

ВІДГУК

офіційного опонента на дисертацію

ВАРБАНЕЦЬ ТЕТЯНИ ВІКТОРІВНИ

«Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор»,

подану на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук
(доктора філософії (PhD) за спеціальністю 035 Філологія
з галузі знань 03 Гуманітарні науки

Виникнення Інтернету як засобу масової комунікації в ХХІ столітті призвело до появи не лише глобального інформаційного середовища, але й особливих віртуальних світів, мережних спільнот, мережної культури і мережної мови. Інтернет став масштабним, різноманітним, цікавим і непередбачуваним в своєму розвитку. Виникає нова мовленнєва реальність – електронний дискурс. Тексти комп'ютерних технологій набувають відзнак, які знаходять вияв у виборі, в організації і в комбінаціях своїх складників, у тому числі і в особливостях реалізації пропріальної лексики. Тому проблема вивчення онімії комп'ютерних ігор у рамках електронного дискурсу, якій присвячена дисертаційна праця Тетяни Вікторівни Варбанець, надзвичайно актуальна. Адже індустрія комп'ютерних ігор набирає обертів. У Південній Кореї навіть відкрили окремий факультет, де готують майбутніх фахівців кіберспорту. Корисною ця робота буде і з огляду на відсутність як у вітчизняній, так і в зарубіжній ономастиці спеціальних досліджень геймерської тематики.

Рецензована дисертація вкотре засвідчує системність і перспективність досліджень в межах планової наукової теми кафедри граматики англійської мови Одеського національного університету імені І. І. Мечникова «Когнітивно-дискурсивна категоризація різнорівневих мовних і мовленнєвих явищ у синхронії та діахронії» загалом і розвитку когнітивної ономастики зокрема.

Роботу виконано в когнітивно-дискурсивній парадигмі, основою дослідження було обрано когнітивно-ономасіологічний підхід

О. О. Селіванової. Електронний дискурс комп'ютерних ігор охарактеризовано як тексти, реалізовані в ситуації соціальної взаємодії між гравцями та/або їхніми персонажами чи псевдосоціальної взаємодії між гравцем і комп'ютером. У такому ракурсі дослідження Тетяни Вікторівни видається своєчасним й ефективним для розкриття специфіки онімії комп'ютерних ігор.

Мета роботи чітко встановлена, коректно і лаконічно визначені завдання дисертації, предмет й об'єкт дослідження. Теоретико-методологічна база роботи є оптимальною з точки зору об'єктивності наукового пошуку у порушеній проблемі. Витримано науковий стиль викладу. У роботі опрацьовано значну кількість фактологічного матеріалу: 1500 власних назв із популярних англійських ігор різних жанрів, критерії вибору яких чітко аргументовано. Використання сукупності наукових підходів та методів пізнання дозволили виявити характерні риси і специфіку англійської номінації об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор.

Залучений автором значний обсяг літератури (161 позиція, з них 70 – іноземними мовами) надає обґрунтованості, достовірності висновкам та узагальненням роботи.

Головними пунктами наукової новизни виконаного дисертаційного дослідження є такі положення:

- уперше для вивчення обрано онімію комп'ютерних ігор і сучасних технологій й окреслено нові категорії власних назв;

- уперше розроблено науково-методичний підхід до всебічного аналізу різних аспектів ономастики комп'ютерних ігор за допомогою консолідації й поглиблення наявних розвідок і створення перспектив для нових;

- удосконалено визначення специфіки мотиваційних ознак та функційного навантаження різних категорій віртуалізмів,

- розроблено класифікацію та виконано аналіз їх структурних та словотвірних особливостей.

У науковий обіг уведено аналіз нового онімного матеріалу, що поглибить ономастичну теорію.

Не викликає сумнівів широке практичне і теоретичне застосування результатів дослідження.

Основні результати дисертаційної роботи висвітлено у належній кількості публікацій (зокрема, їх 11). Її результати оприлюднено на 10 наукових конференціях, з яких чотири є міжнародними.

Праці відповідають вимогам п. 11 «Порядку проведення експерименту з присудження ступеня доктора філософії», затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України №167 від 06 березня 2019 р.

Структура дисертаційної роботи достатньо збалансована і відповідає меті та розв'язанню поставлених завдань. Збережена послідовність викладу матеріалу, не порушений зв'язок між її структурними частинами, а всі наступні розділи є логічним продовженням попереднього. Імпонує те, що наприкінці кожного розділу і підрозділу подано стислі висновки, які відповідають тексту дослідження. Оформлення роботи відповідає вимогам Міністерства освіти і науки України до кваліфікаційних наукових робіт на здобуття наукового ступеня доктора філософії відповідно до Наказу МОН України від 12 січня 2017 р. №40 «Про затвердження вимог до оформлення дисертації» (зі змінами від 31 травня 2019 р.).

У трьох розділах роботи науковий пошук дисертантки послідовно спрямовано на визначення теоретичного підґрунтя дослідження, опис специфіки мотиваційних ознак та функційного навантаження різних категорій віртуалізмів, аналіз їх структурних та словотвірних особливостей.

