



МИНОБРАЗОВАНИЯ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение
высшего образования
«Пермский государственный
национальный исследовательский
университет»
(ПГНИУ)

ул. Букирева, 15, г. Пермь, 614990,
Телефон (342) 239-63-26, факс (342) 237-16-11
E-mail: info@psu.ru, WWW-сервер: <http://www.psu.ru>

ОКПО 02069071, ОГРН 1025900762150

ИНН/КПП 5903003330/590301001

17.11.2020 № 092/4569

На № _____ от _____

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор по научной работе и инновациям
ФГБОУ ВО «Пермский государственный
национальный исследовательский университет»

доктор географических наук, профессор

С. В. Пьянков



ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Пермский государственный национальный
исследовательский университет» 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

Рецензируемая работа посвящена нескольким актуальным направлениям современной лингвистики. Работа выполнена в рамках социопсихолингвистического подхода, связанного с изучением зависимости речевой деятельности от социальных характеристик языковой личности (речь обычно идет о возрасте, поле, уровне и направленности образования и нек. др. параметрах). Актуальным представляется также исследование компьютерно-игрового дискурса в силу повсеместного внедрения его элементов (благодаря методологии геймификации) в сферы образования, управления, массмедиа, искусство и др. Социопсихолингвистический подход актуализирует проблему социальной обусловленности и варьирования концептуальных систем, а также механизмов порождения и восприятия/понимания речи, связанных с компьютерно-игровой сферой современной действительности.

Цель работы, как ее определяет диссертант: «...дать комплексную характеристику компьютерно-игрового дискурса, выявить его психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности» (с. 5) не в полной мере соответствует заявленной теме работы, т. к. в формулировке цели отсутствует социальный аспект рассмотрения проблемы. В то же время этот аспект отчасти отражен в **задачах** исследования в виде сопоставления содержания языкового сознания геймеров и негеймеров.

В соответствии с целью сформулирован **объект** исследования, в качестве которого рассматривается «компьютерно-игровой дискурс, понимаемый как текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальной реальности» (с. 4). Таким образом, в работе сделан акцент на текстоцентрическом **видении** дискурса при учете коммуникативных параметров,

003034

описываемых с помощью набора семиотических и культурологических маркеров (см. предмет исследования).

Научная новизна исследования, на наш взгляд, заключается в попытке комплексного описания компьютерно-игрового дискурса с учетом собственно дискурсивных аспектов описания с привлечением контекста языковой личности и языкового сознания геймеров/негеймеров.

Теоретическую значимость можно определить с точки зрения вклада лингвистики в изучение виртуальной коммуникации, в том числе описания языковых личностей геймеров в контексте реконструкции их концептуальных систем.

Работа имеет **практическую ценность**, т.к. ее результаты могут использоваться в учебной деятельности на разных уровнях системы образования.

Достоверность результатов исследования обеспечивается большим объемом и разноплановостью привлеченного материала, который составили тексты естественно-письменной речи форумов и чатов, тексты, относящиеся к жанру ЛитРПГ. Кроме того, диссертантом был проведен ряд опросов (серия анкет в приложениях) с двумя ассоциативными экспериментами. В работе использованы как традиционные методы качественного лингвистического описания, так и количественные методы, среди которых можно отметить обращение к SEO-анализу для выявления «ядра» ключевых слов для собранного массива текстов.

Работа имеет традиционную структуру, состоящую из трех глав, введения, заключения, библиографии, насчитывающей 209 источников, 4 приложений.

Первая глава посвящена теоретическому анализу проблемного поля, создаваемого в работе; при этом обсуждение носит преимущественно культурологический характер. Глава слишком «затянута», дан обширный культурологический контекст, который поверхностно погружен в языковую реальность, природу языка. Очень не хватает лингвистического контекста при обсуждении проблем коммуникации в Интернет-пространстве и VR, хотя работы в этих областях имеются в достаточном количестве.

