

Відгук офіційного опонента

Малюка Євгена Олександровича, кандидата культурології, доцента кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка на дисертацію Вагерича Василя Васильовича «Культуротворчі детермінанти відеогри у дигітальному просторі», поданої на здобуття наукового ступеня доктора філософії (PhD) з галузі знань 03 «Гуманітарні науки» зі спеціальності 034 «Культурологія»

1. Актуальність дисертаційного дослідження.

Актуальність дослідження В. В. Вагерича пов'язана з визнанням культурної значущості відеоігор, чому сприяла їхня популяризація та урізноманітнення змісту ігрових продуктів з плином часу – від забавки для дітей до універсального популярного способу проведення дозвілля, який містить як популярні, так і нішові проекти, які спроможні задовольнити потреби різної аудиторії. Сучасні дослідники культури вже не ставлять під питання впливовість відеоігор, і зазначене дослідження намагається піти далі та дати відповідь на питання, яким саме чином відеогра виконує культуротворчу роль.

Важливим елементом актуальності зазначеного дослідження є робота з сучасною українською аудиторією, результати опитування якої проаналізовано автором з метою формування власної моделі культурного впливу відеоігор. Також це опитування актуальне з точки зору оновлення наукового уявлення про українську ідентичність крізь призму відеоігор, адже ця ідентичність багатьма представниками українського суспільства була переосмислена після повномасштабного російського вторгнення.

Отже, зазначене дослідження відповідає вимогам щодо актуальності для дисертаційних робіт.

2. Наукова новизна результатів дисертації (теоретичних та/або експериментальних).

Наукова новизна дисертації В.В.Вагерича виражається у формуванні переліку детермінант відеогри, формуванні авторської моделі «культурного резонансу» на основі проведеного опитування, пропозиції теоретичної моделі відеоігор як автономного поля культурного виробництва, особливості локалізації та глокалізації у відеоіграх, систематизування культуротворчих практик, запропоновано нові методологічні підходи щодо досліджень культури, а також введено в

науковий обіг емпіричні дані щодо особливостей сприйняття та оцінки культурних аспектів відеоігор українською аудиторією.

Перелік пунктів, винесений у новизну, демонструє різноманіття підходів та принципів, а також великі амбіції автора щодо дослідження відеоігор як феномену культури. Втім, деякі з цих пунктів новизни мають недоліки, про що йтиметься у відповідному розділі даного відгуку. Ці зауваження є вагомими, проте не критичними – в цілому робота з точки зору новизни є цікавою спробою концептуалізувати широке коло питань, що пов'язані з відеоіграми.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретичне значення дисертаційної роботи полягає в застосуванні низки різноманітних теорій по відношенню до відеоігор, що розкриває багатоаспектність та міждисциплінарність досліджуваного явища. У роботі продемонстровано володіння термінологією різних напрямів гуманітаристики, що відображено в специфічному стилі викладу матеріалу. Автор визначає багатовимірність цифрової культури, виокремлюючи її онтологічний, епістемологічний, праксеологічний, інституціональний, темпоральний, просторовий, семіотичний, етичний, естетичний, політичний, соціологічний, антропологічний виміри.

Також автор робить певний внесок щодо теоретичного розуміння відеоігри як мистецтва, впливу відеоігор на ідентичність та процесу глобалізації та глокалізації через відеоігри. Це особливо важливо в контексті досліджень відеоігор українською мовою, адже дана тематика в контексті відеоігор не є широко представленою у вітчизняному науковому дискурсі.

Проте слід зазначити, що подібна ширина оптик у контексті осягнення цифрової культури має зворотний бік – багато теоретичних узагальнень дослідника продемонстровані дуже широко, не завжди з демонстрацією шляху до отримання цих узагальнень.

Щодо практичного значення роботи, то вона передусім буде цікава дослідникам відеоігор та гуманітаристики в цілому, а також викладачам медіазнавчих дисциплін. Потенційно отримані результати опитування за умови валідності запропонованих моделей можуть бути використані для планування державної політики в сфері відеоігор, просування відеоігор як інструменту культурної дипломатії тощо.

4. Наукова обґрунтованість результатів дослідження, наукових положень, висновків і рекомендацій, сформульованих у дисертації.

