

ВІДГУК

доктора філологічних наук,
професора кафедри іноземних мов та перекладознавства
Львівського державного університету безпеки життєдіяльності

Бабелюк Оксани Андріївни

на дисертацію Анастасії Олегівни Шаламай «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор», подану на здобуття наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 – Філологія

Сучасна комп'ютерна гра – складний феномен, який не просто концентрує здобутки цілого комплексу наук (технічних, гуманітарних тощо) у міждисциплінарному вимірі, а виявляє два принципово нові типи спілкування. Йдеться про опосередковану машиною *міжособистісну* взаємодію між гравцями (в онлайн-іграх) і взаємодію *гравця* з машиною (в одноосібних іграх). Звісно, така комунікація, безперечно, потребує текстового супроводу, а це означає, що багатовимірний текст відеоігри стає самостійним об'єктом лінгвістичного дослідження.

Обравши об'єктом дослідження внутрішньоігрові дієгетичні тексти авторка дисертаційного дослідження «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» цілком вірно, на наш погляд, визначила пріоритетним напрямом їх вивчення мультимодальний, що зробило роботу особливо актуальною. Крім того, залучення детального лінгвістичного аналізу до вивчення дієгетичних текстів відеоігор у їх лексичному, синтаксичному та наративному вимірах, і навколо яких ще не сформувалася певна наукова традиція, однак у ньому уже відчувається практична потреба, свідчить про новаторський підхід здобувачки, її спрямованість на практичне застосування результатів дослідження. Ідеться про роботу з текстом англomовних (ширше – «англокультурних») відеоігор в аспекті його перекладу за допомогою локалізації – адаптації до реципієнтів-

користувачів, чия рідна мова – не англійська. Усі наведені вище факти переконливо свідчать про **актуальність** рецензованої дисертації.

Глибо заглиблюючись у теорію мультимодальності, дискурсу мультимедія та відеоігрового дискурсу у тому числі, і досконало вивчаючи їхні ключові теоретичні постулати й концепції, Анастасія Шаламай поставила за **мету** дати теоретичне обґрунтування лінгвістичної самотності внутрішньоігрового дієгетичного тексту як мультимодального феномена комунікативної культури. Як бачимо, окреслена мета узгоджується із науковими потребами розробки проблем сутності тексту, що становить визначальний (вербальний) сегмент ігрової комунікації. Принагідно відзначимо, що завдання, в яких конкретизується зазначена вище мета і які детермінують характер і структуру рецензованого дослідження, розв'язані коректно й у повному обсязі. Робота чітко структурована, науковий пошук логічний, завдання вирішуються послідовно.

Для написання повноцінного оригінального дослідження Анастасія Шаламай створює потужну теоретико-методологічну базу, куди залучає праці українських та зарубіжних учених з проблем актуалізації текстів відеоігрового дискурсу як складного міждисциплінарного явища, що дає чітке розуміння авторського бачення текстів відеоігор в цілому та їхніх мовних і мовленнєвих проявів зокрема.

Дисертація Анастасії Шаламай складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

У Вступі обґрунтовано актуальність теми, ступінь її опрацювання у вітчизняному і зарубіжному мовознавстві, визначено мету й завдання дослідження, розкрито її наукову новизну і практичну цінність. Подано відомості про методи та структуру дисертаційної роботи, а також її апробацію.

Дисертантка запропонувала нове й науково обґрунтоване трактування внутрішньоігрових дієгетичних текстів з новаторською авторською

