

Відгук отримано 18.06.2026
Голова спеціалізованої
ради ДФ 26.133.137
д. наук із соц.
комунікацій, професор
Зражевська М. У.

Голові спеціалізованої вченої ради
ДФ 26.133.137
у Київському столичному університеті
імені Бориса Грінченка
доктору наук із соціальних комунікацій,
професору, професору кафедри
міжнародної журналістики
факультету журналістики
Київського столичного університету
імені Бориса Грінченка
Ніні ЗРАЖЕВСЬКІЙ

ВІДГУК

офіційного опонента **Александрова Павла Миколайовича**, кандидата наук із соціальних комунікацій, доцента кафедри нових медій факультету журналістики Львівського національного університету імені Івана Франка, на дисертацію **Гондюл Олександри Дмитрівни «Ігрові технології в медіа: стратегії комунікативного впливу»**, подану на здобуття наукового ступеня доктора філософії з галузі знань 06 Журналістика за спеціальністю 061 Журналістика

1. Актуальність дисертаційного дослідження.

Актуальність дисертації О.Д. Гондюл безпосередньо пов'язана з трансформацією сучасної журналістики під впливом цифрових платформ, інтерактивних форматів і нових моделей взаємодії з аудиторією. Новинні медіа дедалі частіше конкурують не лише між собою, а й із соціальними мережами, стрімінговими платформами, месенджерами та іншими цифровими продуктами, які пропонують користувачеві більш інтенсивний і персоналізований досвід.

У таких умовах традиційний журналістський матеріал не завжди здатний забезпечити тривале залучення та глибоке розуміння складної суспільно-політичної проблематики. Ігрові технології створюють альтернативну модель подання новинного контенту, у межах якої аудиторія може не лише читати або переглядати інформацію, а й моделювати рішення, грати ролі, досліджувати причинно-наслідкові зв'язки та бачити можливі наслідки власного вибору.

Особливого значення ця проблематика набуває в умовах повномасштабної російської агресії проти України. Висвітлення війни вимагає від журналістики нових способів пояснення складних політичних, воєнних,

гуманітарних і соціальних процесів як українській, так і міжнародній аудиторії. Новинні ігри, симуляції та інтерактивні сценарії здатні привернути увагу тих користувачів, яких не зацікавлюють традиційні формати, сприяти кращому розумінню реалій війни та підтримувати інтерес до української проблематики у світовому інформаційному просторі.

Водночас використання ігрової форми у висвітленні війни й криз пов'язане зі значними етичними ризиками. Існує небезпека тривіалізації людського досвіду, надмірної драматизації, емоційної маніпуляції або перетворення травматичної теми на розвагу. Тому актуальним є дослідження не лише ефективності новинних ігор як засобу захоплення користувацької уваги, а й стратегій комунікативного впливу, принципів відповідального дизайну та критеріїв етичної допустимості.

Актуальність роботи визначається також недостатньою систематизацією українського досвіду. Окремі редакції використовують тести, вікторини, симуляції, новинні ігри та інший інтерактивний контент, проте ці практики залишаються нерівномірними, а їхнє теоретичне осмислення й методичне забезпечення суттєво відстає від реалій їхнього розвитку. Запропонована в дисертації типологізація дає змогу побачити відмінності між простими елементами залучення, ігровими механіками та повноцінними новинними іграми.

Не менш важливою є актуальність дослідження для журналістської освіти. Для сучасного медійника є важливим розуміння принципів ігрового дизайну, інтерактивного сторітелінгу, UX-дизайну та аудиторного тестування. Навчальні й рольові ігри можна використовувати не лише як метод викладання, а й як спосіб формування професійних компетентностей, зокрема критичного мислення, командної роботи, етичного аналізу та здатності ухвалювати рішення в кризових ситуаціях.

Наведені аргументи свідчать на користь актуальності теми дисертації, поданої до захисту О.Д. Гондюл. Дослідження актуалізує реальні проблеми сучасного медіасередовища, як от зростання інформаційного шуму, посилення конкуренції за увагу аудиторії та зниження ефективності традиційних журналістських інструментів для пояснення складних суспільно-політичних тем. Тема дисертації інтегрована в актуальну концепцію «економіки вражень», що обґрунтовує зміну ролі медіа від простого інформування до цілеспрямованого проєктування досвіду взаємодії (дизайну вражень).

