

Отзыв
официального оппонента доктора филологических наук, профессора
Желтухиной Марины Ростиславовны о диссертации
Часовского Павла Вячеславовича «Социопсихолингвистический анализ
компьютерно-игрового дискурса», представленной
на соискание ученой степени кандидата филологических наук
по специальности 10.02.19 – теория языка

Тема диссертации Часовского Павла Вячеславовича «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» раскрывается в рамках теории языка, таких основных ее направлений, как прагмалингвистика, когнитивная лингвистика, дискурсивная лингвистика, лингвокультурология, семиотика, стилистика. Автор ставит и последовательно реализует цель работы, состоящую в комплексной характеристике компьютерно-игрового дискурса: выявлении его психолингвистических, семиотических, лингвистических и лингвокультурологических особенностей. Выбор адресантом психолингвистических характеристик компьютерно-игрового дискурса, которые раскрываются на фоне его семиотических, лингвистических и лингвокультурологических особенностей, рассматривается Часовским П.В. в качестве предмета исследования.

Рецензируемая работа П.В. Часовского, несомненно, актуальна. Прежде всего, актуальность исследования объясняется антропоцентрическим характером современного языкознания и активным развитием коммуникативной прагмалингвистики, изучающей речь во всем многообразии факторов и взаимосвязей. Современные лингвистические труды в области дискурсивной лингвистики обуславливают потребность в переосмыслении и обобщении как теоретического, так и фактического материала, накопленного лингвистами в сфере изучения различных типов дискурса, в т.ч. компьютерно-игрового дискурса. Отмечается стабильный исследовательский интерес к изучению психолингвистических особенностей общения в среде участников компьютерных игр, включая специфические средства текстового выражения их мыслей, эмоций, отношения к чему-либо. Комплексный подход к анализу особенностей развития языкового сознания геймеров, изучению проблем соотношения письменной и внутренней речи, характеристик устно-письменной речи в сети Интернет обеспечивает основу для новых изысканий с целью систематизации ресурсов русского языка в сфере компьютерно-игрового дискурса. Это дает основание утверждать, что научная проблема, сформулированная в диссертации, является важной и острой, способной в итоге оказать влияние на решение важнейших языковедческих задач в процессе инвентаризации фонографических, морфологических, лексических и грамматических средств интернет-дискурса, включая компьютерно-игровой дискурс.

Теоретическая значимость исследования П.В. Часовского состоит во вкладе в дальнейшее развитие основных направлений теории языка: теории дискурса, психолингвистики, теории речевого воздействия применительно к

виртуальной коммуникации. Методика анализа фактического материала, связанная с обобщением результатов исследования по проблемам компьютерно-игрового дискурса, раскрывает сущность компьютерно-игрового дискурса, особенности языкового сознания и языковой личности геймера. Полученные результаты исследования способствуют дальнейшей разработке теоретических положений по изучению пространства компьютерных игр с позиций лингвистики, психологии, социологии и других наук.

Практическая ценность работы обусловлена перспективами ее применения в образовательной деятельности в университетских курсах по теории языка, психолингвистике, лексикологии, стилистике, в спецкурсах по теории дискурса, компьютерному дискурсу, лингвистике текста, лингвосомиотике, лингвокультурологии, когнитивной лингвистике, в компьютерной дидактике (*game-based learning*) и лингводидактике (разработка новых методов изучения иностранного языка при помощи компьютерных игр – *game-based language learning*). Результаты данной работы также могут найти применение при составлении учебных пособий, словарей и для написания выпускных квалификационных работ, а также в деятельности по продвижению информационных продуктов, в практической психологии и при изучении социальной дифференциации общества.

Необходимо отметить обоснованность научных положений, выводов и рекомендаций, достоверность результатов, полученных П.В. Часовским, что определяется следующим: 1) адекватностью используемого в работе категориального аппарата по теме исследования и изучаемому материалу; 2) качественной и количественной валидностью рассматриваемого материала (тексты с 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 (*Literary Role Playing Game*) (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 лингвистических и энциклопедических словарей); 3) использованием достаточного числа исследовательских методов и приемов (метод наблюдения, написание мини-сочинений, метод количественного анализа, анкетирование и опросы, семантический (SEO) анализ, ассоциативный эксперимент, тезаурусный и прагматико-мотивационный анализ; методы контекстуального и контент-анализа, метод дефиниций, метод стилистического анализа).

Структура диссертации адекватна ее цели и задачам. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения. Сопровождающий работу список литературы, включающий 209 наименований на русском и иностранных языках, свидетельствует об основательности теоретической и практической базы исследования, обладает самостоятельной ценностью и, несомненно, будет полезен для последующих исследователей смежных феноменов. По содержанию работы хотелось бы акцентировать следующие направления.