У вступі традиційно обґрунтовано актуальність дослідження, визначено мету й завдання, об'єкт, предмет і методологічну базу, розкрито наукову новизну, практичне та теоретичне значення роботи, а також стисло представлено теоретичну базу дослідження.

У першому розділі «Теоретичне підґрунтя дослідження» автор виявила вміння аналізувати й узагальнювати наукові стратегії і провідні тенденції вивчення зібраного практичного матеріалу, розглядаючи мовні особливості електронного дискурсу комп'ютерних ігор, описуючи історію розвитку

комп'ютерних ігор на різних платформах, їх онімний ландшафт. Це дало їй можливість обрати актуальний ракурс власного дослідження і продемонструвати широку обізнаність у сфері специфіки комп'ютерних ігор та апаратної будови комп'ютера.

Визначаючи будову віртуальних світів (підрозділ 1.1), Тетяна Вікторівна характеризує комп'ютерні ігри як форму мистецтва – твердження дещо спірне. Дозволимо собі невеличку ремарку до зазначеної тези. Один з аргументів авторки – кодифікація подій гри через встановлені правила. Є посилання на слова нідерландського історика і філософа Йогана Гейзінги. По-перше, на нашу думку, на його відоме дослідження «*Homo ludens*» варто було б подивитися детальніше, оскільки саме воно, починаючи від міфу і закінчуючи технократичною цивілізацією, представляє гру як основне джерело і вищий прояв людської культури. Цікавим у цьому сенсі є і висновки дослідниці комп'ютерної гри Інги Югай. Вона підкреслює, що віртуальна реальність як штучно створений технічними засобами світ обумовила цілу віртуальну культуру, в рамках якої сформувалась віртуальна художня культура, один із жанрів – комп'ютерна гра.

По-друге, це твердження, вважаємо, потребує деякого уточнення. Хотілося б почути думку дисертантки щодо того, чи завжди комп'ютерна гра стає мистецтвом.

Вагомий здобуток першого розділу – окреслення нових категорій власних назв – *незонімів* для покликання на назви комп'ютерних ігор та *простиконімів* для покликання на доповнення до ігор. Терміни вважаємо професійно дібраними. Визначивши за мету дисертаційного дослідження уточнити денотатно-номінативну класифікацію англомовних онімів на позначення об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор, Т.В. Варбанець послідовно і широко характеризує віртуалміфонімію як новітній напрям ономастичних досліджень.

У другому розділі «Функційна й мотиваційна специфіка віртуалміфонімів» подано кваліфікований аналіз типів мотивації і виявлена їх частотність.

Третій розділ розкриває структурні й словотвірні особливості віртуалміфонімів.

Сукупність наукових положень, висновків і рекомендацій, викладених у дисертації, та їх практичне значення дозволяють зробити висновок про завершеність, цілісність і структурованість дисертаційної роботи.

Зміст авторського реферату повною мірою відображає основні наукові положення, висновки та рекомендації, сформульовані в дисертації.

У дисертаційній роботі Т. В. Варбанець відсутні порушення академічної доброчесності. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

Підкреслюючи безперечну актуальність обраної теми, наукову новизну й обґрунтованість висновків, сформульованих у роботі, а також належний науковий і методологічний рівень її виконання, слід зазначити дискусійні положення та зауваження, що потребують додаткового висвітлення або пояснення:

1. Певні сумніви викликає обраний дисертанткою термін *віртуалміфонім* та інші із компонентом *міфонім*. Так, це термін на позначення вигаданого об'єкта будь-якої сфери ономастичного простору – але і в словнику Н. Подольської, і у решті визначень далі йде: «в міфах чи казках» (с. 124). Загалом в ономастів термін *міфонім* обов'язково пов'язується із міфами, казками, билинами (Д. Бучко, Н. Ткачова; А. Василенко; Е. Померанцева, В. Даніліна, Ю. Іваненко, В. Вільчинська, Г. Вишневська та ін.), тому що виявляє специфіку міфологічного світогляду нації, її історії, актуалізує ідіоетнічний потенціал духовної культури, семантично пов'язаний з концептами міфобуття. Зрештою, міфонім є акумулятором й ретранслятором характеристик способу мислення нації. До складу міфолексики традиційно зараховують особові імена давньоаязичницьких богів, загальні назви божків і

божеств, демонологічні, архетипні, астральні, топонімні номінації і т.ін. Чи це варто було б у терміні нашєї ситуації обмежитися двома компонентами: віртуал + онім? І звучало б простіше.