методикою, яка може бути застосована для комплексного вивчення інших видів/типів відеоігор. Важливим вважаємо авторське бачення засад аналізу дискурсу відеоігор як типу медіадискурсу. Доречним є також уточнення термінологічного значення термінів *дискурс*, *медіадискурс*, семантичний діапазон яких сьогодні дуже широкий. Так, опираючись на постулати Тьона ван Дейка Анастасія Шаламай тлумачить дискурс як «текст, реалізований в комунікації, тобто текст, що має прагматичний аспект» і зосереджений не лише на граматичній та лексичній в мультимедіа-текстах чи саме в відеоігрових текстах, а й на формах їхнього вияву залежно від канонів різних мовленнєвих жанрів. Авторка цілком слушно, на нашу думку, поєднала у своїй роботі обидва підходи, аби виявити характерні для внутрішньоігрового дискурсу ключові риси. Термін *медіадискурс* Анастасія Шаламай використовує як синонім до *дискурсу мультимедіа* задля уникнення аналізу дискурсу мас-медіа, оскільки це не відповідає поставленим завданням. Звісно, що така аналітична робота передбачала ґрунтовний аналіз сучасних підходів до тлумачення відеоігрового дискурсу.

Цікавим і новаторським вважаємо у дисертації Анастасії Шаламай розгляд феномену гри загалом і відеогри зокрема, з позицій комунікативної культури, а також виокремлення основних критеріїв класифікації відеоігор. Надалі це дозволило здобувачці створити надійну вибірку для експериментального дослідження.

Наукову новизну рецензованої праці становить запропонована Анастасією Шаламай методика експериментального дослідження дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту (здійснене відповідно до загальноприйнятих рекомендацій лінгвостилістичних досліджень). Методичний алгоритм добре корелює з процедурною схемою, використаною в дисертації. Авторка належним чином чітко і послідовно прописала обсяг, мовні особливості, етапи та функції текстового матеріалу, дібраного для аналізу, та критерії його добору.

Проведення лінгвопрагматичного аналізу мало на меті визначити комунікативні функції окремих висловлювань у дієгетичному тексті відеоігор із їхньою подальшою інвентаризацією та класифікацією. Необхідність лінгвопрагматичного аналізу Анастасія Шаламай цілком слушно пояснює тим, що такий аналіз має безпосередній зв'язок із роботою перекладачів та спеціалістів із локалізації відеоігор, а саме – із функціональним підходом до перекладу. Лінгвопрагматичний аналіз, який зумовлює пошук спільних рис з-поміж виявлених комунікативних одиниць та їхнє подальше групування за цими рисами, у рецензованій дисертації виконується з огляду на адресанта-розробника й адресата-гравця за допомогою індуктивного методу та квалітативного контент-аналізу. При цьому за комунікативну одиницю було обрано будь-яке висловлювання, що несе в собі завершену думку незалежно від його морфологічного обсягу.

Кількісні показники фактологічної бази дослідження мають загальний обсяг 523 670 слів, при цьому усний сюжетний текст у ньому налічує 482 000 слів (відносна величина – 92% від загальної кількості матеріалу); письмовий сюжетний текст – 20 000 слів (4%), текст інтерфейсу – 21 670 слів (4%).

Систематизація зібраних даних виконувалася за допомогою програми *MaxQDA Analytics Pro 2020*, що дає можливість працювати зі значним обсягом документів «і порівнювати їхній текст як у ручному режимі, так і за допомогою програмних алгоритмів» (стор.). Хотілося б зацентувати на тому, що дисертантка не задовільнилася автоматичною обробкою матеріалу, як це часто зустрічаємо в сучасних аналогічних студіях. Натомість, задля забезпечення надійності результатів лінгвопрагматичного аналізу Анастасія Шаламай здійснювала пошук і перевірку зібраного фактажу вручну, чим довела, що все-таки програма є лише допоміжним знаряддям, а зовсім не основним суб'єктом дослідження. При цьому обсяг вибірки було обмежено (приблизно 40 000 слів рівномірно обраних із усіх представлених текстів – усного сюжетного, письмового сюжетного та

тексту інтерфейсу). Далі була здійснена інвентаризація та класифікація комунікативних одиниць індуктивним методом, із опорою на блок спеціальних контрольних питань.