В первой главе **«Компьютерные игры как часть виртуальной реальности. Виртуальный и компьютерно-игровой дискурс»** представляют интерес аналитический обзор существующих научных и философских трактовок понятий «виртуальность», «виртуальная реальность», «коммуникация», «дискурс», «дискурс киберпространства»; описание истории развития компьютерных игр, определение их виртуального характера и воздействия на человека; построение типологии компьютерных игр; установление статуса компьютерно-игрового дискурса, выявление его специфических свойств и характеристик.

Вторая глава **«Лингвистические и знаково-символические особенности компьютерно-игрового дискурса»** успешна в анализе языковых и речевых проявлений компьютерно-игрового дискурса на примере чатов, реплеев видеоигр и книг жанра ЛитРПГ; выделении сущностных характеристик компьютерно-игрового сленга; рассмотрении номинативных особенностей входящих в него единиц; анализе примеров семиотического осмысления составляющих компьютерно-игрового дискурса в лингвокультуре, их вовлечения в повседневную жизнь людей.

В третьей главе **«Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров»** значимыми, несомненно, являются анализ языкового сознания геймера как главного субъекта компьютерно-игрового дискурса, рассмотрение уровневой организации обобщенной языковой личности геймера и его языковых компетенций. Следует подчеркнуть уместность представления результатов ассоциативного эксперимента, на основе которого воссоздан психосоциальный портрет современного геймера.

Считаю важным отметить основные характеристики и результаты исследования П.В. Часовского, определяющие его научную новизну и вклад автора в решение задач, имеющих существенное значение для лингвистики:

1. Компьютерно-игровой дискурс, понимаемый как текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальной реальности, избранный диссертантом в качестве объекта исследования, является весьма сложным для изучения, прежде всего, в силу разноаспектности понимания компьютерно-игрового дискурса, методологической многоуровневости и необходимости применения комплексного анализа. Подчеркну, что автору вполне удалось справиться с решением этой проблемы путем сочетания избранных исследовательских методов. Научная ценность диссертации, в которой проводится социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса, позволяет установить его статус как особого типа дискурса.

2. Новизна состоит в выявлении характеристик компьютерно-игрового дискурса, установлении взаимовлияния внутренней и письменной речи субъектов дискурса.

3. Впервые раскрывается лексическая и речевая специфика компьютерно-игрового дискурса, выстраивается семиотическая типология компьютерных игр.

4. Впервые установлены и описаны характеристики языкового сознания геймеров, рассмотрены особенности языковой личности геймера,

демонстрирующей наложение и взаимопроникновение в сознании реального и компьютерно-игрового миров.

5. Совокупность авторских дефиниций и классификаций, приведенных в работе, позволяет говорить о том, что автором представлена комплексная характеристика компьютерно-игрового дискурса: выявлены его психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности.

Таким образом, системность мышления диссертанта позволила П.В. Часовскому закрыть значимую лауну в исследовательском поле компьютерно-игрового дискурса в дискурсивной лингвистике.

Вопросы и замечания, возникшие у меня при чтении работы, носят дискуссионный характер и сводятся к следующему:

1. Первый вопрос вызывает ключевое понятие диссертации «компьютерно-игровой дискурс» в соотношении с виртуальным дискурсом, игровым дискурсом, художественным дискурсом, компьютерно-опосредованным дискурсом, а также с сетевым дискурсом, интернет-дискурсом, медиадискурсом? Почему автором в положении 3, выносимом на защиту, при перечислении характеристик компьютерно-игрового дискурса указываются только общие лингвистические характеристики для виртуального дискурса в целом и специфические компьютерно-игровые, а иные характеристики других типов дискурса не упоминаются? Каковы конститутивные характеристики компьютерно-опосредованного дискурса? С появлением игровых приложений не только для компьютера, но и для планшета, телефона и др., справедливо ли будет использовать понятие «компьютерно-игровой дискурс»?

2. Второй вопрос касается корреляции понятий «языковая личность», «речевая личность», «коммуникативная личность», «виртуальная языковая личность», «типаж», «лингвокультурный типаж». Как соотносит автор данные понятия? Хотелось бы уточнить, что именно исследуется в работе: языковая личность «геймер», обобщенная языковая личность «геймер» (с. 198 диссертации), усредненная языковая личность «геймер» (с. 204 диссертации), профессиональная языковая личность «геймер» (с. 179 диссертации), обобщенная виртуальная языковая личность «геймер» (с. 6 диссертации), социологический типаж «геймер» (с. 162 диссертации), социо- и психологический типаж «геймер» (с. 163 диссертации), психолингвистический типаж «геймер» (с. 163 диссертации), лингвокультурный типаж «геймер» (с. 198 диссертации)? И геймер в компьютерно-игровом дискурсе – это виртуальная или реальная языковая личность? Особый интерес вызывают подтипы типажа «геймер», так как автор упоминает о возможности их выделения (с. 204 диссертации), но не называет данные подтипы.

