

ВІДГУК

офіційного опонента – кандидата філологічних наук,
доцента, доцента кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова

Пожарицької Олени Олександрівни

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

Сучасні вітчизняні та зарубіжні дослідники відеоігрового дискурсу дотримуються різних поглядів на його сутність, звідки значні розбіжності в тлумаченні відповідного терміна. Не останнім чинником, що значно ускладнює вивчення цього феномена лінгвокультури, є також відсутність загальноприйнятої (профільної) термінологічної бази та брак системи поглядів, яка має скластися навколо будь-якого мовного об'єкта. Дисертація А. О. Шаламай, власне, спрямована як на подолання методологічних труднощів студіювання відеоігрового дієгетичного тексту, так і на розв'язання термінологічної плутанини, яка має місце в сучасній науковій літературі.

Отже, **метою** дисертаційної студії є теоретичне обґрунтування лінгвістичної самобутності внутрішньоігрового дієгетичного тексту як мультимодального феномена комунікативної культури. Автор послідовно реалізує свій намір через розв'язання чотирьох **завдань**, що належним чином, докладно відбито в змісті дослідження. Сама дисертація має чітку структуру, яка дає докладне уявлення про логіку розгортання задуму її автора, дозволяючи простежити кожен його крок. Завдяки такій структурі стає зрозумілою авторська методика і застосована у праці процедурна схема.

процедури експериментального дослідження дієгетичного тексту. А. О. Шаламай досліджує та встановлює тип кореляції дискурсивних особливостей дієгетичних текстів у прагматичному, стилістичному та лексико-граматичному аспектах згідно з приналежністю відеоігор до відповідних ігрових і наративних жанрів.

Відзначимо, що авторська позиція стосовно зумовленості лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних характеристик типом дієгетичного тексту відповідно до його локалізації (йдеться про усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст і текст інтерфейсу) підтверджується як матеріалом дослідження, так і схожими висновками, яких дійшли автори інших лінгвістичних праць, аналізуючи текстовий матеріал, ексцерпований із контенту комп'ютерних ігор.

Комплексність процедури дослідження зумовила необхідність застосування холістичного підходу до аналізу дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту. Дослідження було проведене в чотири етапи, один із яких (другий) передбачав обробку внутрішньоігрового дієгетичного тексту для подальшого інструментального аналізу за допомогою програми *MaxQDA Analytics Pro 2020*. Такий підхід вважаємо цілком виправданим і доречним, адже він передбачає спеціальну процедуру верифікації результатів аналізу, що, у свою чергу, підвищує рівень об'єктивності зроблених висновків. Отже, обсяг вибірки, опрацювання її з залученням спеціального програмного забезпечення, подальша верифікація та систематизація результатів (сортування їх за змінними для кожного окремого текстового документа) є запоруками валідності результатів роботи.

Підкреслимо виграшне застосування авторкою індуктивного методу для аналізу прагматики комунікативних одиниць у внутрішньоігрових текстах, що уможливило класифікацію ще не достатньо опрацьованого в науці мовного матеріалу. Так, аналітичний огляд дефініцій лексикографічних джерел (Cambridge English Dictionary; Oxford English

Dictionary; Longman Dictionary of Contemporary English; Merriam-Webster's Dictionary) задля визначення конотації, «створення підґрунтя для дефініційного та компонентного аналізу лексем» забезпечив достатній рівень об'єктивності розподілу лексики за стилістичними характеристиками та лексико-семантичними групами.

Третій розділ «Інтерпретація результатів експериментального дослідження дискурсивних особливостей внутрішньоігрових дієгетичних текстів» має на меті характеристику основних комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів. Тут досить докладно розглянуто результати лінгвопрагматичного та лінгвостилістичного аналізу дискурсивних особливостей дієгетичних усних і письмових сюжетних текстів (фактаж дослідження формує корпус текстів обсягом близько 5500 фраз). Окремо зазначимо, що аналіз проведено в аспекті порівняння з характеристиками дієгетичних текстів інтерфейсу, дієгетичних текстів відеоігор наративних та ігрових жанрів. А. О. Шаламай здійснює амбіційну спробу встановлення співвідношення дистинктивних лінгвостилістичних і лінгвопрагматичних характеристик дієгетичних текстів згідно з жанровою атрибуцією відеогри.

Цікавим спостереженням авторки є умовивид про те, що внутрішньоігрові дієгетичні тексти виконують цілий ряд функцій, а саме – ідентифікаційну, інформативну, апелятивну (експліцитно-апелятивну й імпліцитно-апелятивну), функцію зворотного зв'язку, сюжетотворчу, образотворчу та композиційну. Твердження щодо функціональної ролі текстів належним чином проілюстровані прикладами. Зокрема, в усних і письмових сюжетних текстах, на думку А. О. Шаламай, реалізуються переважно сюжетотворча та образотворча функції (відповідно, 89,9% реалізацій загального обсягу усних сюжетних текстів та 81,5% реалізацій вибірки письмових сюжетних текстів). А от текстам інтерфейсу властивіші такі функції, як інформативна, ідентифікаційна й експліцитно-апелятивна.