Загалом результати дисертаційного дослідження В. В. Вагерича здаються в цілому обґрунтованими. Вдало сформовано концептуальну рамку досліджень культуротворчих детермінант відеоігор, обґрунтовано широкий спектр методологічних підходів у дослідженні відеоігор, залучено достатню кількість прикладів відносно відеоігор у контексті мистецтва, визначено особливості відеоігрових спільнот у контексті культурного виробництва, на основі великої кількості релевантних прикладів продемонстрований вплив відеоігор на ідентичність.

Водночас деякі висновки, винесені в новизну роботи, вимагають уточнень. Дослідник взяв до уваги велику кількість теоретичних підходів до дослідження відеоігор та цифрової культури, і подібна широта дозволила побачити місце відеоігор у цій культурі в цілому, однак шлях до цього загального бачення може здаватися не завжди очевидним. Запропонована модель “культурного резонансу” вимагає додаткового обґрунтування та перевірки. Це не є критичними зауваженнями, радше порадами науковцю щодо більш якісної верифікації власних положень у майбутньому.

5. Рівень виконання поставленого наукового завдання та оволодіння здобувачем методологією наукової діяльності.

Автор на базовому рівні засвоїв методологію наукової діяльності, що забезпечило задовільний рівень виконання поставленого наукового завдання. Дослідник використовує велику кількість методів – від системного, який є базовим у даній роботі, до комунікативного, що відповідає міждисциплінарній природі досліджуваного явища. Базові методи в роботі також різноманітні – аналіз, синтез, індукція, дедукція, порівняння, класифікація, узагальнення тощо. Автором використовуються й емпіричні методи, зокрема анкетування, статистичний метод та кореляційний аналіз.

У дисертації послідовно реалізовано поставлені дослідницькі завдання. Втім, вирішення деяких з них вимагає додаткової верифікації та пояснень. Наприклад, стверджується, що підтверджено ряд гіпотез у висновку 5, але даному випадку не до кінця зрозуміло, яким чином зазначений показник культурного резонансу, побудований на основі культурного потенціалу, активності рецепції, спільнотної інтеграції та культурної дистанції, дозволяє верифікувати положення теорії культурного поля П. Бурдьє, включно з механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну. У роботі бракує розгорнутого

обґрунтування переходу від емпіричних показників до зазначених теоретичних узагальнень.

6. Апробація результатів дисертації. Повнота викладу основних результатів дисертації у наукових публікаціях.

Основні положення результатів розглянутого дослідження було представлено у доповідях на 5 конференціях з широкою географією виступів у межах України – Ужгород, Київ, Харків. Також автор взяв участь у створенні 4 одноосібних статей.

Змістове різноманіття матеріалів конференцій та створених статей репрезентовані в дисертаційному дослідженні, а частина матеріалів навіть виходить за межі того, що можна знайти в дисертації. Зокрема, тема давньоєгипетської міфології в роботі не використовувалася. Втім, серед публікацій немає таких, що розкривали б тему авторської моделі “культурного резонансу” – потенційно апробація даної теми могла б допомогти авторові краще розкрити її та уникнути вказаних у даній рецензії зауважень.

Апробація є тематично різноманітною та в цілому репрезентативною відносно представленого тексту дисертації. Публікаційна активність здобувача забезпечує релевантне представлення основних наукових результатів дослідження.

7. Структура та зміст дисертації, її самостійність, завершеність, відповідність вимогам щодо оформлення й обсягу.

Структура дисертаційного дослідження В.В. Вагерича слугує для вирішення поставлених дослідником задач. Робота складається з анотації, переліку умовних позначень та скорочень, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Перелік умовних позначень та скорочень у даній роботі є доречним, оскільки використовує специфічну термінологію, яка може бути невідома читачеві, тим більше, що частина з запропонованих скорочень є авторськими та стосуються запропонованої “формули культурного резонансу”. Загальна кількість сторінок роботи – 205, з них основний зміст викладено на 180 сторінках. Список джерел складається з 168 найменувань, переважна більшість з яких англійською, що дозволяє звертатися до найбільш актуальних сучасних досліджень, які передовсім виходять переважно англійською. Додатки до роботи стосуються опитування, яке було організовано дослідником для вирішення частини поставлених завдань.