І ще одне міркування. З культурологічної точки зору комп'ютерна гра належить до популярної культури і системи масового виробництва художньої продукції. Якщо припустити, що комп'ютерна гра – форма мистецтва і становить жанр віртуальної художньої культури (згадувана думка І. Югай), можливо, доцільніше тоді було б власні назви комп'ютерних ігор включити у сферу літературної ономастики і розглядати як її окреме специфічне онімне поле, окрему пропріальну субсистему цієї сфери? Власні назви можна повністю зрозуміти лише у зв'язку з тими об'єктами, які вони називають, а які об'єкти називають власні назви комп'ютерних ігор? Вигадані розробниками-митцями, причому часом за мотивами романів, як це було, наприклад, із *The Witcher 3* (розробленою польською компанією CD Projekt RED за мотивами серії романів «Відьмак» Анджея Сапковського). Сюжети та історії, на яких будується більшість електронних ігор, запозичені із жанрів популярної літератури (казки, детективи, пригоди, фантастика, фентезі); часто ігри є доповненням до популярних кіносюжетів. Недарма на с. 65 авторка пише, що «найбільша кількість стереотипних образів історично пов'язана з фентезійним сетингом, можливо, через його близькість до міфів різних європейських народів і популяризацію цього жанру в 20-му ст. книгами Дж. Р. Р. Толкіна серії *The Lord of the Rings* та її предтечою – книгою *The Hobbit*, книгами Дж. Мартіна серії *The Song of Ice and Fire*, а також культовою настільною грою *Dungeons and Dragons*, з якої почався жанр рольових комп'ютерних ігор».

До того ж пригадаймо постулати теоретичної бази літературної ономастики у Ю.О. Карпенка:

1. Літературно-художня ономастика вторинна, тобто вона тісно пов'язана з загальнонародною ономастикою, частково оперує її методологією, використовує її моделі та базу.

2. Власні назви в художньому творі вибирає або створює сам автор, а загальнонародна ономастика детермінована історично.

3. Літературно-художня ономастика та загальнонародна ономастика мають різні функції. Основна функція ономастики – номінативна, а літературно-художня ономастика – стилістична (інформаційно-стилістична та емоційно-стилістична).

4. Літературно-художня ономастика пов'язана зі сферою мовлення, а загальнонародна ономастика – зі сферою мови.

5. У художньому творі є особливий різновид власних назв – заголовки, який є центром онімного простору твору [Карпенко Ю. А. Специфика имени собственного в художественной литературе, с. 220-221].

Чим не характеристика наших віртуалміфонімів? А факт про те, що «Верховний суд Америки у 2011 р. офіційно поставив комп'ютерні ігри в один ряд з книгами, фільмами, виставами», зазначений самою авторкою (с. 57), так само засвідчує спорідненість цих сфер.

2. Зауважу, що наступна думка суто суб'єктивна. У дослідженні нам не вистачило посилання на роботу В.Я. Проппа «Морфологія чарівної казки», опубліковану в 1928 році. Багато спостережень Т.В. Варбанець щодо персонажів комп'ютерних ігор легко вкладаються у канву цієї роботи. Хоча на основі наукових розробок глибинних систем оповіді В. Проніом, Ж. Дюмезилем, К. Леві-Строссом виник нарративний аналіз, що могло б стати наступною перспективою дослідження.

3. Дисертація набагато виграла б, якби автор зробила спроби пояснення причин деяких своїх спостережень, наприклад, тих чи інших переваг у виборі словотвірних моделей або чому «віртуалміфоперсоніми, які називають позитивних героїв, мають менший ступінь екзотичності для носія англійської мови, проте імена негативних героїв зазвичай мають більший ступінь екзотичності» (с. 91).

4. Уся робота вичитана, але є кілька лексико-пунктуаційних, стилістичних огріхів (зокрема, трапляється неправильне закінчення в

родовому відмінку іменників ч. р. II відміни: вживання терміну; *Ed* – ім'я роботу; *Thermitage* – ім'я унікального ворогу; складається з словотворчого суфіксу; *The Warrior* – ім'я фінального босу; ім'я персонажу; можна очікувати від предмету; назва пістолету тощо).

Водночас висловлені міркування не применшують позитивної оцінки роботи Тетяни Вікторівни Варбанець. Ознайомлення з текстом дисертації засвідчує, що обґрунтованість наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у роботі, апробовано у належній кількості наукових публікацій автора, виступах на вітчизняних та міжнародних наукових конференціях. Поставлена у дослідженні мета досягнута, основні завдання успішно вирішені. Дисертація є самостійною і завершеною працею, яка свідчить про наукову зрілість її автора.

За актуальністю обраної теми, обґрунтованістю наукових положень, висновків і рекомендацій, їх новизною, повнотою викладу в наукових публікаціях та змістом дисертація на тему «Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор» відповідає вимогам п. 9, 10, 11, 12 Постанови Кабінету Міністрів України «Про проведення експерименту з присудження ступеня доктора філософії» від 06 березня 2019 р., № 167. Автор дисертації Варбанець Тетяна Вікторівна заслуговує на присудження наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 Філологія.

Офіційний опонент,
професор кафедри інформаційних
систем управління
Донецького
національного університету
імені Василя Стуса
доктор філологічних наук, професор

11.12.2020р.



Г.П.ЛУКАШ