Статистично, в матеріалі здійсненої вибірки, вони сумарно складають 91,2% реалізацій від загального обсягу текстів інтерфейсу.

Знахідкою рецензованої праці вважаємо проведений зіставний аналіз лінгвостилістичних особливостей усних і письмових сюжетних внутрішньоігрових дієгетичних текстів. Зроблені у процесі аналізу спостереження призводять до висновку, 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». Інтегральною рисою усних і письмових сюжетних текстів на відміну від текстів інтерфейсу є кількісна перевага граматичних форм зі значенням минулого та майбутнього часів над формами теперішнього часу. Тексти інтерфейсу вирізняє значна кількісна вага дієслівних форм теперішнього часу та використання відповідних мовних одиниць на позначення імперативної модальності.

У роботі зроблено висновок про специфіку лексики сюжетних текстів: її формують вищі показники частотності вжитку власних імен віртуальних персонажів. На відміну від усних текстів, у письмових було встановлено ширше використання числівників, а саме: у письмових сюжетних текстах числівники маркують дати, специфічні для деяких жанрів, а в тексті інтерфейсу – числові дані, необхідні гравцю.

Авторка встановила лексико-граматичні та стилістичні відмінності між текстами відеоігор власне ігрових і наративних жанрів. Зроблено узагальнення про кореляцію дистинктивних рис дієгетичних текстів з жанровою атрибуцією відеогри. У межах таксономії відеоігор ігрового жанру авторка виокремила їх характерні граматичні та лексичні ознаки. Так, дистинктивними лексико-граматичними рисами дієгетичних текстів відеоігор жанрів «екшн» і «шутер» є частотне застосування апелятивів і засобів реалізації імперативної модальності. У дієгетичних текстах відеоігор жанрів «стратегія», «симулятор», «рольова гра» відзначено

Статистично, в матеріалі здійсненої вибірки, вони сумарно складають 91,2% реалізацій від загального обсягу текстів інтерфейсу.

Знахідкою рецензованої праці вважаємо проведений зіставний аналіз лінгвостилістичних особливостей усних і письмових сюжетних внутрішньоігрових дієгетичних текстів. Зроблені у процесі аналізу спостереження призводять до висновку, 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». Інтегральною рисою усних і письмових сюжетних текстів на відміну від текстів інтерфейсу є кількісна перевага граматичних форм зі значенням минулого та майбутнього часів над формами теперішнього часу. Тексти інтерфейсу вирізняє значна кількісна вага дієслівних форм теперішнього часу та використання відповідних мовних одиниць на позначення імперативної модальності.

У роботі зроблено висновок про специфіку лексики сюжетних текстів: її формують вищі показники частотності вжитку власних імен віртуальних персонажів. На відміну від усних текстів, у письмових було встановлено ширше використання числівників, а саме: у письмових сюжетних текстах числівники маркують дати, специфічні для деяких жанрів, а в тексті інтерфейсу – числові дані, необхідні гравцю.

Авторка встановила лексико-граматичні та стилістичні відмінності між текстами відеоігор власне ігрових і наративних жанрів. Зроблено узагальнення про кореляцію дистинктивних рис дієгетичних текстів з жанровою атрибуцією відеогри. У межах таксономії відеоігор ігрового жанру авторка виокремила їх характерні граматичні та лексичні ознаки. Так, дистинктивними лексико-граматичними рисами дієгетичних текстів відеоігор жанрів «екшн» і «шутер» є частотне застосування апелятивів і засобів реалізації імперативної модальності. У дієгетичних текстах відеоігор жанрів «стратегія», «симулятор», «рольова гра» відзначено

кількісну перевагу дієслівних форм пасивного стану та умовного способу, поширена дистрибуція числівників тощо. Дискурсивні особливості дієгетичних текстів відеоігор різних наративних жанрів представлені зумовленістю вибору лексичних одиниць і синтаксичних конструкцій із часово-просторовими характеристиками відеогри. В лексиконі дієгетичного тексту відеогри наративного жанру «фентезі» зафіксовано різноманітну «фентезійну» лексику, на яку припадає 9,2% від усієї маркованої лексики, зокрема міфонімів на позначення фентезійних істот.

Лінгвостилістичний аналіз дієгетичного тексту наративного жанру «наукова фантастика» дозволив авторці виокремити специфічні риси як «наукової фантастики» взагалі, так і її підвиду «кіберпанк» принагідно до тексту відеоігор. Окремим спостереженням, що заслуговує уваги, є встановлення одночасного використання різних лінгвістичних кодів у дієгетичних текстах відеоігор усіх наративних жанрів, що є лінгвостилістичним маркером таких текстів.

