



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СМОЛЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(СмолГУ)

Пржевальского ул., д. 4, Смоленск, 214000, телефон: (4812) 70-02-01, (4812) 38-31-57
факс: (4812) 38-31-57, e-mail: rectorat@smolgu.ru, https://smolgu.ru,
ОКПО 02080084, ОГРН 1026701447123, ИНН 6730015219, КПП 673001001

10.06.2026

№

975

УТВЕРЖДАЮ

Ректор федерального государственного
бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«Смоленский государственный
университет»,
кандидат исторических наук, доцент
М.Н. Артеменков

«10» июня 2026 г.

ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ

**о диссертации Михайлина Ивана Алексеевича
«Жанрообразующие признаки имен собственных
в дискурсивном пространстве компьютерной игры», представленной на
соискание ученой степени кандидата филологических наук по научной
специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-
сопоставительная лингвистика (филологические науки) (Волгоград, 2026,
207 с.)**

Имя собственное, несмотря на свои количественные параметры, качественное многообразие в лексическом составе любого языка и практическое значение в организации жизни человека, до недавнего времени находившееся на периферии научных интересов исследователей, в последние десятилетия стало одним из центров притяжения для представителей разных лингвистических направлений. Использование возможностей лингвокультурологии, когнитивной лингвистики, социологии, различных междисциплинарных подходов открывает всё новые аспекты как в характеристиках самих онимов и их совокупностей, так и в роли имён собственных в самых разных сферах функционирования, что требует изучения

и описания. Обращение к нетривиальным проблемам ономастической лексики, как правило, самым фактом помещает такие работы в актуальное исследовательское поле. К числу таких работ относится диссертационное исследование Ивана Алексеевича Михайлина, посвящённое установлению взаимозависимости между жанром компьютерной игры и именами собственными, формирующими её ономастикон. Признание «текстовой природы» игры («любая компьютерная игра основывается на тексте-первоисточнике» (с. 37)), междисциплинарной сущности компьютерной игры (Гл. 1) делает правомерным в рамках указанной научной специальности исследование жанрообразующих признаков имён собственных, функционирующих в дискурсивном пространстве компьютерной игры.

Актуальность работы не вызывает сомнений и обусловлена как собственно лингвистическими, так экстралингвистическими причинами. Компьютерные игры в XXI в. стали весьма популярной формой развлечения множества людей и важным каналом коммуникации, обладающим, помимо прочего, способностью влияния на её участников, что служит дополнительным поводом для всестороннего исследования игрового дискурса. Помимо визуального ряда, сюжета и т.д., к числу наиболее значимых компонентов компьютерных игр относится их языковое сопровождение, особое место в котором занимает имя собственное. Однако ономастикон компьютерных игр остаётся малоизученным: большинство существующих работ посвящено либо культурологическому и социологическому анализу игр, либо проблемам перевода, тогда как системное разноуровневое исследование имён собственных практически отсутствует. Диссертация И.А. Михайлина восполняет одну из лакун данного направления, предлагая последовательную методологию анализа онимов в игровом дискурсе как маркеров жанра.

Предмет исследования определяет междисциплинарный характер работы, которая содержит, помимо собственно лингвистического, развёрнутый анализ компьютерных игр с позиций культурологии и социологии, демонстрирующий глубокое погружение диссертанта в проблему, свободное оперирование научным аппаратом данных дисциплин.

Выдвигая гипотезу о «потенциальной способности имён собственных маркировать признаки жанра» (с. 4), диссертант формулирует общую **цель** работы как «выявление зависимости между жанрообразующими признаками компьютерной игры и именами собственными, формирующими ономастикон игры» (с. 5), и определяет конкретные **задачи**.

В качестве **материала исследования** И.А. Михайлин выбирает три компьютерных игры трёх популярных жанров: шутер («Atomic Heart»), симулятор («Вангеры») и приключение («Чёрная книга/Black Book»). Названные игры принадлежат российским разработчикам. Выбор данных игр диссертант мотивирует их «жанровой чистотой», минимальным присутствием дополнительных атрибутов.

Отметим, что учёт «жанровой чистоты» подчёркивает релевантность исходного материала для решения поставленных задач.

Обоснованность выбора материала исследования, общий объём его ономастического наполнения – 1096 имён собственных, обнаруженных в игровом дискурсе трёх указанных источников разных лет выпуска (1998, 2021, 2023), а также использование **методов**, адекватных целям и задачам исследования, обуславливают высокую надёжность полученных результатов.

Достоверность результатов диссертационного исследования обеспечивается также обширной **теоретической базой**, демонстрирующей широкую осведомлённость автора об уровне разработанности данного вопроса в современной науке: теоретическую основу диссертации составили труды ведущих отечественных и зарубежных исследователей в области теоретических и прикладных проблем ономастики, компьютерного дискурса, культурологии, социологии и др.

