

ЗАТВЕРДЖУЮ

Ректор

Державного закладу
«Південноукраїнський
національний педагогічний
університет імені
К.Д. Ушинського»

Андрій КРАСНОЖОН

» _____ 2024 року



ВИСНОВОК

про дисертацію здобувачки наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 «Філологія» Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» **Шаламай Анастасії Олегівни** з теми «Диксурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор».

Науковий керівник: кандидат філологічних наук, доцент **Дерік Ілона Морисівна**.

Витяг із протоколу № 1

засідання наукового (фахового) семінару Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського»

від 29 червня 2024 року

На засіданні були присутні: голова наукового (фахового) семінару, доктор педагогічних наук, професор О. В. Попова, учений секретар наукового (фахового) семінару, доктор філософії О. О. Моргун, доктор філологічних наук, професор І. В. Ступак, доктор філологічних наук, професор О. І. Іліді, кандидат філологічних наук, доцент С. А. Любимова, кандидат філологічних наук, доцент І. М. Дерік, кандидат філологічних наук, доцент О. М. Мітіна, кандидат філологічних наук, доцент Н. В. Ланчуковська, кандидат філологічних наук Т. В. Стоянова. Запрошені: кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри германської філології та методики викладання іноземних мов А. І. Демчук, кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри англійської мови та перекладу Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка О. В. Коляса, кандидат філологічних наук, доцент, завідувачка кафедри західних та східних мов та методики їх навчання А. А. Юмрукуз.

СЛУХАЛИ: Обговорення дисертації здобувачки наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського» Анастасії Шаламай з теми «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор».

ВИСТУПИЛИ:

Голова наукового (фахового) семінару, доктор педагогічних наук, професор О.В. Попова: пропоную присутнім заслухати доповідь здобувачки наукового ступеня доктора філософії Анастасії Шаламай за матеріалами дослідження і висловити свою думку щодо представленої роботи.

Тему дослідження затверджено вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського» (протокол № 13 від 24.06.2021 року).

А.О. Шаламай: Шановна голово наукового фахового семінару!

Шановні учасники семінару!

Шановні присутні!

Індустрія відеоігор нині стимулює не лише подальший розвиток комп'ютерних технологій, а й появу нових видів тексту, які мають свої особливості. Це дослідження присвячене лінгвостилістичній і прагматичній специфіці внутрішньоігрового дієгетичного тексту відеоігор. Ідеться про текст, інтегрований у відеоігру її розробниками, що зумовлює його належність безпосередньо до створеного в грі художнього простору.

Дослідження **актуальне** з огляду на те, що внутрішньоігровий дієгетичний текст, із яким мають працювати перекладачі при локалізації відеоігор, *досі не став об'єктом спеціальної (лінгвістичної) уваги*. І це попри очевидне зростання інтересу вітчизняних та зарубіжних фахівців до відеоігрового дискурсу.

Дисертацію виконано в межах теми кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики «Синергізм перекладознавчої парадигми» (№0122U000071), що входить до тематичного плану науково-дослідних робіт університету.

Мета студії – теоретичне обґрунтування лінгвістичної самобутності внутрішньоігрового дієгетичного тексту як мультимодального феномена комунікативної культури.

Об'єкт дослідження – дієгетичний текст як конструктивна основа мультимодального дискурсу відеоігор. **Предмет** – різнорівневі лінгвістичні особливості англійських дієгетичних текстів, що аналізуються безпосередньо в контексті певних відеоігор.

У процесі дослідження було досягнуто такі дисертаційні завдання:

1. розкрити та схарактеризувати зміст і структуру феномену «відеоігрового дискурсу», його співвіднесеність з дискурсом Інтернету, електронним та комп'ютерним дискурсом;
2. дослідити лексико-граматичні, стилістичні та прагматичні особливості дієгетичних текстів відеоігор, визначити їхні дистинктивні характеристики та вдосконалити класифікацію їхніх комунікативних функцій;
3. проаналізувати жанрові різновиди відеоігор за такими критеріями, як вид внутрішньоігрового тексту, ігровий жанр і наративний жанр;
4. визначити, експериментально перевірити та обґрунтувати кореляцію різних жанрових різновидів відеоігор з дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах: лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному.

Матеріалом слугував внутрішньоігровий текст загальним обсягом близько п'ятисот двадцяти тисяч слів, дібраний з транскриптів шести відеоігор в американській локалізації за такими критеріями: жанр внутрішньоігрового тексту (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст, текст інтерфейсу), ігровий жанр (екшн, шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія-симулятор) та наративний жанр у поєднанні із сетингом (Середньовіччя, Дикий Захід, фентезі, воєнна тематика, горор, наукова фантастика).

Наукова новизна полягає в тому, що наше дослідження є першою спробою здійснити комплексний лінгвістичний аналіз саме внутрішньоігрового дієгетичного тексту як самостійного мультимодального явища, оскільки наявні лінгвістичні розвідки з відеоігрового дискурсу здебільшого розглядають його лише як вид електронного діалогу в межах комп'ютерного чи інтернет-дискурсу, маючи на увазі інші його функціональні прояви, як-от мовлення гравців під час командної гри, мовлення стримерів під час ігрових трансляцій тощо.

Теоретичне значення дослідження й особистий внесок здобувача полягає в тому, що було вдосконалено класифікацію комунікативних функцій дієгетичного тексту відеоігор та досліджено кореляцію різних жанрових різновидів відеоігор із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному аспектах.

Практична цінність дослідження полягає в потенційній користі її результатів для:

а) подальших лінгвістичних розвідок із порівняння прагматики та стилістики різних жанрів відеоігрового тексту, яке зумовлює залучення інших ігрових і наративних жанрів й інших мов локалізації;

б) викладання спецкурсів зі стилістики, лінгвістики й інтерпретації тексту, а також новітніх напрямів лінгвістичних досліджень у ВНЗ. Результати роботи можуть стати у пригоді студентам, магістрам й аспірантам для написання кваліфікаційних робіт з англійської філології.