Загальна позитивна оцінка наукового дослідження А. О. Шаламай все-таки не виключає деяких зауважень щодо окремих її положень.

1. У Вступі серед інших дисертантка як завдання роботи проголошує намір «виявити та дослідити лінгвопрагматичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор...» (с. 27). Проте що саме хоче дослідити п. Анастасія: прагматичний тип висловлювань персонажів, комунікативну функцію конкретної гри або щось інше, на жаль, не конкретизується. Окрім цього, у Розділі 2 «комплексний аналіз дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту було здійснено для вирішення таких завдань:

1. обґрунтувати кореляції відеоігор різних ігрових та наративних жанрів із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах (лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному);

2. виявити та дослідити лінгвопрагматичні та лінгвостилістичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор, визначити

їхні дистинктивні характеристики та вдосконалити класифікацію їхніх комунікативних функцій;

3. проаналізувати особливості дієгетичних текстів відеоігор за такими критеріями, як тип внутрішньоігрового дієгетичного тексту в аспекті локалізації, належність відеогри до певного ігрового чи наративного жанру.»

Проте зазначені завдання не співпадають із завданнями дослідження, які окреслені у Вступі на с. 27, що потребує спеціального уточнення. Може, варто було б перенести даний фрагмент у Вступ?

2. У дослідженні авторка відносить дискурс відеоігор до мультимодального дискурсу та на с. 42 наводить схему розподілу типів мультимодального дискурсу, однак чомусь не включає до неї «комп'ютерну» (дигітальну) літературу, яка теж маніфестує мультимодальність інформаційного викладу. Чи є цьому факту раціональне пояснення? Окрім цього, з виокремлених семи модусів мультимодального дискурсу дослідження зосереджується лише на вербальному. Було б цікаво почути, чим викликане таке обмеження.

3. Авторка допускає певні недоречності термінологічного плану.

Так, п. Анастасія регулярно використовує термін «сетинг» на позначення просторово-часової матриці, відбитої в ігрових текстах. Можна сперечатися щодо вмотивованості даного терміну як елемента лінгвістичної номенклатури і, зрозуміло, що дисертантка має право на термінологічні нововведення, які, однак, потрібно було б роз'яснити, адже, зрозуміло, що для введення в науковий обіг будь-якого терміна, який має заповнити належну йому лакуну в новій галузі знань потрібні міцні підстави. Який саме пробіл в термінологічному апараті мовознавства заповнює термін «сетинг»? Можливо, існують прецеденти його функціонування як терміна?

На с. 90-91 дисертантка зазначає: «Для уникнення ж збігу в результатах дослідження (наприклад, коли не можна відповісти, чи певна лінгвістична риса тексту пояснюється його належністю до жанру «екшн», чи його піджанру "шутер") таблиці з результатами лінгвостилістичного аналізу було побудовано таким чином, щоб вони відображали не лише дані за кожним жанром, а й ознаки за сукупністю жанрів, протилежних йому, наприклад, «екшн» та «інші жанри (не екшн)», «шутер» та «інші жанри (не шутер)». Виникає питання: а які «нелінгвістичні риси» існують у тексті? По-перше, говорити про лінгвістичну специфіку мовних одиниць у мовознавчому дослідженні надлишково. По-друге, все-таки доречніше вживати термін «лінгвальні риси», тобто які стосуються мови, а не лінгвістики.

На с.103: «...нами було виділено близько 5 500 комунікативних одиниць-носіїв завершеної думки незалежно від їхнього граматичного складу...». Наведено дисертанткою твердження також вважаємо термінологічно некоректним. Завершена думка, як відомо, корелюється з реченням, то ж до чого тут незалежно від їхнього граматичного складу?

4. На с. 108 авторка зазначає, що «Усі збережені результати далі були перевірені та класифіковані за категоріями: 1) вираження модальності; 2) вираження часу, аспекту та стану; 3) вираження умовного способу.»

Що мається на увазі під «вираженням модальності»? Вживання модальних дієслів, типу *can, may, must*, модальних слів, типу *perhaps, likely, indeed, etc*? Адже умовний стан дієслова також традиційно вважається засобом вираження модальності (D.J.Allerton, G.Curme, Th. Wasow та ін.).

Щодо вираження часу, аспекту та стану, на думку рецензента, доречно було б провести розмежування наступних категорії дієслів, а не зводити їх до купи.

Проте всі перелічені зауваження жодним чином не применшують позитивної оцінки дослідження, виконаного на належному для подібних студій науковому рівні. Його актуальність не викликає сумнівів, новизна, теоретичне та практичне значення очевидні. Так само очевидна його оригінальність.

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:

кандидат філологічних наук,

доцент, доцент кафедри граматики

англійської мови

Одеського національного університету

імені І. І. Мечникова

Олена ПОЖАРИЦЬКА