Считаем, что многие аспекты, подробно описанные в данной главе, не нуждались в таком тщательном описании. Например, представленная типология компьютерных игр (п. 1.2.2), не вносит ничего нового в сугубо лингвистическую проблематику данного предметного поля. Недостатком обзорной главы является и отсутствие в ней обсуждения проблем языковой личности и языкового сознания. Именно поэтому появление третьей главы «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров» (заметим, что в названии работы присутствует только понятие *дискурса*), выглядит неожиданно, хотя именно третья глава наиболее интересна.

Однако следует отметить и положительные стороны первой главы, связанные с авторским взглядом/осмыслением исследуемого предметного поля. Ценным, по нашему мнению, представляется осмысление диссертантом понятийной ограниченности содержания виртуальных миров, что полезно для изучения семантической категоризации: «В виртуальной реальности <...> вся совокупность образов привязывается к нескольким базовым категориям и действиям, в которых задействован пользователь» (с. 31-32).

Вторая глава «Лингвистические особенности компьютерно-игрового дискурса» представляет собой анализ текстов неформального общения геймеров и произведений ЛитРПГ. Анализ проводится в рамках перечисления особенностей в рамках существующих языковых классификаторов – показываются многочисленные примеры сокращений, специальной лексики, эмодзи и т. п. Недостатком подобного подхода является отсутствие комплексности – нет понимания употребительности тех или иных средств вообще и в их системе и с учетом социальных параметров. Интересным результатом, на наш взгляд, представляется ряд ранжированных данных, представленных как семантическая иерархия лексем нескольких произведений ЛитРПГ, полученных в ходе SEO-анализа. К сожалению, результаты, представленные в пяти таблицах, почти не сопоставляются и не интерпретируются.

В третьей главе «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров» осуществляется попытка выхода из собственно компьютерно-игрового дискурса в концептуальное и социальное пространство носителей языка. Автор прибегает к методу анкетирования как способу выявления социологических и психологических особенностей геймеров. Диссертантом были разработаны и проведены ряд опросов, предполагающих как формализованные, так и неформализованные ответы, в частности, ориентированные на мгновенную реакцию (ассоциативный эксперимент), или, напротив, направленные на экспликацию содержания образа или категории. Однако результаты, полученные в ходе опросов (по словам диссертанта в них участвовало около 200 информантов), представлены фрагментарно, хотя результатов этих анкет хватило бы на полноценную диссертацию. Между тем часть данных может представлять интерес не только для лингвистов, но и для представителей различных когнитивных наук. Например, диссертант установил, что «27,3% опрошенных предпочитают вид “от первого лица” (“из глаз”), вид “от третьего лица” (близкого, “из-за плеча”) выбирают 17,8%, вид “от третьего лица” (дальнего, “сверху”) – 16,3%. Для 38,6% респондентов положение камеры не имеет значения». Этот факт представляет интерес для теории дейксиса (дейктической ориентации в пространстве).

Ряд положений работы вызывает замечания:

1. Как уже отмечалось выше, существуют типологии компьютерных игр, которые хорошо представлены в русскоязычной и англоязычной Википедии. Возможно, имело бы смысл сопоставление данных типологий, проведенное в контексте предметного поля работы, тем более так сформулирована одна из задач работы: «Выстроить типологию компьютерных игр...». Однако, к сожалению, кроме списков из семи существующих типологий, диссертант не приводит своей, представленной в терминах защищаемой предметной области.

2. Описание материала во второй главе слабо соотносится с требуемым метаязыком. Например, в п. 2.2. «Особенности компьютерно-игрового дискурса на примере интерфейса игр и книг ЛитРПГ» представлено перечисление элементов интерфейса игры средствами естественного языка, без лингвистической категоризации, что несомненно, представляло бы ценность для теоретической и прикладной лингвистики.

