

ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА

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

Диссертационное исследование Часовского Павла Вячеславовича выполнено в русле теории дискурса, лингвокультурологии, социолингвистики, психолингвистики и посвящено изучению компьютерно-игрового дискурса.

Игра занимает ключевую роль в становлении человечества. Это фундаментальная форма существования человеческой культуры и естественный механизм познания мира. С развитием компьютерных технологий в современном мире появился новый вид игры, которая протекает в сфере речемыслительного взаимодействия человека, играющего с заданным ее создателями иллюзорным виртуальным пространством.

Как сложное коммуникативное явление компьютерно-игровой дискурс все чаще оказывается в фокусе исследовательского интереса разных научных направлений. В последние годы достаточно регулярно появлялись работы, посвященные изучению компьютерно-игрового дискурса, хотя чаще они затрагивали его отдельные аспекты. В то же время создавались и более глубокие обобщающие труды (Горностаев С.В. 2018; Волкова И.И. 2015; Вахитов В.С. 2011; Литвинова Е.С. 2011; Горшков П.А. 2007 и др.). При этом содержание и объект исследуемой компьютерно-игровой деятельности постоянно развивается и требует разноаспектного и комплексного подхода. Поэтому многие вопросы, касающиеся сущности этого феномена, его социолингвистических, семиотических и лингвокультурологических характеристик, способов моделирования и методологии описания его жанрового своеобразия, остаются недостаточно освещенными. С учетом вышеизложенного исследование Часовского Павла Вячеславовича приобретает особую *актуальность*.

Диссертация Часовского Павла Вячеславовича *значима и своевременна*, поскольку компьютерные видеоигры стали неотъемлемой частью культурного пространства современного человека. Внутри исследуемой диссертантом игровой реальности происходит «социализация» значительной части молодого

поколения, в ней действуют свои правила и модели поведения, которые влияют на современную языковую личность, ее сознание и картину мира.

Научная новизна работы состоит в комплексном исследовании компьютерно-игрового дискурса. Часовскому Павлу Вячеславовичу удалось обосновать особый статус компьютерно-игрового дискурса, установить его свойства, конститутивные признаки, разработать типологию компьютерных игр, выявить и проанализировать характеристики языкового сознания геймеров, установить и описать особенности обобщенной языковой личности геймера.

Выносимые на защиту положения убедительно представлены и аргументированы, что обеспечивает *обоснованность* и *достоверность* всей концепции работы, которая создает основу для выявления ранее неизвестных научных фактов. Сформулированные во введении задачи, цели, методы исследования – все это подтверждает компетентность П.В. Часовского в соответствующей лингвистической сфере.

Цель работы – «дать комплексную характеристику компьютерно-игрового дискурса, выявить его психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности» (с. 5) – раскрывается в формулировках задач исследования и в положениях, выносимых на защиту.

Научная достоверность результатов работы обеспечена аутентичностью исследовательского материала, корректной цитацией использованных теоретических источников, достоверностью иллюстративных примеров, широкой апробацией, в том числе в выступлениях на международных и всероссийских конференциях (Екатеринбург, Елец, Ижевск, Калининград, Москва, Челябинск и др.).

Теоретическая значимость рассматриваемой диссертации заключается в реализации многоаспектного исследования виртуального пространства компьютерно-игрового дискурса с учетом специфики языкового сознания его субъектов и тенденций развития.

Представляется, что теоретическая значимость работы значительно шире, нежели та, которую скромно обозначил Павел Вячеславович. Ценность исследования не ограничивается рамками теории дискурса, психолингвистики, теории речевого воздействия. Наблюдения диссертанта за коммуникативной деятельностью языковой личности геймера интересны прежде всего для лингвоперсонологии, а описание особенностей обобщенной виртуальной

языковой личности геймера – для концептологии и лингвосемиотики как наук о динамических знаковых процессах в социуме.

Исследование Часовского Павла Вячеславовича следует признать ценным и в *практическом плане*: результаты работы могут найти применение в теории и практике преподавания курсов психолингвистики, социолингвистики, теории дискурса, лингвокультурологии и когнитивной лингвистики. Проведенное исследование имеет прикладной характер, так как его результаты могут быть использованы в разработке новых методов и методик изучения английского языка при помощи компьютерных игр.

Все перечисленное позволяет констатировать, что диссертация полностью соответствует паспорту научной специальности 10.02.19 – теория языка.

Структура работы выстроена в соответствии с целью и задачами исследования. Диссертация включает введение, три главы, заключение, а также репрезентативный библиографический список, насчитывающий 200 наименований теоретических работ.

Первая глава диссертации «Компьютерные игры как часть виртуальной реальности. Виртуальный и компьютерно-игровой дискурс» представляет собой информативный анализ основных научных подходов к изучению дискурса (с. 56–58). Часовский Павел Вячеславович обосновывает значимость интернет-пространства как особой сферы коммуникации (с. 15–19), рассматривает содержание понятий «виртуальность» и «виртуальная деятельность», лежащих в основе компьютерно-игрового дискурса (с. 20–26), описывает свойства и особенности виртуальной реальности (с. 26–30). Павел Вячеславович справедливо отмечает, что термин «виртуальный» ранее означал «несуществующий» (в реальности), однако в настоящее время эта реальность существует, но она другая – виртуальная (с. 21). Хотя совсем недавно мы отстаивали другую точку зрения и опирались на значение лексемы «виртуальный»: «возможный; не существующий в реальности, но проявляющийся в тех или иных условиях».