Результати дослідження оприлюднено в десяти публікаціях, з-поміж них у фахових виданнях категорії «Б» опубліковано п'ять одноосібних публікацій та одну у співавторстві.

Робота складається зі змісту, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

У розділі 1 «Теоретико-методологічні засади дослідження дискурсу відеоігор як типу медіадискурсу» розглянуто різні підходи до дослідження медіадискурсу. Зважаючи на неоднозначність терміна *медіадискурс*, особливу увагу було приділено його тлумаченню. Зокрема, акцентовано на різних підходах до його тлумачення через полісемію терміна *медіа* в англійській мові. Це зумовило подальше розмежування вжитку терміна *медіадискурс* як двох гіпонімів: *дискурс мультимедіа* (його частиною є відеоігровий дискурс) та *дискурс мас-медіа* (тобто дискурс ЗМІ). Дискурс мультимедіа було розглянуто як вид мультимодального дискурсу із його характерними особливостями, а саме:

- 1) використання кількох модусів для створення та передачі значення;
- 2) їхній рівнозначний потенціал у створенні значення;
- 3) досягнення зв'язності дискурсу за допомогою усіх модусів;
- 4) соціальна зумовленість мультимодального тексту (Андрєєва; Liebert, Kress).

Результати розвідок вітчизняних і зарубіжних вчених, присвячених цій проблемі, зумовили необхідність розгляду дискурсу відеоігор як мультирівневого явища, внаслідок чого перевагу було надано саме терміну *відеоігровий дискурс*, а не *електронний, комп'ютерний та інтернет-дискурс*.

Дослідження відеоігрового дискурсу як «внутрішньоігрового тексту», запрограмованого розробниками гри, зумовило використання мультимодального підходу та вивчення таких модусів як: аудіальний, візуальний, вербальний, жестовий, просторовий, тактильний та процедурний, шляхом конвергенції яких прагматична функція реалізується найповніше. При цьому процедурний модус є унікальним для відеоігор як продукту мультимедіа.

Було розглянуто властиві відеоіграм різні способи презентації тексту: у вигляді екранного тексту, текстової графіки та аудіоматеріалів. Для подальшого дослідження обґрунтовано поділ внутрішньоігрового тексту на *недієгетичний та дієгетичний*.

У розділі 2 описано процедуру та методику дослідження лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних рис внутрішньоігрового дієгетичного тексту.

До процедури дослідження увійшли такі взаємопов'язані етапи: 1) добір шести відеоігор за текстуальними критеріями. Зокрема, їхній текст за своєю різноманітністю (наприклад, за ігровим та наративним жанром, обсягом) мав відповідати завданням дослідження; 2) попередня підготовка внутрішньоігрового дієгетичного тексту для його інструментального аналізу; 3) здійснення лінгвопрагматичного аналізу та класифікація висловлювань за їхньою комунікативною функцією в тексті за допомогою програмного забезпечення на обмеженому матеріалі вибірки (обсягом 40 000 слів чи близько 5 500 комунікативних одиниць); 4) здійснення лінгвостилістичного аналізу тексту за допомогою програмного забезпечення на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів); 5) лінгвістична інтерпретація та узагальнення отриманих результатів описово-аналітичного дослідження.

У розділі 3 «Результати дослідження лінгвопрагматичних та лінгвостилістичних рис дієгетичного внутрішньоігрового дискурсу» запропоновано класифікацію комунікативних функцій одиниць внутрішньоігрового тексту. З огляду на контрольні питання, було виділено функції людичної (ігрової) та наративної (сюжетної) природи. До людичної

групи віднесено ідентифікаційну, інформативну, експліцитно-апелятивну, імпліцитно-апелятивну функції та функцію зворотного зв'язку. До наративної групи віднесено сюжетнотворчу, образотворчу та композиційну функції.

В результаті лінгвостилістичного аналізу усного сюжетного тексту, було виділено такі його характерні риси:

1. найчастотніше використання стилістичних засобів розмовного стилю серед усіх видів внутрішньоігрового тексту (85,3% від усіх маркованих стилістичних рис), зокрема – колоквіалізмів, вигуків, слів-філерів;
2. найчастотніше використання віртуалміфоперсонімів серед усіх видів тексту (16,2% від усіх маркованих лексичних рис);
3. в майже три рази частіше використання фразових дієслів ніж їхніх однослівних еквівалентів.

Стиль письмового сюжетного тексту може відрізнитися залежно від жанру, який він імітує. З огляду на це в ньому додатково було виділено а) підстиль текстів неформальної групи, які імітували розмовний стиль у письмовій формі; б) підстиль текстів формальної групи. Останні, як і текст інтерфейсу, відрізняє частіше використання літературної лексики (16,6% та 36,6% відповідно) та пасивного стану (10,6% та 7,5% від усіх маркованих граматичних рис), тоді як колоквіалізми, слова-філери чи вигуки в них майже відсутні. Втім, вони наявні в текстах неформальної групи, арсенал стилістичних засобів якої загалом схожий на засоби, що використовуються в усному сюжетному тексті.

Лексично письмовий внутрішньоігровий текст відрізняється від усного частішим використанням числівників: в письмовому сюжетному тексті це дати як жанрова особливість (як-от у кореспонденції), а в тексті інтерфейсу – будь-які числові показники у грі, наприклад, кількість очок.

Важливою граматичною відмінністю будь-якого сюжетного тексту від тексту інтерфейсу є його ширше використання форм для вираження минулого та майбутнього часів, пов'язане з описом минулих подій чи планів персонажів. В тексті ж інтерфейсу більшість маркованих граматичних рис склали маркери модальності, особливо спонукальної (46,9%, з яких 41,4%), що у свою чергу пояснюється широким використанням наказового способу другої особи як найефективнішого та найзрозумілішого способу донести гравцю, що потрібно робити у грі. Друге місце посідає вираження теперішнього часу (40,9%), наприклад, для опису властивостей предметів віртуального світу.

