

ОТЗЫВ

об автореферате диссертации на соискание учёной степени кандидата филологических наук, специальность 10.02.19 — теория языка, Часовского Павла Вячеславовича «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса»

Актуальность данной работы обусловлена приоритетностью таких научных парадигм, как теория дискурса, теория коммуникации, лингвоперсонология, а также потребностью в выявлении типологических свойств компьютерно-игрового дискурса и описании особенностей языковой личности геймера, формирующейся в этом дискурсе.

Научная новизна работы состоит в описании типологических свойств компьютерно-игрового дискурса, воссоздании психосоциального портрета современного геймера, создании глоссария компьютерно-игрового сленга, отражающего специфику языковой картины геймера и особенностей его мировосприятия, сопоставлении языковых картин мира геймеров и негеймеров, описании трёх составляющих языковой личности геймера, выделении лингвокультурных типажей геймеров.

Теоретическая значимость работы состоит в том, что она вносит вклад в развитие теории дискурса и языковой личности, обогащая их представлением как о новом, компьютерно-игровом, типе дискурса, так и языковой личности нового типа, формирующейся в этом дискурсе и характеризующейся изменённым языковым сознанием. Работа также значима для психолингвистики и теории речевого воздействия, поскольку в ней рассматривается процесс трансформации языковой личности, детерминированный уходом в виртуальный мир с присущими ему правилами и инструментами воздействия.

Практическая ценность работы определяется возможностью использования её материалов в университетских курсах психолингвистики, лексикологии, стилистики, в спецкурсах по теории дискурса, лингвистике текста, лингвокультурологии, когнитивной лингвистике, в разработке новых методов изучения английского языка при помощи компьютерных игр.

Наиболее значимыми представляются следующие положения работы.

1. Предложено определение компьютерно-игрового дискурса и описаны его основные свойства.

2. Выявлены причины появления новых характеристик речи в компьютерно-игровом дискурсе.

3. Проведён анализ появившейся на основе компьютерных игр субкультуры, представляющей собой вторичную семиотическую систему.

4. Описаны специфические компьютерно-игровые лингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса.

5. Выделены семантические центры, или ключевые слова, отражающие

образ мира геймера, а также ценностные концепты профессиональной языковой личности геймера.

6. Описаны критерии выделения лингвокультурных типажей в компьютерно-игровом дискурсе.

Всё изложенное выше позволяет заключить, что диссертационное исследование Часовского Павла Вячеславовича «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» является научно-квалификационной работой, соответствует профилю Совета Д 999.233.02 и отвечает требованиям, предъявляемым к диссертационным работам на соискание учёной степени кандидата наук п. 9, 10, 11, 13, 14 «Положения о порядке присуждения учёных степеней» по специальности 10.02.19 — теория языка, а её автор, Часовский Павел Вячеславович, заслуживает присуждения ему искомой учёной степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 — теория языка.

Доктор филологических наук,
профессор, профессор кафедры теории
и практики английского языка
Института филологии, журналистики
и межкультурной коммуникации ФГАОУ
ВО «Южный федеральный университет»

 Н.Б. Боева-Омелечко

2 ноября 2020 г.

Боева-Омелечко Наталья Борисовна
Адрес места работы: 344006 г. Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая
105/42

Web-сайт работы: <http://www.sfedu.ru>

рабочий тел. 8-863-263-31-58

8-863-263-84-98

адрес электр. почты info@sfedu.ru

С основными публикациями Боевой-Омелечко Н.Б. можно ознакомиться на сайте <http://www.elibrary.ru/authors.asp>

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Личную подпись Боева-Омелечко Н.Б.

ЗАВЕРЯЮ:

Ведущий специалист по работе с персоналом

Иванова К.О.

« 02 »

