

Отзыв об автореферате диссертации  
**Часовского Павла Вячеславовича**  
**«СОЦИОПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА»**, представленной на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности *10.02.19 - Теория языка* (Челябинск, 2020)

Диссертационное исследование П.В. Часовского посвящено рассмотрению значимого, интересного, быстро развивающегося феномена — компьютерно-игрового дискурса. Проблемы дискурсивного анализа, установления границ дискурса, его видов, дискурсивных личностей и пр. не перестают быть в центре внимания социологов, психологов, философов, лингвистов. Для рецензируемой работы актуален социопсихолингвистический аспект изучаемого феномена, что закономерно, оправдано самой его природой.

Подход с таких позиций позволяет выявить речедеятельностную основу указанного дискурса, описать языковое сознание геймера как его субъекта, провести границу между ядром и периферией самого дискурса и языковой личности геймера и негеймера, создать модель языковой личности геймера, включающую определенные уровни его профессионально-языковой компетенции.

Выбор объекта, предмета, аспекта исследования обуславливают **актуальность** рецензируемой работы. **Актуальность** определяется широтой распространения виртуального дискурса, увеличением его роли как инструмента влияния на сознание пользователей. Кроме того, актуальным является разностороннее лингвистическое описание компьютерно-игрового дискурса как специфического текста в ситуации своеобразного общения.

**Новизна** диссертации связана с

- обоснованием статуса компьютерно-игрового дискурса как особого типа дискурса, выявлением его ведущих параметров и свойств;
- разработкой и апробацией комплексной лингвистической модели построения компьютерно-игрового дискурса и одновременно - языковой личности геймера как его динамической части;
- выявлением характеристики и способов вербального представления языкового сознания геймера компьютерно-игрового дискурса, построением модели обобщенной виртуальной языковой личности геймера;
- установлением взаимопроникновения устной и письменной речи субъектов дискурса; характера влияния, игровой виртуальной коммуникации на структуры сознания геймеров;
- описанием речевой специфики и лексикона компьютерно-игрового дискурса.

Направленность работы четко обозначена в выборе **объекта** - «компьютерно-игровой дискурс, понимаемый как текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальной реальности», **предмета** - «психолингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса, которые раскрываются на фоне его семиотических, лингвистических и лингвокультурологических особенностей», **цели** - «дать комплексную характе-

ристику компьютерно-игрового дискурса, выявить его психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности» (стр. 4 АКД).

Для исследования автором был выбран обширный материал, который позволял полно и последовательно решать поставленные задачи и достичь основной цели, - тексты, извлеченные из сайтов многопользовательских ролевых онлайн-игр, картотека записей текстов общения в сетевых играх в режиме реального времени (игровой чат, более 2000 высказываний), данные анкет и опросов, книги жанра ЛитРПГ (более 500 опросных листов, сотни игровых чатов и форумов, около 50 книг компьютерно-игровой направленности), тексты интернет-форумов, посвященных компьютерным играм, тексты авторских страниц в социальных сетях, данные словарей.

Сопоставление материала, полученного из разных источников, основательная методологическая база, применение общенаучных, социолингвистических, психолингвистических и собственно лингвистических методов верифицируют выводы, к которым пришел П.В. Часовский, обуславливает их достоверность, как и то, что исследование проводилось последовательно в четыре этапа с 2011 по 2019 гг. Отметим разнообразие и обоснованность выбранных методов и приемов: написание мини-сочинений, количественный анализ, анкетирование и опрос, семантический анализ, ассоциативный эксперимент, тезаурусный и прагматико-мотивационный анализ и др. (с. 6 АКД).

**Теоретическая значимость работы** видится в следующем:

- оригинальная социо-психолингвистическая методика построения модели компьютерно-игрового дискурса дополняет методологические аспекты теории дискурса;
- выявление общих и особенных свойств компьютерно-игрового дискурса развивает теоретические разделы дискурсивного анализа;
- установление решающей роли компьютерно-игрового дискурса в трансформации языкового сознания и языковой картины мира геймеров, формировании определенного типа языковой личности вносит вклад в теории картины мира, языковой личности, языкового сознания;
- анализ способов и средств саморепрезентации геймера, характера игровой деятельности с позиций интенционально-прагматического аспекта коммуникации развивает прикладные разделы прагматики и теории речевой деятельности;
- описание усредненной языковой личности геймера на основе реконструкции вербально-семантического, тезаурусного и мотивационно-прагматического уровней дополняет теорию языковой личности и практику ее моделирования.

Результаты и выводы, сделанные П.В. Часовским, могут быть использованы в **практике** преподавания теории дискурса, теории коммуникаций, филологического анализа текста и дискурса, в спецкурсах, посвященных проблемам виртуальной игровой коммуникации, прагматики.

Выносимые на защиту положения обоснованы логикой исследования, описанной в теоретической главе и соответствующих разделах прикладных глав диссертации.

В порядке дискуссии предлагаю обсудить следующее:

- Каким образом проводился ассоциативный эксперимент: как выбирались респонденты, сколько времени давалось на ответы, как формулировалось задание, по каким параметрам разграничивались ядро, околядерная часть, периферия, геймерские и

негеймерские реакции и т.п.? Насколько геймерские реакции сопоставимы с реакциями и картиной мира не виртуальных геймеров, например, ролевиков? Как проводилось предварительное анкетирование, каковы были пункты анкеты? На какие темы писались мини-сочинения и каково их содержание?

- Если использовать схему анализа дискурса, предложенную В.И. Карасиком, то каким образом можно было бы описать хронотоп анализируемого дискурса, стратегии, разновидности и жанры, прецедентные тексты, дискурсивные формулы?

Полученные результаты, выводы автора, содержание положений, выносимых на защиту, опубликованы в открытой печати, хорошо апробированы на конференциях разного уровня. Всё сказанное позволяет заключить, что автореферат и публикации полностью отражают содержание диссертации.

Диссертация «СОЦИОПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА» является законченным научно-квалификационным исследованием, выполненным автором самостоятельно и на высоком уровне, в котором содержится решение задачи социо-психолингвистического моделирования компьютерно-игрового дискурса как особого текста, погруженного в ситуацию игрового общения, и соответствует критериям, установленным п. 9 действующего Положения о присуждении ученых степеней. Ее автор, Часовский Павел Вячеславович, заслуживает присуждения ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 - Теория языка.

26 октября 2020 года

Доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой русского языка, классического и славянского языкознания Омского государственного университета им. Ф.М. Достоевского

Лариса Олеговна Бутакова

*Подпись Л.О. Бутаковой заверено  
Ученом секретарем ученого совета*

Против включения персональных данных, указанных в отзыве, в документы, связанные с защитой диссертации, и их дальнейшей обработки не возражаю.

Сведения об организации:

644077, Омск, пр. Мира, 55 а, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского», 8(3812) 22-97-75, [rector@omsu.ru](mailto:rector@omsu.ru), <http://www.01nsu.ru>