

ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертации Михайлина Ивана Алексеевича на тему «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры», представленной к защите на соискание учёной степени кандидата филологических наук по специальности 5.9.8 Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика

В современной жизни компьютерные технологии заняли прочную позицию, в том числе в сфере досуга и развлечений. Вместе с тем в научных исследованиях собственно лингвистический аспект дискурсивного пространства компьютерных игр и, в частности, его ономастической составляющей, остаётся слабо изученным. В связи с этим важным представляется включение в предмет актуальных исследований новых, малоизученных, но всё более заявляющих о себе языковых явлений и тенденций, в том числе, в ономастике. Рецензируемое диссертационное исследование Ивана Алексеевича Михайлина посвящено изучению собственных имён, функционирующих в компьютерном дискурсе, анализу их лингвистических параметров, значимых для формирования дискурсивного пространства компьютерных игр разных жанров, что предопределяет его **актуальность и новизну**.

Компьютерная игра по своей сути принадлежит к текстам смешанной знаковой природы и потому привлекает внимание исследователей из разных областей знания. **Новым** в исследовании И. А. Михайлина является выработка подхода, который отвечал бы сложности самих исследуемых единиц, при котором собственные имена рассматриваются не только как сугубо языковые знаки, но как сущности, располагающие весомым семантическим и аксиологическим потенциалом. Такой подход означает поиск и определение для исследуемых единиц того места и роли в языке и культуре, которого они достойны в силу своей значимости. Он требует от исследователя, помимо знания предмета, и определённой смелости.

Вынесенные на защиту положения также свидетельствуют о несомненной научной новизне рассматриваемого исследования, логично обоснованы и аргументированы.

В диссертации выдвигается и последовательно развивается гипотеза о том, что жанр компьютерной игры определяет выбор или изобретение имен собственных определенного класса, маркирующих особенности данного жанра.

Структура диссертации в полной мере соответствует теме и цели исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографических списков и приложений, включающих примеры визуального облика персонажей компьютерных игр, внешнего вида игровых предметов, а

также пространственного расположения на карте объектов, маркированных собственными именами.

Практическому анализу в работе предшествуют обобщения, сделанные на основе анализа мнений и концепций современных отечественных и зарубежных языковедов. История вопроса, тщательно исследованная И. А. Михайлиным, изложена в первой главе. Автор справедливо отмечает возрастающее количество исследований, проводимых на материале компьютерных игр, констатируя, что интерес лингвистов, как правило, лишь касается ономастической составляющей или сосредоточен на переводоведческом аспекте. Обсуждаются ключевые для исследования понятия, устанавливается междисциплинарная сущность понятия компьютерной игры, приводятся жанровые классификации компьютерных игр. Неформальный подход автора к проблеме проявляется в большом количестве источников по вопросам изучения имен собственных и компьютерного дискурса. К материалам диссертации привлекаются труды по социологии и культурологии.

Вторая глава содержит практический анализ онимного массива компьютерных игр трёх наиболее популярных жанров: шутер, симулятор, приключение. Каждому из жанров посвящён отдельный раздел. Подтверждается положение о том, что каждый жанр обладает особой структурой и языковым наполнением, сопряженным с игровым процессом. Тщательно рассматривая выборку, автор систематизирует имена собственные по принадлежности к разрядам, определяет специфические черты и функциональную нагруженность онимных единиц. Определяются основные способы номинации, проводится структурно-семантический и количественный анализ, устанавливаются признаки, существенные для формирования жанровой специфики игр. Выводы к главам и заключение работы информативны. Логичность, аргументированность выстроенных положений бесспорны, они подтверждаются практическим анализом языкового материала.

В заключении изложены основные результаты проведённого исследования, которые убеждают в достижении цели и выполнении поставленных задач, а также убедительно доказывают положения, вынесенные на защиту.

Личный вклад автора просматривается на всех этапах исследования. Он заключается в уточнении понятия «компьютерная игра» с лингвистической (ономастической) точки зрения; в выявлении основных отличительных признаков трех наиболее популярных жанров компьютерных игр; в проведении количественного и качественного анализа онимных единиц, формирующих дискурсивное пространство рассмотренных игр; в обосновании зависимости онимикона от жанра компьютерной игры.

Теоретическая значимость работы логически следует из её новизны. Можно отметить те результаты и положения диссертации, которые представляются теоретически важными. Это прежде всего установление механизмов выявления жанровой специфики игр и культурной составляющей компьютерного дискурса на основе анализа онимной лексики, которое способствует, с одной стороны, расширению предметного поля дискурсологии, с другой – развитию теории ономастики. Предложенный исследовательский подход вносит вклад в разработку алгоритмов работы с поликодовыми текстами, что ценно для лингвистики дискурса и лингвистики текста.

Несомненна **практическая ценность** работы, обусловленная перспективами применения её результатов в вузовских курсах по общему и частному языкознанию, социолингвистике и лингвокультурологии; в специальных курсах по русской и сопоставительной ономастике; в прикладной лингвистике при дальнейшей разработке компьютерных игр.