Мета лінгвостилістичного аналізу – визначення стилістичних, граматичних та, звісно, лексичних особливостей дієгетичного дискурсу відеоігор і встановлення кореляції цих особливостей із окремими ігровими та наративними жанрами. Лінгвостилістичний аналіз було виконано на повному матеріалі вибірки (523 670 слів) методом квантитативного контент-аналізу за допомогою програми *MaxQDA Analytics Pro 2020*. За результатами аналізу було сформовано списки нейтральної та стилістично забарвленої лексики, поєднаної у різні тематичні групи. Завдяки утвореним тематичним словникам далі стала можливою функція пошуку в усіх наявних документах, що спричинилося до: а) визначення частотності уживання кожної одиниці, що є стилістично забарвленою чи належить до певної лексико-семантичної групи; 2) виділення найчастіше представлених лексико-семантичних груп у дієгетичному тексті. Результати були збережені у вигляді «кодів», як речення, що уможливило подальшу верифікацію результатів дослідження, оскільки був збережений контекст для кожної лексеми.

Новизна цього етапу дисертаційного дослідження полягає в тому, що тут авторка довела зумовленість лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних характеристик типом дієгетичного тексту в аспекті його локалізації (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст і текст інтерфейсу).

Новизною також вирізняється застосована Анастасією Шаламай методика верифікації результатів аналізу, подана в пункті 2.3.

Будь-які експериментальні дані потребують інтерпретації, а тому у третьому розділі здобувачка детально характеризувала лінгвопрагматичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів, здійснила класифікацію комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів, основою якої став поділ їх за принципом розмежування

висловлювань залежно від їхньої природи – людичної (ігрової) та наративної (сюжетної). Тому цілком закономірним та обґрунтованим видається висновок авторки про функцію фонових діалогів у іграх: найчастіше такі діалоги не мають смислового навантаження, проте «допомагають «оживити» віртуальну локацію та розкрити її художній образ через лексичні, граматичні, фонетичні особливості мовлення персонажів» (с. 119). Крім того, за цією аналогією до образотворчої функції також можна віднести будь-які фрагменти письмового тексту, з якими може вступати у взаємодію гравець (записки, плакати, щоденники тощо). Вони, за словами здобувачки, слугують лише для створення відчуття достовірності гри.

Суттєвим для новизни дисертаційного дослідження в цілому вважаємо кваліфікацію особливостей дієгетичних внутрішньоігрових текстів у підрозділі 3.1.2. «Дистрибуція комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів», де встановлено кореляцію між дистрибуцією певних комунікативних функцій і типом тексту (усним сюжетним; письмовим сюжетним і текстом інтерфейсу).

Цікавими і новими є також здобуті результати дослідження, описані у підрозділі 3.2. («Лінгвостилістичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів»), де докладно схарактеризовано риси усного сюжетного тексту, письмового сюжетного тексту, тексту інтерфейсу. Попередні два підрозділи створюють тло для підрозділів 3.3. та 3.4. («Дискурсивні особливості дієгетичних текстів відеоігор різних ігрових жанрів» та «Дискурсивні особливості дієгетичних текстів відеоігор різних наративних жанрів»), призначення яких – виявити та описати лінгвостилістичні особливості текстів, якими оперують відеоігри різних жанрів. Матеріал тут схарактеризовано у порівняльному ключі, тому авторка може переконливо говорити про ступінь відмінностей між цими текстами. Так, Анастасія Шаламай обґрунтовує своє твердження про надзвичайну стислість і самодостатність реплік у внутрішньоігровому

тексті воєнної тематики порівняно з іншими відеоіграми, з майже в два з половиною рази меншою середньою довжиною репліки.

Крім того, зіставний аналіз лінгвостилістичних особливостей усних і письмових сюжетних внутрішньоігрових дієгетичних текстів дав підстави авторці стверджувати, що «усний сюжетний текст відеоігор тяжіє до розмовного стилю мовлення, про що свідчить поширеність в ньому маркерів розмовно-побутового стилю (85,3%): колоквіалізмів, вигуків, слів-філерів, принизливої лексики тощо» (стор.), а спільною рисою усних і письмових сюжетних текстів на відміну від текстів інтерфейсу є кількісне переважання граматичних форм на позначення минулого та майбутнього часів над формами теперішнього часу. Тексти ж інтерфейсу вирізняє переважання дієслівних форм теперішнього часу та використання різних мовних одиниць зі значенням спонукальної модальності.