Порівняння внутрішньоігрового тексту різних ігрових жанрів уможливило висновок, що текст жанру «екшн» у цілому більш насичений маркерами спонукальної модальності; особливо це властиве його піджанру «екшн-шутер», який вимагає швидкої реакції від гравця. Втім, для вираження спонукання цей жанр майже обмежується використанням наказового способу другої особи, що склало 38,7% маркованих граматичних рис.

Лексичні особливості різних ігрових жанрів виражаються у частоті вербалізації в них різних лексико-семантичних груп. Жанру «екшн» властивіші групи «рух» (10,7% від усієї маркованої лексики), «насильство» (7,9%), «смерть» (3,6%), «здоров'я та безпека» (2,2%) та «допомога» (2,1%). Перевага цих груп у тексті пояснюється як типовими ігровими випробуваннями, притаманними жанру «екшн», так і його наративною стороною, яка часто включає чергування безпечних та небезпечних ситуацій, смерті деяких героїв та порятунок інших, допомогу головного героя іншим персонажам та навпаки. Піджанр «екшн-шутер» додатково вирізняється лексико-семантичною групою «взаємини між людьми» (7,1% від усієї маркованої лексики проти 4,8% в інших жанрах), а саме через протипоставлення «свій-чужий» із застосуванням таких лексем, як *“enemy”*, *“team”*, *“target”*, пов'язане із сутністю цього ігрового жанру. В піджанрі «екшн-пригодницький» так само в першу чергу реалізуються лексико-семантичні групи «рух» та «насильство», але й виокремлюються групи «природа» (5,8% проти 1,4% в інших) та «пошук» (4,7% проти 2,1%). Підгрупа «ландшафт» (2,1%) при цьому є найчастотнішою, бо під час взаємодії гравця із віртуальним світом різні види ландшафту часто використовуються як ігрові перешкоди. Жанрам «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» властиве частіше використання числівників і лексем, що виражають зміну стану, але це стосується лише тексту їхнього інтерфейсу, і знов-таки пояснюється сутністю жанру, в якому зростання персонажа відбувається через покращення його вмій та виражається числовими показниками. Жанру «стратегія», так само як і піджанру «екшн-шутер», також властиве частіше використання лексем на позначення відношення «свій-чужий» між персонажами (12,8% від усієї маркованої лексики проти 4,8% в інших жанрах).

Щодо лінгвостилістичних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту різних наративних жанрів, то серед характерних рис сетингів далекого минулого виявлено ширше використання маркерів формального стилю; актуалізується використання спеціальної лексики, наприклад, архаїзмів (7% у сетингу «середньовіччя» та 5,4% у сетингу «Дикого Заходу»). Виявлена ширша та більш системна реалізація понять, пов'язаних із релігією, яка в наративному жанрі «фентезі» в сетингу

«середньовіччя» додатково поєднується з різноманітною лексикою на позначення надприродних істот та здібностей, що склала 9,2% від усієї маркованої лексики жанру та стала жанротвірною. Сетингу «Дикого Заходу» властиві також реалізація лексем, що описують американські культурні реалії (2,3% від усієї маркованої лексики), та лексем, що описують коштовності (3,9%).

У тексті наративного жанру «горор» виявлено вищу частотність використання лексики, пов'язаною із концептом «безпека» (4,2% проти 2,1% в інших жанрах), що стало єдиною характерною лексичною особливістю, яка не може бути пояснена іншими чинниками. Решта жанротвірних особливостей «горору» являє різні прийоми, які реалізуються у візуальному, аудіальному та тактильному модусах, але не у вербальному.

У дієгетичному тексті воєнної тематики відзначено широке розповсюдження різноманітної військової термінології (34,7% маркованої лексики), аббревіатур, військового сленгу, використання наказового способу дієслова та теперішнього тривалого часу, еліпсису, редуплікації, що додають бойовим командам значення «хутчіше».

Лінгвостилістичний аналіз дієгетичного тексту жанру «наукова фантастика» виявив широку реалізацію термінів для опису технологій (8,3% усієї маркованої лексики проти 0,7% в інших жанрах). Серед них виявлено як загальну лексику для опису технологій, так і спеціальну лексику (технічні терміни) і квазіспеціальну лексику. Встановлено й розповсюдження лексем, які належать до лексико-семантичної групи «медична лексика», що пояснюється одним із мотивів піджанру наукової фантастики «кіберпанк», де йдеться про повну чи часткову втрату тілесності. До характерних стилістичних рис було віднесено маркери розмовного стилю (колоквіалізми, філери, обценну лексику тощо), використання яких пов'язане із зазвичай низьким соціальним статусом типового героя піджанру. В усіх наративних жанрах досліджено використання змішування та перемикання лінгвістичних кодів як стилістичний прийом, який дозволив схарактеризувати походження певних персонажів, більш правдоподібно відтворити деякі локації віртуального світу, створити контраст між союзниками аватара гравця та його іншомовними супротивниками.

Отримані результати свідчать про надзвичайну різноманітність внутрішньоігрового дієгетичного тексту та його складну жанрову систему, що обґрунтовує дослідження його як самобутнього явища.

Дякую за увагу!

Після доповіді було поставлено запитання.

Доктор філологічних наук, професор О.І. Іліді: У своїй праці Ви користуєтесь терміном «персоніми», а саме «віртуалміфоперсоніми». Чому Ви не використовуєте термін, наприклад, «віртуалміфоантропоніми»?

А.О. Шаламай: Цей термін було введено українською дослідницею Т. В. Варбанець в її дисертаційному дослідженні з ономастики комп'ютерних ігор. Як пояснює автор, із чим ми цілком згодні, у відеоіграх часто важко окреслити чітку належність персонажів до певної групи: це людина, божество, будь-яка інша істота тощо, особливо коли ця особа поводить себе суто як людина, але в той же час протипоставляється людському роду, наприклад у наративному жанру «фентезі» чи науковій фантастиці. У зв'язку з цим, автор пропонує для позначення будь-яких свідомих істот у відеоіграх використовувати термін «віртуалміфоперсонім», відштовхуючись від слова «персонаж».