3. Автор справедливо указывает, что *«компьютерно-игровой дискурс характеризуется отступлением от нормативности речи, что проявляется в наличии большого количества сниженной лексики. Необходимо обратить внимание на тот факт, что большинство геймеров сначала для выражения эмоций, а потом по привычке используют в процессе игры эвфемистические*

сокращения бранной, обсценной лексики, такие как «бл», «пц», «ск» (с. 95 диссертации), что «*обсценная и сниженная лексика своеобразно смешивается с просторечными экспрессивными словами и оборотами, а также с упомянутыми выше сленговыми заимствованиями. Причем данный тип общения широко распространен как между противниками, так и между союзниками. Где-то низкие формы общения используются в качестве игровой формы, с целью «спустить пар», где-то причиной служит низкий культурный уровень геймеров и условная анонимность пользователей*» (с. 129 диссертации). Возникают вопросы, кем устанавливаются принципы и правила речевого поведения геймера в компьютерно-игровом дискурсе? Имеют ли они лингвокультурную окраску? Или они универсальны в разных лингвокультурах? Нужно ли изучать лексику геймеров и использовать полученные результаты при подготовке начинающих геймеров к компьютерно-игровому дискурсу, а также при обучении родному и иностранному языкам в дискурсивном аспекте, если законодательством запрещено употребление обсценной лексики в публичной сфере?

4. Четвертый вопрос связан с аксиологией компьютерно-игрового дискурса. Интерес представляют ценности непосредственно компьютерно-игровой коммуникации, а также ценности, которые формируют мировоззрение геймера в компьютерно-игровом дискурсе и реального человека за его пределами, которые обуславливают поведение языковой личности геймера в иных коммуникативных сферах. Выявлены ли такие ценности в процессе исследования? Дали ли возможность проведенные анкетирования и ассоциативный эксперимент установить аксиологические приоритеты в поведении школьников и студентов как проекцию ценностей компьютерно-игрового дискурса?

Высказанные вопросы и замечания (в т.ч. технические, орфографические, пунктуационные, стилистические шероховатости), носят сугубо частный характер и не снижают общего благоприятного впечатления от масштабного кандидатского диссертационного исследования, направлены на перспективу дальнейших научных изысканий. Методы, использованные в работе, соответствуют поставленным в ней задачам, материал исследования достаточен, выводы сомнений не вызывают. Полученные научные результаты соответствуют паспорту заявленной специальности 10.02.19 – Теория языка (в части таких положений, как: «*Знаковая природа языка. Связь с гуманитарными науками (семиотика). Тезаурус как модель парадигматической структуры плана содержания языка. Типология значений. Модусы дискурса: устный и письменный. Жанры и типы дискурса. Структура дискурса. Когнитивный подход. Экспериментальный психолингвистический подход. Типологический подход*») и отрасли знаний – филологии. Автореферат диссертации и указанные в нем 12 публикаций, в т.ч. 5 статей в изданиях, рекомендованных ВАК РФ, адекватно отражают специфику исследования. Работа прошла достаточную апробацию на научных конференциях различного уровня в России.

Считаю, что диссертация Часовского Павла Вячеславовича «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса», представляет собой законченное научно-квалификационное сочинение, в котором на основании выполненного комплексного исследования разработан ряд теоретических положений, чья совокупность может быть квалифицирована как научное достижение. Диссертация отвечает требованиям, установленным «Положением о присуждении ученых степеней», утвержденным постановлением Правительства РФ 24.09.2013 г. № 842 (в последней редакции), а ее автор, Часовский Павел Вячеславович, несомненно, заслуживает присуждения искомой ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 – теория языка.

Официальный оппонент:

Желтухина Марина Ростиславовна,
доктор филологических наук (10.02.19 – Теория языка),
профессор, профессор РАО, профессор кафедры английской филологии,
зав. научно-исследовательской лабораторией
«Дискурсивная лингвистика»
федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
«Волгоградский государственный
социально-педагогический университет»
(ФГБОУ ВО «ВГСПУ»)

Юридический адрес: 400066, г. Волгоград, пр. им. В.И. Ленина, д. 27
Почтовый адрес: 400066, г. Волгоград, пр. им. В.И. Ленина, д. 27
Официальный сайт университета: <http://vspu.ru>
Телефон: +7 8442 24 13 60, +7 (905) 3389529
Электронная почта: vspu@vspu.ru, zzmr@mail.ru

*Не возвращать против обработки
своих персональных данных,
указанных в данном заявлении.
18.11.2020*



Подпись	<i>Желтухина М.Р.</i>
удостоверяю	
ученый секретарь	<i>[Signature]</i>
Карлушова О.А.	
"18" ноября 2020 г.	