

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

в объединенном диссертационном совете Д 999.233.02 на базе ФГБОУ ВО

«Челябинский государственный университет»,

ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет

(национальный исследовательский университет)»

(Челябинск 2020)

Виртуальная реальность, особенно в последние месяцы показавшая свою мощь в вытеснении реальной жизни, безусловно, заслуживает изучения, в том числе с позиций её языкового воплощения. Сам феномен виртуального дискурса настолько разнообразен, что требует разнообразных подходов его осмысления. Вследствие этого исследования подобного плана в настоящее время весьма актуально, тем более, что исследования в определённой степени не успевают за динамичностью эволюции виртуальной реальности.

Судя по автореферату, диссертационная работа Павла Вячеславовича Часовского в этом плане представляет особый интерес, поскольку избранные для исследования психолингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса как текста в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальной реальности позволяют выявить его характеристики и определить тип языковой личности геймера со смешанным виртуальным и реальным сознанием.

Особо следует отметить анализ степени разработанности проблемы, которая позволила выявить ряд спорных и нерешённых проблем изучения компьютерно-игрового дискурса и определить актуальное направление его изучения, заключающегося в его комплексной характеристике.

Считаем, что разнообразие и количество указанного материала для исследования (с. 6) позволяет выявить психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности компьютерно-игрового дискурса. Следует отметить, что и следование проводилось в течение восьми лет, что позволило автору не только накопить

материал, найти подходы к его анализу, скорректировать опытно-экспериментальную работу и подвести итоги, что повышает достоверность результатов исследования. Важно отметить наличие реального эксперимента, в котором участвовали школьники 7–11 классов, студенты и выпускники высших и средних специальных учебных заведений, который позволяет выявить особенности языковой личности и степень погруженности участников эксперимента в виртуальную реальность.

Комплексное исследование определило логику рассмотрения компьютерно-игрового дискурса. На наш взгляд, именно такой подход определяет научную новизну исследования автора в контексте рассмотренных работ по теме, так как позволил автору доказать статус компьютерно-игрового дискурса как особого типа дискурса и определить особенности обобщенной виртуальной языковой личности геймера. С одной стороны, это позволило расширить теоретические основы теории дискурса и выявить возможности теоретического осмысления сущности компьютерно-игрового дискурса.

В первой главе «Компьютерные игры как часть виртуальной реальности. Виртуальный и компьютерно-игровой дискурс» автор разграничивает понятия виртуального и компьютерно-игрового дискурса и описывает их свойства. Необходимо отметить тщательность анализа понятийного аппарата, где последовательно рассматриваются понятия виртуальность, коммуникация, дискурс и др., на основе анализа научной литературы определяются базовые единицы в виртуальной реальности, уточняются значения понятий «виртуальный дискурс», «интернет-дискурс», «сетевой дискурс», «электронный дискурс» и пр.

Представленные в работе свойства компьютерно-игрового дискурса дают основание автору сделать вывод о достаточно интенсивных процессах стирания границ между виртуальным миром и реальностью, что в определённой степени отражается лингвистической специфике (вторая глава «Лингвистические и знаково-символические особенности компьютерно-игрового дискурса»)

Утверждение особого устно-письменного характера исследуемого дискурса позволяет выявить характеристики «чатовского языка» и их трансформацию в жанре книг ЛитРПГ. Представлены особенности на разных уровнях языковой системы (лексика, словообразования, синтаксис) и графическое их воплощение. Анализ природы компьютерно-игрового сленга и наблюдения за речью геймеров в реальности показывает сдвиг в виртуальную зону, что влечёт за собой негативные последствия, поскольку «пользователь увеличивает интеграцию виртуальности и реальности» (с. 17). Такой подход

требует изучения трансформации языкового сознания и языковой картины мира геймеров и выявления характеристик типа языковой личности (третья глава «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров»). Данная глава представляет особую практическую ценность исследования, которое может быть использовано не только в преподавании в вузе, но и в школе, а также найти применение в деятельности по продвижению информационных продуктов и в практической психологии.

На наш взгляд, особый интерес в этой главе представляет направленный ассоциативный эксперимент и его анализ на основе 10 000 ассоциаций, которые позволили выявить ядро, ближнюю и дальнюю периферию и отнести геймеров к особой квази-профессиональной группе и охарактеризовать их по уровням языковой личности.

Автореферат даёт представление о проделанной автором работе по выявлению иерархии значимых лексем по частотности и семантическому весу и выделению лингвокультурных типажей.

Необходимо отметить чёткость и логичность изложения, высокий уровень научного стиля автора диссертационного исследования. Однако, на наш взгляд, имеются места, перегруженные примерами (с. 21, с. 22), которые бы лучше выполняли свою иллюстративную роль, если бы были привязаны к определённым позициям автора.

Публикации Павла Вячеславовича Часовского полностью отражают основные положения, методику исследования и выводы диссертационной работы. Считаю важным отметить качество апробации диссертационной работы (5 статьи в журналах, входящих в Перечень изданий, рекомендованных ВАК РФ), общее количество работ (12), а также географию и хронологию публикаций.

Всё сказанное позволяет заключить, что Павел Вячеславович Часовской успешно справился с поставленными задачами, и его автореферат представляет диссертационное исследование «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» как завершённое научное исследование, которое характеризуется личным вкладом автора в разрабатываемую актуальную проблему современной лингвистики.

Автореферат и публикации по теме исследования дают основания утверждать, что диссертация Павла Вячеславовича Часовского «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» отвечает требованиям действующего Положения о присуждении ученых степеней, а ее автор заслуживает присуждения искомой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 – теория языка.

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

Доктор филологических наук (специальность 10.02.01 – русский язык),
доцент, профессор кафедры русского языка и
методики преподавания русского языка
ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный
педагогический университет»
Бекасова Елена Николаевна



Адрес организации ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный
педагогический университет»:
460014, г. Оренбург,
ул. Советская, д. 19.
Тел.: (3532)772452
ospu@ospu.ru

Подпись *Е.Н. Бекасова*
Заверяю: 16.11.2020
Управление кадров ФГБОУ ВО «ОГПУ»
специально на правах Юрия Кошурова Е.В.

Домашний адрес: 460018, г. Оренбург, Больничный пр., д.8, кв. 8
Тел.: 89225529329
bekasova@mail.ru