Структура дисертації є традиційною, йдучи від теоретико-методологічних засад досліджуваного явища до вирішення конкретних питань, які виносилися в завданнях дисертації, зокрема це питання впливу відеоігор на сучасні культурні процеси (розділ 2) та культуротворчі детермінанти відеоігор (розділ 3).

Перший підрозділ першого розділу стосується розуміння поняття “дигітальна культура” та його характеристики у теоретичних дослідженнях. Автор, ґрунтуючись переважно на наукових здобутках вітчизняних дослідників, характеризує цифрову культуру (автор зазначає, що поняття “дигітальна культура” та “цифрова культура” є взаємозамінними у роботі), порівнюючи її з традиційною. Автор розрізняє багатошаровість цифрової культури, виокремлюючи онтологічний, епістемологічний, праксеологічний, інституціональний, просторовий, семіотичний, етичний, естетичний, політичний, соціологічний, антропологічний її виміри, приділяючи окрему увагу питанням зв’язку даної культури з постгуманізмом, новими уявленнями про тілесність у добу тотальної віртуалізації. Другий підрозділ першого розділу стосується базових відомостей про відеоігри як частину культури. Автор наводить приклади популярних теорій про традиційні ігри, відеоігри та культуру, дає короткий виклад історії відеоігор та демонструє основні тенденції їх розвитку з точки зору культури. Розглянуто питання інституційного визнання відеоігор. Також автор приділяє увагу певним технічним інноваціям у відеоіграх та їхніх зв’язках з потенційним культурним впливом даного медіума. Третій підрозділ першого розділу стосується методології досліджень відеоігор. Автор виокремлює різноманітні підходи до дослідження відеоігор, зокрема методи нараталогічного дослідження, етнографічні, соціологічні, цифрові методи, а також методи дослідження емерджентності.

Другий розділ стосується відеоігор в культурних процесах. Зокрема, перший підрозділ другого розділу повертається до питання відеоігор та мистецтва, побічно розглянутого в першому розділі. Автор розглядає різноманітні компоненти відеоігор, які корелюють з їхнім визнанням як мистецтва, зокрема, соціальні, економічні, етичні тощо. Другий підрозділ другого розділу стосується зв’язку відеоігор та ідентичності, ролі ігрових компонентів на формування різних цінностей. Наступний підрозділ другого розділу досліджує питання локального та глобального в відеоіграх, звертаючи увагу на феномен глокалізації. Звернено увагу на

процес перекладу як приклад локалізації ігор у контексті адаптації для місцевого споживача. На прикладі двох популярних відеоігор The Witcher 3 та Ghost of Tsushima проаналізовано використання принципів локалізації у відеоіграх.

У першому підрозділі третього розділу здобувач демонструє, яким чином у контексті культурних досліджень відеоігри сприймаються користувачами. Для визначення особливостей сприйняття було використано метод опитування. Автор аналізує результати, пов'язує їхні результати з відомими соціологічними та культурними теоріями. У другому підрозділі третього розділу продовжується аналіз результатів опитування з акцентом на аналіз сприйняття художніх та наративних особливостей відеоігор. Заключний підрозділ третього розділу стосується дослідженню ігрових спільнот крізь призму проведеного опитування. Здобувач досліджує особливості просьюмеризму у відеоіграх, наводить приклади ігрових модифікацій як приклад просьюмерської діяльності, а також ритуалів, які формуються в межах відеоігор. Автор пов'язує відеоігри з економікою уваги, яка диктує свої умови щодо функціонування ігрових спільнот. На основі дослідження автор виводить культуротворчі детермінанти відеоігор.

Розглянута робота виглядає завершеною, самостійною, базові вимоги щодо обсягу роботи та оформлення дотримано.

8. Дотримання академічної доброчесності у дисертації та наукових публікаціях. Відсутність (наявність) академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації.

Знайомство з роботою В.В.Вагерича, а також з коротким звітом подібностей, демонструє належне дотримання базових вимог автором академічної доброчесності. Використання автором матеріалів, які стали джерельною базою дисертації, переважно відображено в покликаннях на джерела. Дослідник виокремлює власні думки від думок інших дослідників, належним чином цитуючи джерела, але інколи вдається до широких узагальнень, які потребували б посилання, але вони їх не мають.

Короткий звіт подібності, наданий автором дисертації, демонструє коефіцієнт подібності 1 на рівні 0.21%, що демонструє оригінальність поданого авторського тексту, та цитування на рівні 2,52%, що відповідає вимогам до дисертаційних робіт.

