епохата на дигиталните медии”.

10.06.2013

София

Подпис:

/проф. д.н. Мая Димитрова/