

ВІДГУК

**офіційного опонента про 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**

Постійний розвиток суспільства призвів до стрімкого зростання рівня технологій, які використовуються в тому числі й для розваг. Це становить виклик для дослідників з різних галузей, в тому числі й філологів, оскільки лінгвальна складова комп'ютерних ігор є наразі плідною й недостатньо вивченою областю для досліджень, що зумовлює актуальність дослідження.

В першому розділі роботи було надано визначення базовим поняттям, що використовуються в дослідженні, зокрема, було дефіновано електронний дискурс комп'ютерних ігор, а також надано комунікативну модель, характерну для комп'ютерних ігор, яка бере до уваги специфіку взаємодії між гравцями, що зазвичай передбачає регламентований репертуар заздалегідь запрограмованих дій всередині гри, що можуть використовуватись гравцями в певних контекстах. Також в наведеній комунікативній моделі надано опис імітації комунікативної взаємодії між гравцями й комп'ютерними персонажами, якими керує штучний інтелект. Наведені дані підтверджують велику наукову новизну дослідження. Робота має достатній рівень апробації в наукових виданнях і на конференціях, зокрема, результати дослідження відображено в 11 публікаціях (серед них 10 – одноосібні) та 10 наукових конференціях.

Також в першому розділі було окреслено 14 характерних для світів комп'ютерних ігор класів власних назв (які терміновано віртуалміфонімами), саме: віртуалміфоперсоніми, віртуалміфозооніми, віртуалміфотеоніми, віртуалміфотоніми, віртуалміфотетоніми, віртуалміфотопоніми,

ВІДГУК

**офіційного опонента про 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**

Постійний розвиток суспільства призвів до стрімкого зростання рівня технологій, які використовуються в тому числі й для розваг. Це становить виклик для дослідників з різних галузей, в тому числі й філологів, оскільки лінгвальна складова комп'ютерних ігор є наразі плідною й недостатньо вивченою областю для досліджень, що зумовлює актуальність дослідження.

В першому розділі роботи було надано визначення базовим поняттям, що використовуються в дослідженні, зокрема, було дефіновано електронний дискурс комп'ютерних ігор, а також надано комунікативну модель, характерну для комп'ютерних ігор, яка бере до уваги специфіку взаємодії між гравцями, що зазвичай передбачає регламентований репертуар заздалегідь запрограмованих дій всередині гри, що можуть використовуватись гравцями в певних контекстах. Також в наведеній комунікативній моделі надано опис імітації комунікативної взаємодії між гравцями й комп'ютерними персонажами, якими керує штучний інтелект. Наведені дані підтверджують велику наукову новизну дослідження. Робота має достатній рівень апробації в наукових виданнях і на конференціях, зокрема, результати дослідження відображено в 11 публікаціях (серед них 10 – одноосібні) та 10 наукових конференціях.

Також в першому розділі було окреслено 14 характерних для світів комп'ютерних ігор класів власних назв (які терміновано віртуалміфонімами), саме: віртуалміфоперсоніми, віртуалміфозооніми, віртуалміфотеоніми, віртуалміфотоніми, віртуалміфотетоніми, віртуалміфотопоніми,

віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремадоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоергоніми, віртуалміфохрононіми, віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфоквестоніми та віртуалміфоексеоніми. Така класифікація робить вагомий внесок у вітчизняну ономастику, оскільки це перша спроба розробити термінологічний апарат для опису складових віртуальних світів комп'ютерних ігор.

В другому розділі надано вичерпну характеристику функційним і мотиваційним особливостям віртуалміфонімів. Зокрема, обрано когнітивно-ономасіологічний підхід О. О. Селіванової для опису мотиваційних особливостей назв компонентів віртуальних світів комп'ютерних ігор. Слід окремо відзначити чіткий авторський підхід організації методики дослідження – висвітлено функції, що виконує кожний з 14 класів віртуалміфонімів, а також наведено загальну статистику по всіх класах разом.

В третьому розділі надано опис структурних і словотвірних особливостей віртуалміфонімів. Використано структурну класифікацію М.М. Торчинського, згідно з якою віртуалміфоніми розділено на прості, складні та складені. Було також виокремлено наступні дериваційні моделі віртуалміфонімів: афіксацію (яка розділяється на префіксальну й афіксальну), усічення (яке розділяється на афарезу, синкопу та апокопу), складання (яке обіймає власне складання, зрощення, аббревіацію) та конверсію. Також було виділено вживання одноосновного слова як один з шляхів створення віртуалміфонімів. Надано кількісні дані як стосовно всіх класів віртуалміфонімів, так і загальні дані по всіх класах, на підставі яких окреслено структурну і словотвірну специфіку кожного класу.

Слід відзначити високий рівень виконання роботи: мету, об'єкт і предмет чітко окреслено, поставлені завдання виконано. Кількість матеріалу є достатньою, висновки дослідження є чіткими й аргументованими. Окремо відзначимо логічність й послідовність роботи, а також екстенсивність методологічного підґрунтя роботи.

Хотілося б також висловити певні міркування щодо окремих положень дослідження, які, на наш погляд, можна було б уточнити чи покращити:

1. Чому для посилання на назву гри було обрано саме термін «пезонім», а не усталений термін «лудонім» [див. Радзівська Т.В. Дискурсивні аспекти динаміки української мови в контексті активних мовних процесів у слов'янському світі // Мовознавство. – 2013. – №2-3. – С. 149-162]?
2. В дослідженні введено термін «пезонім», проте не надано інформації про функційні, мотиваційні, структурні та словотвірні особливості пезонімів;
3. Чи існує кореляція між типом мотивації й функційним навантаженням віртуаліфонімів?

Зазначені пункти носять характер міркувань і не применшують загальної значущості дослідження, яке є самостійною і завершеною працею.

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

кандидат філологічних наук, доцент,

завідувач кафедри «Філологія»

Одеського національного

морського університету