Сформовані автором концепції щодо культуротворчих детермінант відеоігор мають виражений індивідуальний характер. Підстав для

висновку про наявність академічного плагіату чи фальсифікації результатів дослідження знайдено не було.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.

1. Дослідник використовує опитування для визначення “культурного резонансу”, проте не надає опису, яким чином забезпечувалася репрезентативність вибірки. Судячи з матеріалів дисертації, опитування проводилося анонімно за допомогою сервісу Гугл Форми. Автор не подає опису процедури формування вибірки, способу поширення анкети та критеріїв відбору респондентів. У зв'язку з цим неможливо оцінити репрезентативність отриманих результатів та межі їх узагальнення. Особливої уваги потребує інтерпретація окремих демографічних показників, зокрема високої частки респондентів, які не зазначили стать (с. 119). Також не зазначається, яким чином ці елементи моделі сформовані – на основі яких даних вираховується культурний потенціал гри, активність рецепції тощо.

2. На с. 27-37 даного дослідження в теоретичному розділі є лише 1 посилання на джерело, що може вказувати на те, що це виключно авторська розробка, проте, зважаючи на те, що це теоретичний розділ, доцільно все ж таки спочатку взяти інформацію з проаналізованих джерел, щоб продемонструвати не тільки вміння формувати власні концепції, але й критично осмислювати попередні.

3. Відсутність бібліографічних посилань при вказуванні щодо того, що якісь джерела “доводять” щось, значно ускладнює верифікацію тверджень автора. Наприклад, “Дані міжнародних порівняльних показників фіксують розширення практик співпраці урядових структур з інноваційними екосистемами і культуру експериментування, що функціонує як каталізатор інституційних змін і стандартизації цифрових процесів. Такі сигнали підтверджують гіпотезу про те, що культурна компонента цифрової трансформації є системоутворювальним фактором у середовищах із високою регуляторною складністю і публічною підзвітністю” (с. 30). Міжнародних порівняльних показників не наведено, також відсутня конкретизація, які дані чи сигнали чого маються на увазі. На с. 63-64 написано, що “Джерела сучасних підходів кінематичної й тілесної ідентифікації у грі доводять, що саме синергетика перцепції дії та технологічного зворотного зв'язку творить переживання, що утворити гру можливо лише через тіло, що відгукує і змінюється.”, при цьому посилання на джерела відсутні. На с. 65 “Критичний дискурс-аналіз

gaming culture. London : Palgrave Macmillan, 2015. DOI: 10.1057/9781137305107 в анотації до якого зазначено, “This book analyses gaming magazines published in Britain in the 1980s to provide the first serious history of the bedroom coding culture that produced some of the most important video games ever played” (<https://link.springer.com/book/10.1057/9781137305107>), що теж не відповідає тематиці створеної таблиці. Тільки джерело 82 відповідає темі, на нього автор у подальшому описі проблеми і посилається.

Таблиця 1.4 містить кілька, вірогідно, нерелевантних джерел. Bourdieu P. *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Cambridge : Harvard University Press, 1984. 632 p. Очевидно, що П. Бурдьє не аналізував у 1984 ігрові спільноти. Castronova E. *Life is a game: What game design says about the human condition*. Bloomsbury, 2020, 232 p. Знайомство з стислим описом даної книги на офіційному сайті не дає підстав говорити, що там є зазначені етнографічні методи. Автор не надає посилань на джерела інформації у самій таблиці, щоб спростити верифікацію даних.

Таблиця 1.5 знову містить посилання на Бурдьє та Кастронову. Наявність посилання на “теорію Бурдьє” в роботі не є джерелом аналізу власне ігрових спільнот. Іншими словами, автор надає посилання, в яких або не демонструється напями безпосередніх соціологічних досліджень відеоігор, або демонструються побіжно. Джерело Aguado-Delgado J., Gutiérrez-Martínez J.-M., Hílera J. R., de-Marcos L., Otón S. *Accessibility in video games: A systematic review*, судячи з анотації, стосується доступності програмного забезпечення, а не соціологічних досліджень відеоігор: “This paper shows the results of a systematic literature review conducted to define the current status of video games accessibility” (<https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-018-0628-2>).