Кандидат філологічних наук, доцент Н.В. Ланчуковська: Розкажіть про «процедурний» модус, та чому він є унікальним для відеоігор.

А.О. Шаламай: Цей модус виділяють деякі західні дослідники відеоігор, наприклад Дж. Гореляк, та описують його як значення, яке створюється через те, як працюють правила та механіки гри. Сам автор наводить приклад із відеогри, в якій зображуються часи расової сегрегації в США, і в якій поліція у віртуальному місті швидко приїжджає на виклик лише у багаті, так звані «білі» квартали міста. Реалізація цієї ідеї в тому, як працює віртуальний світ, додатково розкриває гравцю власне концепт сегрегації та її наслідки. Так само ми вважаємо прикладом реалізації процедурного модусу доволі типову для відеоігор механіку «карми персонажа»: коли деякі дії гра заохочує, і транслює це через нарахування очок «честі», а деякі засуджує, відбираючи ці очки. У сюжетних відеоіграх із розгалуженим наративом зазвичай запрограмовані

різні варіанти розв'язки подій залежно від того, як поведив себе гравець раніше.

Кандидат філологічних наук, доцент О.М. Мітіна: У Вашому дослідженні внутрішньоігровий текст було розподілено на дієгетичний та недієгетичний. Чому Ви не досліджували недієгетичний текст?

А.О. Шаламай: До недієгетичного тексту ми відносимо внутрішньоігровий текст, тобто текст, наявний у програмі відеогри, але який не належить її художньому світу. Прикладами можуть слугувати технічні терміни з налаштувань гри, як-от налаштування графіки, ліцензійна угода з кінцевим користувачем тощо. Їхні особливості, за свідченням західних дослідників, залежать у першу чергу від платформи, на якій створена гра (комп'ютерна гра, консольна гра чи мобільна гра) та країни розробника. Нас цікавили насамперед лінгвістичні особливості різних ігрових та наративних жанрів, які не будуть виражені у недієгетичному тексті. З тієї ж самої причини ми користуємося загальним терміном «відеогра», а не «комп'ютерна», «консольна» чи «мобільна».

Кандидат філологічних наук Т.В. Стоянова: чи відомо Вам, що деякі лінгвісти розглядають розмовні конотації. Якої точки зору дотримуетесь Ви у роботі?

А.О. Шаламай: Розподіл на сім функціональних стилів, включно з розмовно-побутовим. Ми погоджуємося із думкою деяких лінгвістів, що реальне невимушене побутове спілкування – спонтанне, необдумане, миттєве, а отже, важко застосувати до нього термін «функціональний стиль». Втім, в нашій роботі більшість художнього тексту імітує саме таке спілкування, а отже для дослідження засобів, якими текст досягає такої подібності, термін «розмовно-побутовий стиль» вдався нам зручним та слухним.

Кандидат філологічних наук, доцент С.А. Любимова: В першому розділі Ви посилаєтесь на «соціальну зумовленість мультимодального дискурсу». Чи можете Ви навести приклади?

А.О. Шаламай: Так, це твердження стає особливо актуальним під час лінгвокультурної адаптації відеоігор. Наприклад, візуальний модус включає використання різних кольорів та зображень, які мають різний сенс у різних соціумах. Таким чином, чорний колір, який позначає траур у західній культурі, не досягне такого ж самого ефекту в інших, бо в Китаї, наприклад, таку функцію виконує білий колір. Іншим прикладом може бути запобігання використанню зображень зі скелетами при адаптації відеоігор для китайського ринку, чи будь-яких зображень пов'язаних із Третім Рейхом для німецького ринку, заміна кольору крові з червоного на інший. Також деякі жести у відео-сценах із ігор можуть мати різну культурну специфіку. Наприклад, чи персонаж має на увазі «так» чи «ні», коли киває головою, що потребує додаткового вербального пояснення чи змін у зображенні на екрані.

Голова наукового (фахового) семінару, доктор педагогічних наук, професор О.В. Попова: У Вашій праці помітне систематичне використання змішування та перемикання лінгвістичних кодів як стилістичного прийому у відеоігровому тексті. На Вашу думку, чи не вносить поширене використання такого прийому непорозуміння тексту серед гравців?

А.О. Шаламай: Трапляються випадки, коли це дійсно могло би викликати непорозуміння, але зазвичай ця проблема вирішується через переклад у субтитрах, якщо інформація дійсно важлива для гравця і якщо змішування кодів охоплює ціле висловлювання. Втім, у відеоіграх є так званий «фоновий» діалог, який для гравця не несе ніякого навантаження, а лише створює правдоподібну атмосферу. Для окремих же слів зазвичай використовуються когнати, про які гравець може здогадатися, чи слова,

позитивну чи негативну конотацію яких можна вгадати з контексту (часто це буває і лайкою).

В обговоренні взяти участь:

Науковий керівник, кандидат філологічних наук, доцент І.М. Дерік:

Робота Шаламай Анастасії Олегівни присвячена вивченню феномену дієгетичного тексту відеоігор як конструкту мультимодального дискурсу. Актуальність дисертаційної праці визначається відповідністю теми розвідки провідним векторам розвитку вітчизняної і зарубіжної філологічної науки.

Попри велику кількість публікацій і широкий спектр досліджуваних аспектів Інтернет-комунікації дієгетичні тексти відеоігор ще залишались поза увагою науковців. Наукова новизна дисертаційної праці А.О. Шаламай убачається перед усім у виборі об'єкту та предмету дослідження, а саме: об'єктом дослідження дисертантки є дієгетичний текст як конструкт мультимодального дискурсу відеоігор, предметом – різнорівневі лінгвістичні особливості англomовних дієгетичних текстів, що аналізуються безпосередньо в контексті певних комп'ютерних ігор. Особистий внесок дисертантки полягає у тому, що у роботі вдосконалено класифікацію комунікативних функцій дієгетичного тексту відеоігор та досліджено кореляцію різних жанрових різновидів відеоігор з дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах: лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному.