3. Недостатком работы является отсутствие хотя бы некоторых результатов анкетирования, вынесенных в приложение. Читателю приходится верить автору диссертации, что эксперимент был проведен в заявленном объеме, хотя мы смогли обнаружить в тексте работы только фрагментарные «следы» обработки и анализа результатов опросов.

4. Большим недостатком работы в целом является недостаточно высокая культура цитирования. К сожалению, очень часто не указаны ссылки на источники, например, на стр. 61 автор пишет: «Л. М. Гриценко выявляет следующие виртуально-дискурсивные параметры...», далее перечисляются сами параметры, но ссылки на источник нет. Кроме того, диссертантом не предложен способ цитирования приведенных примеров, взятых на страницах форумов и чатов. Полагаем, что можно было бы давать ссылки хотя бы на адреса Интернет-ресурсов. В ряде случаев отсутствуют ссылки на экспертов, тексты которых размещены в сети Интернет, например (стр. 100): «Один из авторов, пишущих в этом жанре, Артур Чудинов, предлагает следующее определение: это книги по играм или по “вселенным”, моделирующие игровую механику, со всеми присущими играм атрибутами...». Полагаем, цитата может быть найдена по этому адресу: <https://tchudov.ru/zhanr-litprg-cto-eto-takoe>

Помимо высказанных замечаний к работе есть и несколько вопросов:

1. Что из «арсенала» средств, методов, используемых в рамках социопсихолингвистического подхода было положено в основу работы, особенно учитывая ее культурологическую направленность?

2. Почему для выделения ключевых слов использовался метод SEO-анализа, а не метод частотного анализа текстовых массивов (последний дал бы полный ранжированный список слов) или метод TF-IDF, который позволил бы выявить ранжированный список наиболее типичных слов для анализируемого текстового массива?

Высказанные вопросы и замечания направлены на дальнейшую разработку заявленной проблемы и не снижают общего положительного мнения об исследовании П.В. Часовского.

Автореферат диссертации и 12 публикаций, в том числе 5 публикаций в изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ, достаточно полно и адекватно отражают содержание исследования и его результаты.

Диссертационная работа П.В. Часовского на тему «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» является завершенным оригинальным исследованием интересной и важной научной проблемы, значимой для современной лингвистики. Работа соответствует требованиям, изложенным в пп. 9-11,14 «Положения о порядке присуждения ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства РФ от 24 сентября 2013 г. № 842 (в ред. Постановлений Правительства РФ от 30.07.2014 № 723, от 21.04.2016 № 335, с изм., внесенными Решением Верховного Суда РФ от 21.04.2014 № АКПИ14-115) в части требований, предъявляемым к кандидатским диссертациям, а ее автор, Павел Вячеславович Часовский, заслуживает присуждения искомой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 – Теория языка.

Отзыв подготовлен доктором филологических наук (специальность 10.02.19 – теория языка), профессором кафедры теоретического и прикладного языкознания Белоусовым Константином Игоревичем и обсужден на заседании кафедры теоретического и прикладного языкознания ФГБОУ ВО «Пермский государственный национальный исследовательский университет» 27.10.2020, протокол №2.

Зав. кафедрой теоретического и прикладного языкознания
ФГБОУ ВО «Пермский государственный
национальный исследовательский университет»
доктор филологических наук, профессор

Е. В. Ерофеева

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Пермский государственный национальный исследовательский университет»

Адрес организации: 614990, РФ, г. Пермь, ул. Букирева 15

Телефон/факс: 8(342)237-16-11

e-mail: info@psu.ru

Официальный сайт в сети Интернет: <http://www.psu.ru>

Адрес автора отзыва:

Белоусов Константин Игоревич

614990, РФ, г. Пермь, ул. Букирева 15

телефон: +7(342)239-64-17

e-mail: belousovki@gmail.com

Подпись *Е.В. Ерофеевой* заверяю
Ученый секретарь совета
Е.П. Антонова