Отже, актуальність дисертації визначається потребою дослідити ігрові технології як новий напрям розвитку журналістики, інструмент пояснення

суспільно-політичних процесів, механізм взаємодії з аудиторією та складник професійної підготовки журналістів. Робота є своєчасною для українського медіапростору й відповідає актуальним тенденціям розвитку нових медій та журналістської освіти.

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

Наукова новизна дисертації О. Д. Гондюл полягає в комплексному дослідженні ігрових технологій як одного з напрямів трансформації сучасної цифрової журналістики та нових медій. Авторка аналізує ігрові формати не лише як засіб привернення уваги, а як структурний механізм залучення аудиторії до активної взаємодії з журналістським контентом.

У дисертації вперше комплексно узагальнено міжнародний та український досвід використання ігрових технологій у медіа, а також практику застосування гейміфікованого медійного контенту. Авторкою розроблено оригінальну типологію ігрових технологій у медіа на основі чітких критеріїв (функціональна характеристика, рівень інтерактивності, цільове призначення, рівень залучення аудиторії, інтенсивність впливу, рівень дизайну вражень, тематика), створено авторську типологію стратегій комунікативного впливу, релевантних для ігрових медіаформатів.

Запропоновано нові теоретичні формулювання та розмежовано суміжні поняття, зокрема «ігрова журналістика» та «ігрові медіа», «ігрові механіки» та «ігрові елементи», «комунікативна стратегія» та «стратегія комунікативного впливу». Авторка демонструє, що прості інтерактивні формати й повноцінні новинні ігри мають різний рівень залучення, складність виробництва та потенціал комунікативного впливу.

Вперше простежено кореляцію між стратегіями комунікативного впливу, конкретними ігровими технологіями та дизайном вражень. Експериментальна перевірка на матеріалі семи гейміфікованих медіапродуктів дає дослідниці підстави стверджувати, що найбільший потенціал впливу мають формати симуляції, компромісу та рольового вибору.

Прикладну новизну становлять авторська модель упровадження ігрових технологій у редакційну практику, тест готовності медіа та деталізований алгоритм створення гейміфікованого продукту.

3. Теоретичне і практичне значення результатів дисертації.

Теоретичне значення роботи полягає у поглибленні наукового розуміння ігрової журналістики та гейміфікації як актуальних явищ нових медій. Авторка переконливо доводить, що ігрові технології змінюють не лише форму журналістського матеріалу, а й саму модель взаємодії між редакцією, контентом і користувачем.

У роботі з'ясовано та уточнено зміст ключових понять, зокрема визначення поняття «ігрові технології в медіа», здійснено широке поняттєве впорядкування інтерактивного медіаконтенту, що є важливим для подальших

досліджень новинних ігор, інтерактивних спецпроектів, імерсивної журналістики та цифрових форматів залучення аудиторії.

Теоретичну цінність також має авторська типологія ігрових технологій і стратегій комунікативного впливу, система параметрів оцінювання ефективності комунікативного впливу, а також модель впровадження ігрових технологій у журналістські проекти.

Практичне значення роботи визначається можливістю безпосереднього використання її результатів у редакційному виробництві. Модель, тест готовності редакцій до впровадження ігрових технологій і послідовність етапів упровадження можуть допомогти редакціям оцінити власні ресурси, сформувати міждисциплінарну команду, визначити формат, розробити прототип, протестувати його та виміряти комунікаційну ефективність.

Результати можуть бути використані медіа для створення новинних ігор, інтерактивних пояснювальних матеріалів, симуляцій, тестів, рольових сценаріїв та інших форматів, що допомагають аудиторії краще зрозуміти складні суспільно-політичні теми. У професійній освіті результати можуть застосовуватися для підготовки журналістів до роботи в міждисциплінарних командах разом із дизайнерами, програмістами, UX/UI-фахівцями та аналітиками аудиторії. Авторська дисципліна «Гейміфікація в медіа» демонструє можливість практичного впровадження запропонованих положень у навчальний процес і формування в студентів навичок створення інноваційних, етичних і суспільно значущих медіапродуктів.