Важливо зазначити, що кожне твердження дисертантка будує на міцній доказовій базі (система верифікованих прикладів, посилання на спеціальні дослідження, правила застосування методів дослідження, таблиці, графіки, статистичні дані), вона добре обізнана зі спеціальною літературою з цієї проблематики. Хотіла б також наголосити, що сильною складовою дисертації вважаємо використання у її тексті великої кількості нетипових для прикладної лінгвістики (й загалом для лінгвістики) термінів. Тому кожен із них витлумачено у спеціальному глосарії, що передує тексту дисертації.

Основні положення дисертаційної роботи та результати дослідження викладено в 6 статтях, опублікованих у наукових фахових виданнях України категорії Б (4,2 авт. арк.). Результати дослідження додатково відображені у 4 матеріалах наукових конференцій (0,9 авт. арк.). Загальний обсяг публікацій за темою дисертації – 5,1 авт. арк.

Підкреслюючи безперечну актуальність обраної теми, новизну й обґрунтованість висновків, сформульованих у роботі Шаламай Анастасії Олегівни, та належний рівень її виконання, вважаємо за необхідне зробити

також певні критичні коментарі. Сподіваємося, що зазначені нижче питання, зауваження й міркування щодо окремих неточностей будуть висловлені під час дискусії та ураховані в подальшій науковій роботі дисертантки:

1. Жодним чином не ставлячи під сумнів важливість виконаного у науковій розвідці комплексного дослідження феноменів «медіадискурс», «дискурс мультимедіа» (підрозділ 1.1.2), а також «дискурс масмедіа» «дискурс відеоігор», «відеоігровий дискурс» (підрозділ 1.3.1), «внутрішньоігровий дієгетичний текст», хотілося б отримати від дослідниці більш докладні пояснення щодо відмінностей між цими поняттями. Які з них здобувачка вважає полісемантичними і у чому полягає їхня полісемія?
2. Обґрунтуйте, будь ласка, чому для дослідження Вами було обрано саме дискурс мультимедіа, а не інші сучасні медіа, наприклад, відео, пабліки тощо? Що слугувало критеріями для відбору саме цих шести відеоігор?
3. Акцентуючи увагу на лексичних особливостях внутрішньоігрових дієгетичних текстів (розділ 3), увагу зосереджено на виявленні та описі емоційно-забарвленої, розмовно-побутової лексики, кліше, вигуків, колоквіалізмів, тощо. Виникає запитання, чи трапляються у таких текстах семасіологічні стилістичні засоби творення образів, такі як метафора, метонімія, метафоричне порівняння? Якщо так, то які саме?
4. У дисертаційному дослідженні здійснено докладний аналіз внутрішньоігрових дієгетичних текстів з позиції мультимодальності, яка є, на нашу думку, важливою для осягнення їхньої жанрової природи. Проте, у тексті дисертації на сторінці 100 йдеться про «поліжанровість дієгетичного тексту відеоігор». Хотіла б почути, що саме розуміє дисертантка під цим терміном і для чого він застосовується у дослідженні?
5. У змісті дисертації трапляються певні стилістичні неточності й повтори у назвах параграфів та підпараграфів у першому розділі (1.1; 1.1.2; 1.2; 1.3). Їх варто було б скоротити та сформулювати основну думку більш лаконічно. Проте це не заважає цілісному сприйняттю концепції дисертаційного дослідження.

Однак висловлені зауваження не впливають на позитивну оцінку дослідження, без сумнівів, виконаного на належному для таких досліджень науковому рівні.

Отже, кваліфікаційна наукова праця відповідає чинним вимогам п. п. 6, 7, 8, 11 «Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії», затвердженому Постановою Кабінету Міністрів України від 14 січня 2022 року №44, а Шаламай Анастасія Олегівна заслуговує на присудження ступеня доктора філософії зі спеціальності 035 Філологія.

Офіційний опонент

доктор філологічних наук,

професор кафедри іноземних мов та перекладознавства

Львівського державного університету

безпеки життєдіяльності



Оксана БАБЕЛЮК