Содержательным мы находим раздел 1.4, в котором диссертант описывает конститутивные характеристики компьютерно-игрового дискурса: гибкий и автономный хронотоп, относительное равноправие коммуникантов, возможность корректировать самопрезентацию и речевое поведение (с. 61–64).

В результате изучения семиотических особенностей компьютерно-игрового дискурса на примере компьютерных игр «Пасхальные яйца» П.В. Часовский с полным основанием выделяет еще одно свойство

компьютерно-игрового дискурса – высокую интертекстуальность и создание дополнительных реальностей внутри самой игры (с. 83).

Вторая глава исследования «Лингвистические особенности компьютерно-игрового дискурса» посвящена изучению лингвистических и знаково-символических особенностей компьютерно-игрового дискурса. Большой интерес представляют примеры, наглядно демонстрирующие особенности его устно-письменного модуса (с. 89).

Заслуживает внимания идея автора о том, что лингвистическая компетенция геймера заключается в знании и активном использовании многочисленных сокращений, терминоидов, невербальных средств для выражения эмоций, знание которых способствует декодированию символического языка участников дискурса многопользовательских игр (с. 92–95).

В ходе исследования специфики компьютерно-игрового дискурса на примере интерфейса игр и книг ЛитРПГ Павел Вячеславович с помощью автоматизированного семантического анализа текстов выделяет семантические центры исследуемых произведений. Результаты этой работы находят отражение в сводных таблицах, наглядно демонстрирующих совпадающее и лакунарное соотношение выявленных ключевых слов, используемых в концептосфере исследуемых произведений.

Стоит уделить внимание разделу 2.3, в котором диссертант выделяет лингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса (с. 108), приводит глоссарий сленговых единиц, используемых в дискурсе геймеров популярной игры Дота и в играх жанра MMORPG (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры). Попутно заметим, что, на наш взгляд, было бы целесообразно объединить данные сленговые лексические единицы, представленные списком, в группы по принципу образования.

С целью иллюстрации символической проекции компьютерно-игрового дискурса на повседневную жизнь Павел Вячеславович анализирует деятельность косплееров, которые, подобно геймерам, воссоздают образ виртуального игрового персонажа в повседневной жизни (с. 132–136), а также приводит интересные примеры мемов с использованием компьютерно-игровых сленговых единиц.

В третьей главе «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров» представлены результаты проведенных ассоциативных экспериментов, на основе которых воссоздается

психосоциальный портрет современного геймера. Полученные данные подробно интерпретируются и свидетельствуют об объективности полученных результатов.

Выводы к главам исследования весьма информативны.

Высокий уровень выполненного исследования дает возможность рецензенту поставить перед уважаемым диссертантом вопросы, связанные с проблематикой исследования.

1. Центральным понятием в работе является «компьютерно-игровой дискурс». В то же время Павел Вячеславович в своем исследовании активно использует термин «виртуально-игровой дискурс» (см., например, название пункта 2.4). Каким образом соотносятся представленные понятия? Взаимозаменяемы ли они?

2. Известно, что первоначально компьютерно-игровой дискурс «вбирал» в себя основные паттерны поведения из реальной жизни, однако в настоящее время мы наблюдаем обратный процесс. Какие направления экспансии компьютерно-игрового дискурса в другие сферы общения можно сегодня выделить?

3. Отличительной чертой компьютерной игры стало наличие разного рода включений, интертекстуальных элементов. К такому же выводу приходит и диссертант: «одним из свойств компьютерно-игрового дискурса является высокая интертекстуальность и создание дополнительных реальностей» (с. 83). Можно ли включить данную отличительную характеристику компьютерно-игрового дискурса в положения, выносимые на защиту, например, в положение 2?

4. Какие, по мнению диссертанта, аксиологические принципы общения можно выделить в компьютерной игре?

5. Зависит ли модель речевого поведения персонажа в мире компьютерной игры от типа игровой личности?

6. Хотелось бы также получить пояснения относительно некоторых используемых в работе обозначений. Что понимает диссертант под словосочетанием «мастеренные формы» русского языка (с. 126)? У кого был заимствован термин «радикальная грамматическая трансформация» (с. 127)? Откуда появился феномен «школоты» (с. 128)?

Изложенные замечания носят дискуссионный или частный характер и направлены на уточнение положений диссертации, не умаляя значимости проведенного исследования и полученных результатов.

Работа прошла основательную апробацию. Автореферат диссертации и 12 публикаций, в том числе 5 статей в журналах, рекомендованных ВАК, полностью раскрывают основное содержание исследования.

Все сказанное позволяет заключить, что диссертация «Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса» представляет собой научно-квалификационную работу, которая содержит решение задачи, имеющей существенное значение для развития филологии, и соответствует критериям, изложенным в пункте 9 действующего Положения о присуждении ученых степеней.

Автор диссертации, Часовский Павел Вячеславович, заслуживает присуждения искомой ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 – теория языка.

Доктор филологических наук, доцент,
профессор кафедры английской филологии
ФГБОУ ВО «Астраханский

государственный университет»

414056, г. Астрахань, ул. Татищева, 20 а.

Тел. 8(851) 224-64-00; e-mail: elenagalich@rambler.ru

Елена Николаевна Галичкина

28 октября 2020 года