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

Результати дисертації О. Д. Гондюл є науково обґрунтованими, оскільки спираються на комплексне вивчення сучасних цифрових медіапрактик, поєднання теоретичних положень із масштабним аналізом конкретних гейміфікованих матеріалів і новинних ігор, а також на емпіричне дослідження особливостей їх сприйняття аудиторією.

Належний рівень достовірності забезпечено опрацюванням 304 українських і міжнародних кейсів, аналізом 125 прикладів використання гейміфікованих бізнес-моделей, проведенням опитування 349 представників молодшої аудиторії та експериментальним оцінюванням семи гейміфікованих медіаматеріалів за участю 61 респондента. Використані методи дозволили не лише описати поширені формати ігрової взаємодії, а й визначити їхній потенціал щодо емоційного залучення, активізації критичного мислення, навчального ефекту, довіри до інформації та мотивації до дії.

Висновки й рекомендації авторки логічно випливають із результатів дослідження, належно аргументовані та враховують не лише комунікативну ефективність ігрових технологій, а й редакційні, організаційні, користувацькі, етичні та освітні аспекти їх застосування. Це засвідчує завершеність дослідження та можливість практичного використання його результатів у сфері нових медій і цифрової журналістики.

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

Дослідження О. Д. Гондюл виконано на високому науковому рівні, який можна оцінити як системний, репрезентативний та концептуально завершений. Робота демонструє належну наукову зрілість, логічну послідовність та чітке дотримання академічних стандартів кваліфікаційних праць. Здобувачка продемонструвала глибоке розуміння трансформацій сучасної журналістики під впливом цифровізації, інтерактивності й поширення ігрових форматів, а також здатність комплексно досліджувати нові медіа з урахуванням їх технологічних, комунікаційних, аудиторних та редакційних характеристик.

Дослідження побудоване на синтезі методологічних підходів медіазнавства, теорії соціальних комунікацій, психології, культурології, поведінкових наук та UX-дизайну. Такий вибір є методологічно виправданим, оскільки специфіка ігрових технологій та «дизайну вражень» вимагає виходу за межі виключно традиційного журналістичнознавчого інструментарію.

Для роботи притаманна глибока концептуалізація замість констатації трендів: виконання завдання не зводиться до огляду наявних кейсів, а містить поважний науковий внесок у вигляді авторських класифікаційних систем – оригінальної типології ігрових технологій за 7 чіткими критеріями та класифікації 15-ти стратегій комунікативного впливу. Дисертантка не обмежується фіксацією поширених інтерактивних форматів, а досліджує їх потенціал щодо активізації критичного мислення, емоційного залучення, навчального ефекту, мотивації до дії та формування довіри до медіаконтенту.

Важливим свідченням володіння методологією наукової діяльності є проведення авторкою онлайн-опитування та експериментального оцінювання гейміфікованих медіаматеріалів, а також зіставлення отриманих даних із результатами контент-аналізу й аналізу кейсів. Здобувачка продемонструвала здатність не лише інтерпретувати емпіричні результати, а й на їх основі розробляти практичні рішення для редакцій – модель упровадження ігрових технологій, тест готовності медіа та алгоритм створення гейміфікованого продукту.

Отже, дисертантка належним чином оволоділа методологією наукового пошуку, методами аналізу цифрових медіапрактик, процедурами емпіричної перевірки результатів і навичками їх практичного впровадження у сфері нових медій та журналістської освіти.

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

Результати дисертаційного дослідження пройшли широку апробацію в межах 12 наукових і науково-практичних заходів в Україні та за кордоном. Здобувачка презентувала свої напрацювання на конференціях, симпозіумах, круглих столах і докторській літній школі, присвячених журналістській освіті, цифровим іграм, новим технологіям, соціальним комунікаціям, медіа в умовах війни та трансформації сучасної журналістики.