Під час роботи над дисертацією А.О. Шаламай проявила себе самостійним, наполегливим, здібним дослідником. Як дослідницю А.О. Шаламай характеризують здатність до глибокого наукового пошуку й скрупульозного аналізу мовного матеріалу, обізнаність у теоретичних та загальномовних питаннях, працездатність і відповідальність.

У цілому схвально оцінюючи дисертаційну працю Шаламай Анастасії Олегівни, прошу підтримати її і вважаю дисертацію такою, що відповідає чинним вимогам, встановленим щодо дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії і може бути представлена у спеціалізованій ученій раді для

присудження наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 Філологія.

Експерт, кандидат філологічних наук, доцент А.І. Демчук:

Актуальність рецензованої дисертації визначається залученням різноманітних підходів до вивчення феномену дієгетичного тексту відеоігор, а саме когнітивно-дискурсивного, комунікативно-прагматичного, лінгвостилістичного; а також необхідністю систематизувати й узагальнити емпіричні дані про лінгвопрагматичні та лінгвостилістичні характеристики дієгетичного тексту відеоігор, що сприяє формуванню цілісного уявлення про відеоігровий дискурс як особливого типу дискурсу.

Підкреслимо вагомість наукового доробку авторки, який полягає, насамперед, у розробці методики описово-аналітичного дослідження дієгетичного відеоігрового тексту, створенні тематичних словників та класифікації комунікативних функцій одиниць дієгетичного тексту відеоігор, які обумовлюються різновидами внутрішньоігрового тексту, що, у свою чергу, забезпечило досягнення переконливих результатів комплексного лінгвостилістичного та лінгвопрагматичного аналізу дієгетичного тексту відеоігор як мультимодального явища.

Обґрунтованість та достовірність результатів дослідження підкріплюються валідним фактичним матеріалом (обмежена вибірка складає 40 000 слів / 5 500 комунікативних одиниць, повна вибірка представлена 520 000 лексичних одиниць) та його кількісним аналізом. Зазначимо, що використаний авторкою сучасний науковий інструментарій, зокрема програма MaxQDA Analytics Pro 2020 для систематизації отриманих даних, забезпечує всебічний та об'єктивний аналіз досліджуваних явищ.

Дисертація А. О. Шаламай, безумовно, має теоретичне та практичне значення. Дисертанткою запропоновано модель класифікації комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті, уточнено поняття «жанр внутрішньоігрового тексту», «ігровий жанр», «нарративний жанр» та «сетинг»,

здійснено аналіз стилістичних маркерів, лексичних і граматичних одиниць матеріалу вибірки з визначенням характерних дискурсивних рис відносно кожного жанру. Практична цінність наукового доробку авторки обумовлена можливістю використання наукових здобутків авторки при розробці курсів з дискурсології, стилістики, лінгвістики тексту, теорії комунікації, спецкурсів з інтерпретації тексту, лінгвопрагматики, перекладознавства (зокрема перекладу та локалізації відеоігор). Отримані результати можуть прислужитися як студентам бакалавріата, так і магістратури, а також аспірантам в їх наукових розробках.

Структура роботи є чіткою, логічною, матеріал викладено послідовно: теоретичний розділ створює міцне підґрунтя для розробки методики дослідження та подальшого всебічного, детального аналізу лінгвопрагматичних та лінгвостилістичних характеристик (стилістичних, лексичних та граматичних маркерів) внутрішньоігрового дієгетичного тексту, його дистинктивних особливостей, тощо. Аналіз композиційного змісту дисертації виявив, що в ньому наявні всі необхідні структурні елементи дисертаційного дослідження: вступ, три розділи, висновки до кожного з них, загальні висновки, список використаних джерел і додатки.

Все це дозволяє стверджувати, що дисертація А. О. Шаламай є самостійною науковою працею, яка вирізняється багатоаспектністю вирішення завдань, що, у свою чергу, свідчить про здатність дисертантки систематизувати, синтезувати й інтерпретувати теоретичний та достатній за обсягом фактичний матеріал дослідження. Загалом оригінальне, актуальне дослідження А. Шаламай цілком заслуговує на схвальну оцінку. Разом з цим деякі аспекти дослідження викликають зауваження:

1. В дисертаційному дослідженні у підрозділі 1.1. термін «медіадискурс» вживається як синонім терміну «дискурс мультімедіа». Далі авторка наводить низку інших термінів та їхні дефініції: «мультимодальний текст», «креолізований текст», «полікодовий текст», «кроссеміотичний текст» без подальшого

- обґрунтування вибору на користь будь-якого з них, що викликає питання доцільності наведення вищезгаданих термінів у роботі.
2. У підрозділі 1.2. мова йдеться про терміни «гра», «відеогра», які одночасно номінуються як «концепти», «категорії», «явища». З метою усунення термінологічної плутанини, на нашу думку, необхідно уніфікувати термінологічний апарат дослідження.
 3. В параграфі 2.2.2 «Методика проведення лінгвопрагматичного аналізу» зазначено наступне: *«Для забезпечення надійності результатів лінгвопрагматичного аналізу було вирішено працювати вручну, через читання обмеженого матеріалу вибірки»*. Наведене пояснення щодо використання обмеженої кількості вибірки фактичного матеріалу здається не досить зрозумілим та, на наше переконання, потребує подальшого обґрунтування.
 4. В параграфі 3.1.1. аналізуються віртуалміфоніми, але не наводиться дефініція цього терміну. З огляду на те, що віртуалміфоніми є новітнім для ономастики класом власних назва, розтлумачення терміну «віртуалміфонім» було б цілком доречним.
 5. У рукописи дисертації наявні лексичні, стилістичні та орфографічні огріхи, які потребують виправлення.