Достоверность результатов, полученных автором, определяется:

1) теоретической базой, опирающейся на труды отечественных и зарубежных исследователей по ономастике и по изучению компьютерного дискурса; 2) репрезентативностью эмпирического материала (1089 онимов, извлечённых из лексического массива трех компьютерных игр); 3) использованием комплекса методов, релевантных материалу и цели исследования, применение которых позволило сформулировать собственные выводы и получить практические результаты.

Обобщая наиболее значимые научные результаты квалификационной работы И. А. Михайлина, считаю необходимым отметить следующее.

Автору удалось выделить основные признаки трех жанров компьютерных игр и определить маркирующие их группы имён собственных. Наглядная демонстрация жанрообразующих особенностей совокупностей онимов, функционирующих в дискурсивном пространстве компьютерных игр, значима для развития ономастической теории.

Существенным вкладом в развитие дискурсологии является впервые установленная взаимообусловленность языковой среды компьютерных игр как особого рода дискурса и проприальной лексики как специфических языковых знаков, участвующих в формировании характерных черт вербального аспекта компьютерной игры определённого жанра.

Весьма интересным для лингвокультурологического направления ономастики представляются наблюдения об использовании для формирования онимикона компьютерных игр онимных единиц, отмеченных интертекстуальными либо общекультурными коннотациями.

Перспективы использования результатов и материалов исследования видятся: 1) в развитии теории номинации и теоретической ономастики; 2) в

дискурсологии и нарратологии; 3) в развитии представленных положений и заключений в последующих исследованиях дискурса компьютерных игр на материале других языков и в контрастивной лингвистике.

Отмечая высокий уровень представленной работы и её перспективность, хотелось бы задать вопросы, касающиеся некоторых деталей исследования.

1. Чем обусловлена квалификация отдельных онимов?

1). Топоним *Москва* причислен к административным хоронимам (с. 74), тогда как с точки зрения классификации Н. В. Подольской это астионим.

2) Апеллятивно-онимный комплекс *День запуска Коллектива 2.0.* (с.75) определён как хрононим, но он скорее может быть квалифицирован как геортоним, поскольку содержит в себе, по всей видимости, семантику торжества или праздника.

2. На чём основано утверждение, что именованья *Водяной, Леший, Русалка* – «были заимствованы без изменений из мифологического дискурса коми-пермяцкой культуры» (с.152)? Разве носители этих имён не являются персонажами не региональной, а общей восточнославянской мифологии?

3. Можно ли предположить, что в обыгрывании личного имени персонажа (*Василиса, Вангер*, др.) разработчиками закладывается некая сверхзадача, имплицитно присутствующая и предопределяющая характер действий героя и вместе с тем геймера? Если да, то какая?

4. Цитируя А. В. Суперанскую на с. 116, автор, по-видимому, разделяет её мнение, что «набором семантических признаков обладает не имя, а его носитель, а вернее – образ именуемого, складывающийся в нашем представлении». Значит ли это, что автор считает применимой к онимам рассмотренных компьютерных игр характеристику их как «полого знака», не обладающего семантическим значением? И как это соотносится с положениями и выводами диссертации?

5. В работе отсутствует специальный термин для обозначения собственных имён, фигурирующих в пространстве компьютерных игр. Было бы желательно, поскольку есть такое явление, дать ему специальное обозначение. Считает ли автор возможным выработку такого термина, пока, насколько мне известно, отсутствующего в метаязыке ономастики?

Поставленные вопросы и высказанные в отзыве пожелания носят дискуссионный характер и направлены на дальнейшее развитие этого интересного исследования.

Рецензируемая работа актуальна по тематике и содержанию, обладает научной новизной, теоретической и практической значимостью и на этом основании заслуживает высокой оценки. Работа выполнена на должном научном уровне, оформлена соответственно требованиям, предъявляемым к диссертациям. Библиография, включающая, помимо научных работ, 24 лексикографических источника, свидетельствует об основательности

исследования. Автореферат и публикации отражают основное содержание, научные идеи и результаты исследования в достаточной мере. Положения диссертации прошли необходимую апробацию. Тема и полученные соискателем научные результаты соответствуют паспорту специальности 5.9.8 Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

Диссертационное исследование на тему «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры» представляет собой самостоятельную, завершённую научно-квалификационную работу, которая полностью соответствует требованиям «Положения о присуждении учёных степеней», утверждённого постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г., предъявляемым к кандидатским диссертациям, а её автор Михайлин Иван Алексеевич достоин присуждения учёной степени кандидата филологических наук по заявленной специальности 5.9.8 Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

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

Официальный оппонент:

профессор кафедры германской филологии Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Донецкий государственный университет», доктор филологических наук (специальности 10.02.01 – русский язык, 10.02.04 – германские языки).



Нина Васильевна Усова

18.05.2026 г.



УЧЕБНО СЕКРЕТАРЬ

И.И. ШИХАЛЬЧЕНКО

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Донецкий государственный университет» (Министерство науки и высшего образования Российской Федерации).

Почтовый адрес: ул. Университетская, 24, г. Донецк, Донецкая Народная Республика, 283001. Тел.: +7-856-302-06-00, +7-863-318-28-57

E-mail: rector@donnu.ru

<https://donnu.ru/>