Особливо вагомим є представлення результатів на міжнародних майданчиках, пов'язаних із дослідженням цифрових медіа та ігрових форматів, зокрема ECREA Digital Games Research Section Symposium у Мадриді та European Media and Communication Doctoral Summer School у Роскілле. Наукові доповіді здобувачки демонструють розвиток тематики від загальних питань ролі гейміфікації у взаємодії з аудиторією до аналізу ігрових технологій у висвітленні війни, освітніх практиках, видавничій справі, дизайні вражень та сучасних бізнес-моделях медіа.

Основні результати дисертації належно представлені в 16 наукових публікаціях. П'ять одноосібних статей вийшли у фахових виданнях України, одна стаття у співавторстві опублікована у виданні, індексованому в Web of Science Core Collection та Scopus, ще десять одноосібних праць додатково розкривають окремі аспекти теми. Публікації відображають як теоретичний рівень дослідження – поняттєвий апарат, типологію та стратегії комунікативного впливу, – так і його прикладний рівень, пов'язаний із аналізом гейміфікованих медіапродуктів, освітніх ігор, аудиторної взаємодії та редакційних практик.

Кількість, рівень і тематична спрямованість публікацій відповідають змісту дисертації та забезпечують достатню повноту оприлюднення її основних результатів. Апробація засвідчує фаховий інтерес до дослідження та його актуальність для розвитку нових медій, журналістської освіти й цифрових форматів комунікації.

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

Дисертація О. Д. Гондюл має чітко вибудовану структуру, що відображає логіку розвитку дослідження від аналізу теоретичних засад цифрової та ігрової журналістики до практичного моделювання гейміфікованих медіапродуктів. Робота містить анотації українською та англійською мовами, список публікацій здобувачки, вступ, чотири розділи, висновки до кожного розділу, загальні висновки, список використаної літератури, список умовних скорочень використаних джерел та 13 додатків. Загальний обсяг становить 496 сторінок, основний текст викладено на 205 сторінках. Бібліографія налічує 284 позиції, із них 185 – іноземними мовами, а список умовних скорочень використаних джерел містить 416 позицій.

У вступі авторка визначає місце дослідження в сучасному медіазнавчому дискурсі, аргументує актуальність аналізу ігрових технологій як інструменту взаємодії з аудиторією та формулює цілісну програму дослідження. Важливо, що вже на цьому етапі окреслено зв'язок між ігровими технологіями, дизайном вражень і стратегіями комунікативного впливу, який згодом послідовно простежено в усіх розділах.

У першому розділі розкрито теоретичні засади ігрової журналістики, ігрових медіа, імерсивної журналістики, новинних і серйозних ігор, ігрових механік та гейміфікації. Особливу увагу приділено розмежуванню форматів і

визначенню ознак, за якими інтерактивний журналістський продукт набуває ігрового характеру.

Другий розділ містить авторську типологію ігрових технологій і результати аналізу українських та міжнародних цифрових медіапродуктів. Авторка характеризує використання ігрових елементів, механік і новинних ігор, визначає особливості української редакційної практики та порівнює її з міжнародними тенденціями. Okремо проаналізовано дизайн вражень у гейміфікованому журналістському контенті.

Третій розділ присвячено комунікативному впливу ігрових технологій. У ньому сформовано типологію стратегій впливу, визначено параметри їх оцінювання та представлено результати емпіричного дослідження аудиторної реакції. Такий підхід дозволив авторці перейти від припущень про ефективність гейміфікованих форматів до їх конкретного оцінювання за низкою комунікаційних, психологічних, етичних, когнітивних і дизайнерських показників.

У четвертому розділі увагу зосереджено на практичних аспектах. Проаналізовано роль ігрових технологій у бізнес-моделях медіа, запропоновано модель їх упровадження в редакційну діяльність, тест готовності медіа та послідовність створення гейміфікованого продукту. Значний інтерес становлять аналіз освітніх програм, результати впровадження авторської дисципліни та практичні рекомендації для медіа й освітніх інституцій.