Однак, на наше переконання, висловлені зауваження та критичні коментарі в жодному разі не зменшують загальної позитивної оцінки та цінності рецензованого дисертаційного дослідження. Подана робота в достатньому обсязі пройшла апробацію на наукових конференціях, її основні положення і висновки належним чином викладено у наукових публікаціях.

Отже, дисертація Шаламай Анастасії Олегівни «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» цілком відповідає чинним вимогам, встановленим щодо дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії, та за умов виправлення зазначених недоліків може бути представлена у

спеціалізованій ученій раді для присудження наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 Філологія.

Експерт, кандидат філологічних наук, доцент О.В. Коляса:

Актуальність рецензованого дослідження зумовлена зростаючим інтересом лінгвістів до аналізу дискурсу, пов'язаним із переходом від розвідок, що вивчають структуру мову до тих, які мають за мету вивчити її функціонування. На передній план виходять як теоретичні, так і прикладні проблеми дискурсу, а також аналіз окремих його різновидів. Дисертаційне дослідження «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» зосереджено саме на дискурсі відеоігор як різновиді мультимодального дискурсу, а його результати можуть зробити вагомий внесок у підготовку філологів-перекладачів, майбутніх спеціалістів з лінгвокультурної адаптації медіапродуктів. Отже, теоретична та практична цінність роботи не викликає сумніву.

Підтвердженням вагомості представленої наукової розвідки вважаємо і те, що наукове дослідження Анастасії Шаламай є складовою частиною комплексного дослідження теми кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики «Синергізм перекладознавчої парадигми» (№0122U000071), що входить до тематичного плану науково-дослідних робіт Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

Запропоноване дослідження є першою спробою провести комплексний лінгвостилістичний аналіз внутрішньоігрового тексту на матеріалі відеоігор різних ігрових та наративних жанрів, що підтверджує наукову новизну роботи. У дослідженні *визначено та обґрунтовано* належність внутрішньоігрового тексту відеоігор до мультимодального дискурсу, *запропоновано* модель класифікації внутрішньоігрових висловлювань за їхньою прагматикою, *уточнено* поняття «жанр внутрішньоігрового тексту», «ігровий жанр», «нاراتивний жанр» та «сетинг», та, в їхній парадигмі, *здійснено* аналіз

лексичних та граматичних одиниць у тексті з *виділенням* характерних рис кожного виду тексту.

Дисертаційне дослідження Анастасії Шаламай має чітку логічну структуру та містить достатнє обґрунтування основних наукових положень, що виносяться на захист. Виважено, професійно і коректно сформульовано науковий апарат дослідження, визначено мету і завдання, об'єкт і предмет наукового пошуку. З огляду на мету роботи, яка полягає у встановленні лінгвостилістичних особливостей дієгетичного тексту відеоігор та їх залежності від певного текстового, ігрового чи наративного жанру, було визначено три завдання дослідження, спрямованих на досягнення поставленої мети, а також сформульовано об'єкт і предмет дослідження.

Ознайомлення з текстом дисертації Анастасії Шаламай дає підстави стверджувати, що дана наукова робота є цілісною, самостійною, завершеною працею, що пройшла належну апробацію та відповідає вимогам МОН України. Відмітимо, що дисертаційна праця добре структурована і відповідає встановленим вимогам щодо оформлення. Стиль викладу в ній наукових положень, матеріалів досліджень та висновків зрозумілий і доступний для сприйняття.

Оцінюючи позитивно зміст дисертації наголосимо на необхідності уточнення певних положень, які видаються дискусійними.

1. Бажано було б навести різні підходи до тлумачення понять «жанр» та «жанровий різновид» у Розділі 1.
2. Слід виправити деякі друкарські та стилістичні помилки у роботі, наприклад, «... таку дефініцію терміну» (с. 31), хоча вище вказано «...тлумачення терміна» (с. 31); «підхід до вивчення» (с. 45, «к вивченню»); «поодинокі випадки» замість «одиничні» (с. 119); «включно з» замість «включаючи» (с. 135).

Проте висловлені зауваження і побажання жодним чином не применшують цінності рецензованого дослідження, яке цілком відповідає чинним вимогам.

За умов виправлення зазначених недоліків вважаємо за доцільне рекомендувати дисертацію Анастасії Шаламай «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» до розгляду в спеціалізованій вченій раді зі спеціальності 035 Філологія.

Експерт, доктор філологічних наук, доцент С.А. Любимова

Процес розповсюдження інформаційних технологій, продуктів і систем вплинули на розвиток індустрії відеоігор. Варіативність світу відеоігор, в якому дії і висловлювання персонажів здатні змінити життя персонажів, приваблює велику кількість прихильників. Сформував навколо себе власну культуру, відеоігри стали об'єктом академічного інтересу вчених (А. Безчотнікова, М. Карпенко, А. Матвійчук, А. Ensslin, М. O'Hagan, F. Zährez). Мовлення гравців є істотним елементом побудови субкультури геймерів і її значущою характеристикою, для якої був введений термін лудолект (А. Ensslin), що позначає специфіку добору мовних засобів, які використовуються у відеоіграх.

У дисертаційній роботі Шаламай Анастасії Олегівни за темою «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» розглядаються лінгвостилістичні і прагматичні особливості текстів відеоігор. Актуальність рецензованої дисертації не підлягає сумніву, адже вона зумовлена зростаючим інтересом науковців до мультимедійного дискурсу взагалі, і до ігрового дискурсу зокрема. Новизна роботи полягає у спробі здійснити комплексний лінгвостилістичний аналіз внутрішньоігрового тексту на матеріалі відеоігор різних ігрових та наративних жанрів.

Об'єктом дисертаційного дослідження є дієгетичний текст як конструкт мультимодального дискурсу відеоігор, предметом – різнорівневі лінгвістичні особливості англomовних дієгетичних текстів. Достатнє опрацювання теоретико-методологічного матеріалу дало можливість авторці успішно виконати поставлені нею завдання, зокрема дослідити лексико-граматичні, стилістичні та прагматичні особливості дієгетичних текстів відеоігор,

визначити їх дистинктивні характеристики та проаналізувати жанрові різновиди відеоігор за такими критеріями, як вид внутрішньоігрового тексту, ігровий жанр і наративний жанр.

