

# СТАНОВИЩЕ

от проф. д-р Михаил Босилков Мелтев, преподавател в Департамент „Масови комуникации“  
на НБУ,

по конкурс за придобиване на образователната и научна степен „доктор“ по  
професионално направление 3.5. Обществени комуникации и информационни науки

Проблемът с развлекателните индустрии в дигиталната епоха е актуален и дори бих добавил думичка като модерен. Вярно е, че в държава като нашата да се говори за развлекателни индустрии в епохата на криза е равносилно мечтание за пир по време на чума, но все пак, ако отхвърлим вроденото ни черногледство, ще открием колко много се е увеличило предлагането на развлечение благодарение на дигитализацията и глобализацията. Именно това прави темата значима и навременна. Лично аз не съм запознат с теоретични разработки по темата развлекателните индустрии в предлагания мащаб в литературата на български език. Затова в процеса на работа върху доктората се наложи търсене на чуждоезични източници, съпоставки и анализ на различни тези, предлагани в тях. В този смисъл моето научно ръководство бе трудоемко, но и интересно. Така се стигна да крайния резултат, макар и не леко. А той е общо 256 страници, в които се включват: увод, изложение в две глави, заключение и библиография, и тя включва сто и единадесет източника от български и чуждестранни автори.

Актуалността и необходимостта на поставената още в самото начало на теоретичния труд от автора цел, а именно „да докаже, че развлечението, с появата на новите и дигитални медии, от пасивно, се превръща в активно“ са обосновани от факта, че това превъплъщение предизвиква революция в развлекателните

индустрии и поведението на потребителите. Автори, продуценти и дистрибуторите са принудени да се съобразяват с интерактивността, с персонализацията, с многообразието на устройствата за потребление. Докторант Бонев съзнателно се отказва от ролята на пророк на бъдещето и се съсредоточава върху анализа на новите медийни технологии в процеса на създаване, производство, дистрибуция, маркетинг и представяне на развлекателния продукт. В този смисъл са разгледани отделните индустрии (и в частност медийните), появата и развитието на дигиталните технологии, новите медии и тяхното влияние върху всяка една от развлекателните индустрии, зависимостта между новите медийни технологии и интерактивността в развлечението.

В обзора си авторът проявява задълбочени познания в материята. Той класифицира и анализира, доколкото е възможно в динамиката на революционните промени множество литературни източници, изследвания и обзори на изследователски институти и браншови организации. Чрез дедукция на факти и анализ на структурата, състоянието и промените в девет развлекателни индустрии той достига до извода, „че не става дума за изолиран случай само за една от индустриите, а за всеобща трансформация на понятието за развлекателни индустрии“. В този смисъл смятам, че избраната методология и методика на изследване и поставената цел и задачи на изследването съответстват на постигнатите приноси.

Конкретни приложения на теоретичните изследвания могат да се търсят в икономическите предимства на дигиталните и нови медийни технологии, които авторът изследва и които спомагат за дигитализацията на развлекателните медийни индустрии и се използват във всеки етап от създаването, дистрибуцията и представянето/показа на медийни продукти и тяхната промоция. Това поставя на преден план използването на компютърни технологии и специализиран софтуер за създаване на сценарии,

книги, журналистически материали, музика и други творчески проекти. Освен това изводите за сливане на разпространение и предлагане/показ, директна връзка между целеви публики и маркетинг при активната роля на публиката са директно приложими в практиката. Същото се отнася и до заключението, че „новите дигитални и медийни технологии не само преобръщат парадигмата на развлечението от пасивно в активно, но и предоставят необходимите решения за производството, дистрибуцията и представянето на активните развлечения... Компютърните технологии позволяват все по-съвършено интерактивно изживяване, а развитието на изкуствения интелект, може да го направи персонализирано и уникално за всеки един потребител. И оттук нататък, остава продуцентите, творците, артистите, музикантите, проектантите, дизайнерите, инженерите, маркетингозите и всички заети с развлекателните индустрии да измислят и решат как ще използват всички тези безгранични възможности”.

Приносителите, които докторантът е отбелязал в автореферата си са приложими в два аспекта: теоретичен и практически. От една страна, обзорът и систематизацията на развлекателните индустрии представлява полезно помагало за всеки, който се занимава с тази научна област. Още повече, че текстът ги разглежда в тяхното динамично развитие и трансформация от пасивна в активна позиция. От друга страна, изводите, че потребители и медиен продукт вече са в интерактивна корелация – те „манипулират аудиовизуалните произведения, очакват интерактивни услуги от електронните медии, персонализират информационните източници, коментират информацията в тях с други потребители и я споделят с приятелите си, миксират музиката която слушат, споделят я и сами създават видеоклипове, играят все по-виртуални и реалистични видеоигри, и фентъзи спортове, създават и споделят изкуство” води пряко до утилитарни промени на медийната практика на производство, разпространение и показ.

Забележки:

- На места текстът оставя впечатление, че трезвият научен анализ сякаш отстъпва пред младежкия възторг пред новостите и дигиталните технологии. В този смисъл отбелязвам липса на достатъчно критичен поглед към промените. Може би това е продиктувано от моето схващане за дисертация: според мен научният текст трябва да е умерен, аналитичен, обективен и да избягва емоции и крайности.
- Понякога описанието преобладава пред анализа: вместо да се търсят причините за възникването и необходимостта от развлекателни индустриите и тяхната сегментация, те се описват като даденост. Смятам, че такъв подход е присъщ на общ преглед или обзорна статия.
- В някои страници техническите подробности са доста обемни.

Тези бележки обаче не накърняват общото впечатление за качествата на текста.

Освен дисертацията, докторантът е представил и три свързани с нея научни публикации в в Годишник на Департамент "Масови комуникации": "Икономически предпоставки за дигитализацията на филмовата индустрия", "Дигитализацията на телевизията: история и перспективи" и „Печатните медии в дигиталната епоха“

Дисертацията, заедно със свързаните с нея публикации налагат впечатлението, че докторант Бонев притежава задълбочени теоретични знания по масови комуникации и медийни индустрии.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представените от кандидата хабилитационен труд – „Развлекателните индустрии в епохата на дигиталните медии“ - и свързаните с нея публикации в годишника на Департамент масови комуникации съдържат оригинални приноси, доразвиват и

обогатяват научните знания по комуникационни науки и отговарят на всички изисквания на ЗРАСРБ, ППЗРАСРБ и Наредбата за развитие на академичния състав на НБУ за условията и реда за придобиване на образователни и научни степени.

Предвид гореизложеното и като отчитам цялостната работа по време на специализацията, оценявам дисертационния труд положително и препоръчвам на Научното жури, да присъди на Христо Бонов Бонев образователната и научна степен „доктор“ по професионално направление 3.5. Обществени комуникации и информационни науки.

София

05.06.2013

Проф. д-р М. Мелтев