Розділи дисертації змістово взаємопов'язані, а їхня послідовність забезпечує поступове ускладнення предмета аналізу: від поняттєвого рівня – до типологічного, емпіричного та проєктного. Висновки до розділів відтворюють основні проміжні результати, а загальні висновки демонструють виконання поставлених завдань і завершеність дослідницької логіки.

Значний обсяг додатків є виправданим, оскільки в них систематизовано корпус проаналізованих медіаматеріалів, результати опитувань, експериментального оцінювання, навчальні й методичні матеріали та інші дані, що підтверджують одержані результати.

Самостійність дисертації виявляється у формуванні власної концептуальної рамки, розробленні типологій, системи параметрів, редакційної моделі та практичного інструментарію. Авторка продемонструвала вміння гармонійно поєднувати фундаментальні теоретичні узагальнення з колосальним масивом емпіричних даних та реальними прикладними рішеннями для медіаіндустрії й вищої школи. Робота має завершений характер, її структура, обсяг і оформлення відповідають вимогам до дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії.

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

Дисертаційна робота О. Д. Гондюл та публікації за її темою виконані з дотриманням основних принципів академічної доброчесності. Авторка

коректно використовує наукові джерела, медійні матеріали, цифрові продукти та результати досліджень інших учених, наводячи необхідні бібліографічні посилання. Власні концептуальні положення, емпіричні результати та практичні напрацювання чітко ідентифіковані як авторський доробок.

За результатами автоматизованого аналізу коефіцієнт подібності дисертації становить 3,61 %. Показники подібності основних наукових публікацій є низькими та становлять від 0 % до 2,71 %, до того ж три з шести перевірених праць мають показник 0 %. Виявлені текстові збіги мають незначний обсяг і не свідчать про неправомірні запозичення.

Самостійність роботи підтверджується значним об'ємом проаналізованих медіакейсів, результатами авторських опитувань і експериментального оцінювання, а також розробленням типологій, параметрів ефективності, моделі впровадження ігрових технологій та практичних рекомендацій для редакцій і закладів освіти. Ознак академічного плагіату, фабрикації чи фальсифікації результатів у роботі та публікаціях здобувачки не виявлено.

9. Дискусійні положення та зауваження до дисертації.

Поряд із загальною позитивною оцінкою дисертаційної роботи доцільно висловити окремі зауваження та міркування, що стосуються окремих аспектів дослідження і можуть слугувати підґрунтям для подальшої наукової дискусії.

1. Насамперед потребує уточнення дещо обмежена вибірка експериментальної групи для оцінювання ефективності стратегій за розробленою системою параметрів. На ст. 147 зазначено, що онлайн-опитування було проведене за участю 61 респондента (студентів Київського столичного університету імені Бориса Грінченка), що є прийнятним показником для пілотного дослідження, але доволі скромним для наукових висновків щодо ефективності стратегій комунікативного впливу. Якщо опитування було лише первинним, як зазначає авторка, то завдяки чому можна вважати його науково цінним? З якими іншими показниками дослідження воно корелюється, що дозволяє вважати його підтвердженням загальних висновків роботи?

2. Окремої дискусії потребує питання про співвідношення інтерактивності та власне ігрової природи медіаматеріалу, про що частково зазначено на ст. 70-71. Не кожен інтерактивний формат автоматично набуває ознак ігрової технології. Відтак важливо з'ясувати, за якими критеріями інтерактивний журналістський продукт може бути кваліфікований саме як ігрофікований або ігровий?

3. Наступне питання впливає із попереднього: авторка часом розглядає різні комунікаційні практики (журналістика, медіаменеджмент, UX-дизайн, маркетинг, освітні комунікації) в межах єдиної аналітичної рамки гейміфікації. Через це виникає питання: де закінчується власне журналістика і починаються ширші комунікаційні практики? Чи існують чіткі критерії, за якими можна виокремити винятково журналістський гейміфікований контент від інших?

4. Робота містить дуже багато авторських класифікацій («типологія ігрових технологій», «типологія стратегій впливу», «система параметрів»,

«модель впровадження», «алгоритм із 17 етапів» тощо), що, з одного боку, демонструє ґрунтовну та різнобічну наукову активність, але з іншого провокує питання: наскільки всі ці авторські конструкції є емпірично верифікованими, а не лише концептуально сконструйованими? Адже інколи велика кількість авторських класифікацій створює ризик певної «надбудови моделей над матеріалом».