Здобутками дисертаційної роботи Шаламай А.О. є характеристика ігрових жанрів в аспекті їхніх лінгвостилістичних особливостей, визначення прагматичних функцій ігрових жанрів, класифікація внутрішньоігрових висловлювань за їхньою прагматикою.

Дисертація Шаламай А.О. має значну практичну цінність. Дослідження може бути використане на практичних заняттях з лексикології та стилістики, стане у пригоді магістрам й аспірантам для написання кваліфікаційних робіт, а також у підготовці спеціалістів з локалізації відеоігор.

Основні результати дисертаційного дослідження викладені у чотирьох статтях, опублікованих у наукових фахових виданнях України категорії «Б» та у тезах науково-практичних конференцій.

Дисертація написана грамотно, викладення матеріалу логічне і послідовне.

В процесі рецензування виникли певні зауваження і побажання.

1. Попри те, що об'єктом дослідження є дієгетичний текст як конструкт мультимодального дискурсу відеоігор, в роботі бракує визначення поняття «конструкт мультимодального дискурсу».

2. Наголошуючи на зв'язку дослідження з роботою перекладачів та спеціалістів з локалізації відеоігор, «а саме із функціональним підходом до перекладу», авторка не здійснює спробу перекласти ігрові терміни, наприклад, шутер, лор, сетинг та інші.

3. Робота дуже переобтяжена термінами-варваризмами, наприклад, віртуалміфоперсоніми, віртуалміфохремотоніми, репліка-фідбек та інші. Деякі терміни, наприклад, колоквіалізм, дослідники (Т. Гарлицька, Н. Жмаєва, О. Муромцева) використовують як «просторіччя». Хотілося також отримати пояснення терміну «контаміноване мовлення».

Проте висловлені зауваження і побажання жодним чином не применшують цінності рецензованої дисертації, яка відповідає чинним вимогам МОН України п. 6 – 9 Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження доктора філософії, затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 12.01.2022 р. № 44 (зі змінами, внесеними згідно з постановами КМ України № 341, № 502 від 19.05.2023 р.), та Вимогам до оформлення дисертацій, затвердженим наказом МОН України від 12 січня 2017 р. № 40 (зі змінами, внесеними згідно з наказом МОН України від 31.05.2019 р. № 759). За умов виправлення зазначених недоліків вважаю за доцільне рекомендувати дисертацію Анастасії Шаламай «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» до розгляду в спеціалізованій вченій раді за спеціальністю 035 Філологія.

Рецензент, кандидат філологічних наук Т.В. Стоянова:

Актуальність рецензованої праці зумовлена тим, що комп'ютерний дискурс, інтернет-дискурс та дискурс мультимедіа відіграють все більшу роль у повсякденному житті людства, привертаючи увагу дослідників. Вивчення дискурсу відеоігор в свою чергу дозволяє виокремити їх як самостійний медіапродукт, краще ознайомитися з їхнім текстовим змістом та в подальшому розробити стратегії перекладу, які б дозволили з легкістю досягати поставленої спеціалістами з локалізації мети.

Дисертанткою Шаламай А. О. було *проаналізовано* достатній за обсягом для верифікації основних положень матеріал вибірки та *оптимізовано* класифікацію комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті, *уточнено* зміст понять «жанр внутрішньоігрового тексту», «ігровий жанр», «нарративний жанр» та «сетинг», *здійснено* аналіз лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних особливостей дієгетичного тексту та *виявлено* його дистинктивні дискурсивні особливості, що дає нам підстави говорити про вагоме теоретичне та практичне значення дисертаційного дослідження.

У дисертаційній праці наявні всі необхідні структурні елементи дослідження такого типу: вступ, три розділи, висновки до кожного розділу та загальні висновки, список використаних джерел і додатки.

У процесі роботи над дисертаційним дослідженням здобувачка не тільки опанувала навички наукового пошуку, а й навчилася формулювати власну наукову думку, обґрунтовувати її та перевіряти її доцільність, про що свідчать результати дослідження.

Слушними видаються висновки дисертантки про кореляцію жанрових різновидів комп'ютерних відеоігор із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів. Схвальної оцінки заслуговує також спроба дисертантки визначити дистинктивні характеристики дієгетичного тексту як мультимедійного конструкту.

Варто зауважити, що критичних зауважень по суті роботи не маємо, але вважаємо за необхідне звернути увагу на те, що у тексті дисертаційного дослідження трапляються орфографічні та технічні огріхи, що порушує органіку наукового стилю дисертації, наприклад «терміну» замість «терміна» (с. 31), «інтерфейса» замість «інтерфейсу» (с. 83). Подана робота в достатньому обсязі пройшла апробацію на наукових конференціях, її основні положення і висновки належним чином викладено у наукових публікаціях, висновки відповідають завданням.

Ураховуючи все вищезазначене, вважаємо, що дисертація Шаламай Анастасії Олегівни «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» цілком відповідає чинним вимогам МОН України, встановленим щодо дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії, та може бути представлена у спеціалізованій ученій раді для присудження наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 «Філологія».

Учений секретар наукового (фахового) семінару, доктор філософії О. О. Моргун представила відомості щодо апробації основних положень

дисертації, повноти опублікованих наукових результатів А.О. Шаламай та проект рішення Висновку.