5. Автор регулярно використовує слово “консекрація”, проте в самому тексті воно не пояснюється та використовується як самоочевидне. Зважаючи на те, що це слово зокрема винесено в новизну роботи, хотілося б почути, що мається на увазі під цим поняттям та яким чином отримані результати забезпечують демонстрацію даного механізму у відеоіграх.

6. У підрозділі 2.3 недостатньо розмежовано різні процеси, пов'язані з взаємодією глобального та локального у відеоіграх. Автор послідовно переходить від глобалізації як культурного явища до локалізації як процесу адаптації ігор, далі – до культуралізації, а потім знову використовує поняття «локалізація» вже для позначення культурного засвоєння

відеоігор фокусується на виявленні владних відносин, ідеологічних структур та культурних припущень, закодovаних у ігрових текстах. Дослідники аналізують, як відеоігри конструюють уявлення про гендер, расу, клас, сексуальність та національність через візуальні репрезентації, наративні структури та ігрові механіки.” Не вказано, які саме дослідники, який дискурс-аналіз. На с. 90-91 стверджується “Дослідження показують, що гра за героїчних персонажів може підвищувати просоціальну поведінку в реальному житті, тоді як досвід подолання викликів у віртуальному світі може покращувати самооцінку та впевненість у собі”, але інформація про дослідження відсутня.

4. Варто уважніше поставитися до таблиць, які сформовано автором на основі різних джерел. Далі наведено аналіз сформованих автором таблиць у 1 розділі.

Таблиця 1.2 на с.52 являє собою перелік еволюційних підходів до дослідження відеоігор, але є концептуально слабкою, адже психологічні, культурологічні та ін. дослідження, яким автор надає чітке місце в класифікації, існують і досі, а дослідження платформ, які автор виносить у 2020-ті, з’явилися як мінімум у 2009 році через впровадження проєкту Platform Studies Я. Богоста та Н. Монфорта, які в тому ж році опублікували першу книгу відповідної серії *Racing the Beam* про Atari 2600. В якості джерел, на основі яких створено таблицю, автор вказує Р. Каюа, Й. Гейзінгу, Р. Шафера та Я. Богоста. З цих 4 авторів лише Я. Богост є автором щодо досліджень відеоігор, Р. Шафер не досліджував відеоігри, а Р. Каюа та Й. Гейзінга не дожили до появи досліджень відеоігор. Необхідно обґрунтувати зв’язок між сучасними дослідженнями та таблицею з класиками досліджень культури та мистецтва, якими є три перших зазначених автори. Також варто зазначити, що існує неконсистентність між таблицею про епохи досліджень та висновками, де вказана трохи інша, більш точна періодизація на с.74.

Таблиця 1.3 складена за різними джерелами, серед яких є 2 таких, що взагалі нічого не містять про відеоігри, зокрема Bekbenbetova K., Baltabayeva G., Aimbetova U., Smagulova K., Kemberbay R. *Social and philosophical research structures of drama and folk narratives: The manifestations of embodied world views*. *XLinguae*. 2022. Vol. 15, No. 1. P. 14-22. DOI: 10.18355/XL.2022.15.01.02. BFI. *Sources of funding for UK filmmakers*. BFI. URL: <https://www.bfi.org.uk/sources-funding-uk-filmmaker> (дата звернення: 12.04.2025). Джерело Kirkpatrick G. *The formation of*

глобальних ігрових трендів. Через це одна й та сама термінологія використовується для опису різних явищ, що ускладнює сприйняття логіки викладу та потребує чіткішого концептуального розмежування. Також у даному підрозділі присутня фактологічна помилка – Apex Legends розробила не японська, а американська студія Respawn Entertainment.

7. На с. 131 автор стверджує, що “На противагу американському людному індивідуалізму, японська ігрова індустрія пропонує зовсім іншу модель, що базується на цінностях колективізму та групової гармонії. Особливо чітко це простежується в жанрі японських рольових ігор (JRPG). На відміну від самотнього західного героя, протагоніст JRPG майже завжди є частиною команди, і успіх можливий лише завдяки спільним зусиллям.” Тут варто зробити важливе уточнення – незважаючи на привабливість подібного узагальнення, яке робить контраст між Сходом та Заходом, варто уникати подібних опозицій, адже JRPG (японські рольові ігри) отримали чималий вплив саме від західних рольових ігор, і однією з популярних рольових ігор в Японії 1980-их була американська гра Wizardry, яка теж є “колективістською”.