5. У дисертації слушно акцентовано на освітньому потенціалі ігрових технологій у підготовці майбутніх журналістів. У цьому контексті постає питання щодо оцінювання довготривалого впливу таких освітніх практик на професійні компетентності студентів, зокрема на їхню здатність проєктувати інтерактивні, етичні й соціально відповідальні медіапродукти. Чи проводилися якісь опитування чи інші форми оцінювання результативності таких практик, зокрема в рамках навчального курсу «Гейміфікація в медіа?».

6. На ст. 171-182 запропоновано авторську модель, тест-самоаналіз та етапи впровадження ігрових технологій у журналістську практику. Чи не спадала на думку авторці ідея розширення техніко-практичного складника дослідження через опис типових виробничих сценаріїв створення гейміфікованих медіапродуктів: від журналістського задуму й написання сценарію до роботи з дизайнером, розробником, редактором, фактчекером і фахівцем з аудиторного аналізу?

Висловлені зауваження й побажання мають дискусійний та рекомендаційний характер, спрямовані на подальший розвиток порушеної проблематики, не впливають на обґрунтованість основних наукових положень і не зменшують теоретичної та практичної цінності дисертаційної роботи.

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

Дисертаційна робота О. Д. Гондюл підтверджує високий рівень теоретичної підготовки здобувачки та сформованість компетентностей, необхідних для дослідження сучасної журналістики й нових медій. Авторка демонструє глибоке розуміння процесів цифрової трансформації медіа, принципів гейміфікації, механізмів аудиторного залучення, інтерактивної комунікації та впливу ігрових форматів на сприйняття суспільно-політичної інформації.

У процесі дослідження здобувачка виявила здатність самостійно формувати емпіричний корпус, аналізувати українські та міжнародні цифрові медіапродукти, застосовувати контент-аналіз, аналіз кейсів, опитування й експериментальне оцінювання, а також інтерпретувати отримані результати в контексті актуальних тенденцій нових медій. Розроблені авторкою практичні інструменти для редакцій, освітні моделі та рекомендації свідчать про вміння поєднувати науковий аналіз із розв'язанням прикладних професійних завдань. Отже, рівень набутих знань, дослідницьких умінь, аналітичних навичок і професійних компетентностей є високим та відповідає вимогам до здобувача ступеня доктора філософії.

11. Загальна оцінка дисертації і наукових публікацій щодо їхнього наукового рівня з урахуванням дотримання академічної доброчесності та щодо відповідності вимогам.

Дисертація Олександри Дмитрівни Гондюл «Ігрові технології в медіа: стратегії комунікативного впливу» є актуальним, самостійним і завершеним дослідженням, у якому комплексно осмислено трансформацію взаємодії між медіа й аудиторією в умовах поширення ігрових, інтерактивних та імерсивних форматів.

Авторкою отримано нові наукові результати щодо типології ігрових технологій, стратегій комунікативного впливу, дизайну вражень і критеріїв оцінювання ефективності гейміфікованого медіаконтенту. Практична цінність дослідження визначається запропонованою моделлю впровадження ігрових технологій у журналістську діяльність, тестом готовності редакцій і послідовністю розробки відповідного медіапродукту. Результати належно оприлюднено та апробовано, а зміст дисертації і наукових публікацій засвідчує дотримання здобувачкою принципів академічної доброчесності.

За рівнем наукової обґрунтованості, самостійності та завершеності 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 авторка, Гондюл Олександра Дмитрівна, заслуговує на присудження їй ступеня доктора філософії в галузі знань 06 Журналістика за спеціальністю 061 Журналістика.

Офіційний опонент:

кандидат наук із соціальних
комунікацій, доцент кафедри
нових медій факультету
журналістики Львівського
національного університету імені
Івана Франка



П.М. Александров

Підпис Александрова П.М. засвідчую:
Вчений секретар Львівського національного
університету імені Івана Франка



О.С. Грабовецька