Відомості про повноту надрукованих наукових результатів автора:

Статті:

1. Ступак І. В., Шаламай А. О. Характерні особливості дискурсу мультимедіа як типу медіадискурсу. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2022. №34. С. 103-117. <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33>. **Ключові слова:** дискурс; медіадискурс; дискурс мультимедіа; мультимодальний дискурс; мультимодальний текст.
2. Шаламай А. О. Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *Studia Linguistica*. 2022. Т. 20. С. 84-95. <https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95>. **Ключові слова:** відеоігровий дискурс; дискурс відеоігор; дискурс комп'ютерних ігор; мультимодальність; мультимодальний текст; електронний дискурс; інтернет-дискурс.
3. Шаламай А. О. Функціонування комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті відеоігор. *Studia philologica*. 2024. №22(1). С.215-226. <https://doi.org/10.28925/2412-2491.2024.2215> **Ключові слова:** дискурс відеоігор, дискурс комп'ютерних ігор, мультимодальний дискурс, мультимодальність, прагматика відеоігрового тексту, відеоігровий дискурс.
4. Shalamay A. The Linguistic and Stylistic Features of Written Narrative and Interface Videogame Text. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2024. №209. С.374-381. <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-209-55> **Keywords:** computer game, video game, videogame discourse, discourse of video games, in-game text, stylistics

5. Шаламай А. О. Дискурсивні особливості внутрішньоігрового тексту відеоігор різних ігрових жанрів. *Закарпатські філологічні студії*. 2024. №33(2). С.102-107. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2024.33.2.18> **Ключові слова:** відеогра, комп'ютерна гра, відеоігровий дискурс, дискурс відеоігор, внутрішньоігровий текст, стилістика, прагматика, лексико-семантична група.

6. Shalamay A. The Linguistic and Stylistic Features of Spoken Narrative Videogame Text. *Advanced Linguistics*. 2024. №13. С.100-110. **Keywords:** video game; videogame discourse; discourse of video games; narrative text; narrative dialogue; stylistics; lexical features; grammatical features.

Тези:

1. Шаламай А. О. The Approaches to Researching Videogame Discourse. *Актуальні проблеми сучасної філології та методики викладання іноземних мов: збірник наукових праць. ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2022. С. 88-90.
2. Шаламай А. О. Особливості функціонування комунікативних одиниць у дієгетичному тексті відеоігор. *V Міжнародна науково-практична конференція «Філологічні й педагогічні студії у вітчизняній та зарубіжній науці XXI сторіччя»*. КНУ ім. Т. Г. Шевченка. 2022. С. 36-40.
3. Шаламай А. О. Лінгвістичні особливості тексту інтерфейсу відеоігор як типу відеоігрового дискурсу. *The 6th International Scientific and Practical Conference "Philological and Pedagogical Studies in 21st Century National and International Science"*. КНУ ім. Т. Г. Шевченка. 2023. С. 52-57.
4. Шаламай А. О. Лінгвістичні особливості тексту відеоігор різних жанрів. *«Наукові горизонти XXI століття: мультидисциплінарні дослідження»*. Ужгородський національний університет. 2024.

ВИСНОВОК

1. Уважати, що дисертація А.О. Шаламай з теми «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор», представлена на здобуття наукового ступеня доктора філософії, є завершеним самостійним дослідженням з актуальної проблеми, відповідає вимогам, що ставляться до дисертацій на здобуття наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності 035 Філологія.

1.1. Уважати, що наукове дослідження містить наукову новизну: *вперше визначено й науково обґрунтовано* самотність дієгетичного тексту відеоігор як конструкту мультимодального дискурсу; *розкрито та схарактеризовано* зміст і структуру феномену «відеоігрового дискурсу», його співвіднесеність з дискурсом Інтернету, електронним та комп'ютерним дискурсом; *досліджено* лексико-граматичні, стилістичні та прагматичні дистинктивні особливості дієгетичних текстів відеоігор та *вдосконалено* класифікацію їх комунікативних функцій; *проаналізовано* жанрові різновиди відеоігор за такими критеріями, як вид внутрішньоігрового тексту, ігровий жанр і наративний жанр; *встановлено* та *експериментально перевірено* кореляцію різних жанрових різновидів відеоігор з дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах: лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному.

1.2. Уважати, що дисертаційне дослідження має практичну значущість: *запропоновано* доповнену та вдосконалену класифікацію комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті; *уточнено* поняття «жанр внутрішньоігрового тексту», «ігровий жанр», «наративний жанр» та «сетинг»; *здійснено* аналіз стилістичних маркерів, лексичних і граматичних одиниць матеріалу вибірки з визначенням дискурсивних характеристик кожного жанрового різновиду. Результати можуть бути використані при розробленні курсів із дискурсології, стилістики, лінгвістики тексту, теорії комунікації, спецкурсів з інтерпретації тексту, лінгвопрагматики, перекладознавства (зокрема перекладу та локалізації відеоігор) та впроваджені у освітній процес у вигляді методичних рекомендацій і посібників для методичного забезпечення освітньо-професійних програм зі спеціальності 035 Філологія бакалаврського рівня «Переклад (перша-англійська, друга-китайська)», «Переклад (перша-китайська, друга-англійська)» та магістерського рівня «Переклад (перша-англійська, друга-німецька)».

2.1. Затвердити висновок засідання наукового (фахового) семінару Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний

університет імені К. Д. Ушинського» про дисертацію А. О. Шаламай «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор», що представлена на здобуття наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності 035 «Філологія».

2.2. Основні результати дослідження висвітлено в ___10___ публікаціях автора, з них ___6___ в наукових фахових виданнях категорії «Б» України (1 у співавторстві), ___4___ - апробаційного характеру.

3. **Ухвалили:** з урахуванням виправлень тексту відповідно до висловлених зауважень рекомендувати дисертаційну працю А. О. Шаламай «Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор» до попереднього розгляду і захисту в спеціалізованій вченій раді за спеціальністю 035 «Філологія».

Результати голосування:

присутні - 12,
«за» - 12,
«проти» - немає.

Висновок прийнято одностайно.

Голова наукового (фахового) семінару,
доктор педагогічних наук, професор


Олександра ПОПОВА

Учений секретар наукового (фахового)
семінару, доктор філософії


Олександра МОРГУН

Експерт


Ангеліна ДЕМЧУК

Експерт


Світлана ЛЮБИМОВА