8. У висновках є багато загальних тверджень, які не завжди підкріплено роботою в тій мірі, щоб повністю відповідати тому, що написав автор. Наприклад, “Верифікація дослідницьких гіпотез на основі емпіричних даних дозволила підтвердити основну гіпотезу про функціонування відеоігор як автономного поля культурного виробництва зі специфічними механізмами легітимації, консекрації та символічного обміну”. У роботі не було здійснено верифікацію, лише запропоновано формулу “культурного резонансу” – певну модель, яку ще потрібно верифікувати. Дані цієї формули також потребують додаткового обґрунтування – чому саме таке відношення параметрів між собою? Яким чином ці параметри вираховано з опитування, з якого, судячи з написаного в роботі, формувалися зазначені здобувачем коефіцієнти? В цілому автор пропонує нові теорії, методики, підходи, категорії, стверджуючи, що вони доведені, але після ознайомлення з текстом виходить, що ці твердження вимагають додаткового обґрунтування.

Дисертація порушує актуальні проблеми досліджень культури та відеоігор, містить значний обсяг опрацьованого матеріалу, однак характеризується певними методологічними й концептуальними недоліками, що потребують обговорення під час захисту.

10. Загальний висновок про рівень набуття здобувачем теоретичних знань, відповідних умінь, навичок та компетентностей.

Дисертаційне дослідження, виконане В.В. Вагеричем, демонструє оволодіння автором різноманітних теорій культурології, соціології та інших суміжних галузей, які стосуються осмисленню явища відеоігор у контексті гуманітаристики. Автор сміливо формує різноманітні гіпотези, володіє базовими навичками статистики для виконання емпіричного дослідження щодо опитування, оперує різноманітними складними концепціями. Амбітність даної роботи, різноманітність та складність запропонованих автором концепцій інколи заважає авторові зважено та обґрунтовано надавати повністю перевірену або хоча б повну інформацію, що стосується деяких аспектів роботи (детальніше про це йдеться у попередньому підрозділі відгуку). Втім, робота демонструє засвоєння автором достатнього рівня знань та базового рівня умінь як науковця здійснювати наукову роботу, яка загалом відповідає освітньо-науковому рівню доктора філософії.

11. Загальна оцінка дисертації.

Дисертаційне дослідження Вагерича Василя Васильовича є завершеною науковою працею, яке дозволяє розширити розуміння відеоігор як детермінант сучасної культури.

Знайомство з роботою демонструє, що автор засвоїв велику кількість культурологічних, соціологічних, філософських та інших дотичних до тематики дослідження областей, а також різноманіття проаналізованих ігор вказує на досвід гравця, знайомого з ігровою індустрією та її трендами. Наукові публікації переважно демонструють послідовність виконання роботи та репрезентують результати роботи. За умови аргументованих відповідей на зауваження робота може бути оцінена позитивно.

Зважаючи на сукупність проаналізованих факторів, зокрема актуальності обраної теми дослідження, її наукової новизни, релевантності апробаційних робіт, дисертація відповідає пп. 6–9 “Порядку присудження ступеня доктора філософії та скасування рішення разової спеціалізованої вченої ради закладу вищої освіти, наукової установи про присудження ступеня доктора філософії”, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 12 січня 2022 р. № 44 (зі змінами), наказу Міністерства освіти і науки України від 12 січня 2017 р. № 40 «Про затвердження Вимог до оформлення дисертації», зареєстрованого в

Міністерстві юстиції України 03 лютого 2017 р. за № 155/30023, а її автор, Вагерич Василь Васильович, може заслуговувати на присудження ступеня доктора філософії в галузі знань 03 "Гуманітарні науки" зі спеціальності 034 "Культурологія".

Опонент:

кандидат культурології, доцент
кафедри інформаційних
комунікацій Факультету
української філології, культури і
мистецтва Київського столичного
університету імені Бориса
Грінченка

Є.О. Малюк



КИЇВСЬКИЙ МІСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРИНЧЕНКА	
Код ЄДРПОУ 45307965	
ВЛАСНИЙ ПІДПИС	ЗАСВІДЧУЮ
(підпис)	(посада)