Корректно сформулированные **положения**, выносимые на защиту, получают последовательное и убедительное подтверждение в ходе работы.

Разделяя взгляд на компьютерную игру как своего рода креализованный текст, лексическое наполнение которого «включает определённое количество имён собственных как части игровой лексики, семантика которой является более значимой, чем лексики универсальной и общеупотребительной» (с. 36), диссертант убедительно доказывает правомерность подхода к компьютерной игре как объекту внимания ономастики.

Диссертационная работа обладает существенной **новизной**, которая проявляется в нескольких направлениях: впервые определён комплекс жанрообразующих признаков трёх популярных жанров компьютерных игр (шутер, симулятор, приключение) с точки зрения их ономастической маркированности; проведён количественный и качественный анализ ономастикона игр разных жанров; установлена зависимость между жанровой принадлежностью игры и выбором/изобретением имён собственных; обосновано и определено понятие «ономастическое пространство компьютерной игры» с разграничением его ядра и периферии («Под ономастическим пространством (ономастикомом) компьютерной игры мы будем рассматривать определенным образом организованную совокупность имён собственных разных разрядов, функционирующих в компьютерной игре» (с. 68)).

Структура работы соответствует требованиям жанра диссертации и выстроена в логике решения поставленных задач: в первой главе представлен теоретический обзор подходов к компьютерной игре как объекту междисциплинарного исследования; рассмотрены основные классификации компьютерных игр, даны рабочие определения трёх анализируемых жанров: шутер – взаимодействие с оружием (поджанр «действия»); приключение – главный герой преодолевает трудности с помощью знаний/предметов; симулятор – имитация

действий (в конкретном случае – гоночный). Проводя сравнительный анализ классификаций, автор демонстрирует понимание эволюции жанрового деления.

Безусловно положительным моментом является факт разработки и использования единой схемы анализа для всех трёх игр. Для каждой игры диссертант выделяет жанровые характеристики, проводит количественный анализ ономастикона, затем качественный анализ по разрядам онимов и формулирует жанрообразующие признаки. Это позволяет не только описать ономастикон каждой игры, но и сопоставить результаты по трём жанрам.

Количественный анализ 1096 онимов из трёх игр даёт репрезентативную картину как всего игрового ономастического пространства, так и представленности в нём различных разрядов онимов.

Качественный анализ включает выявление мотивировочных признаков игровых имён, в ряду которых автор называет внешнее сходство, функцию, звуковые ассоциации, нарративные основания, интертекстуальные и мифологические отсылки.

В результате проделанной работы И.А. Михайлину удаётся установить чёткую зависимость между жанрообразующими признаками компьютерной игры и именами собственными в соответствующем игровом дискурсе, что подтверждает гипотезу работы и означает достижение цели исследования. В итоге диссертант выстраивает корреляции между жанровым признаком и типом онима. При этом ценным выводом для характеристики игрового ономастикона считаем выделение для каждого жанра доминантных характеристик, в первую очередь влияющих на состав его ономастикона. Для каждого жанра диссертант выделяет следующие соотношения доминант и соответствующих им типов собственных имён (по три для каждого жанра):

- шутер: игровой процесс → хрематонимы оружия; перспектива → антропонимы; пространство → топонимы;

- симулятор: управляемые предметы → порейонимы; главный герой → антропоним; второстепенные персонажи → квазиантропонимы; география → топонимы;

- приключение: главный герой → комплекс антропонимов; система персонажей → антропонимы и мифонимы; география → разветвлённая топонимия; уникальные предметы → хрематонимы (Гл. 2).

Доминанты каждого жанра («жанрообразующая триада») задают общие направления анализа игрового ономастического дискурса. Универсальность сделанных выводов, полученных на основании анализа трёх исследуемых жанров, подтверждается сопоставлением с другими играми тех же жанров, как отечественными, так и зарубежными.

Интересным является и дополнительное наблюдение автора о том, что на выбор имён собственных также влияют «элементы ролевой игры» и специфический сеттинг (ретрофутуризм, атомпанк) (с. 65). Это демонстрирует тщательность

авторского подхода к анализу объекта, а также понимание сложной природы жанровой принадлежности.

На основе количественного и качественного анализа игрового ономастикона автор вводит методологически важное разграничение его состава в терминологии полевой структуры ономастического пространства: ядро составляют имена, отражающие жанровую специфику, периферию (ономастический фон) образуют онимы, создающие историко-культурный контекст игрового дискурса, например, в игре «Atomic Heart» (жанр «шутер») из 438 онимов к ядру относятся 106 ед. (хрематонимы оружия, антропонимы персонажей, топонимы локаций); ономастический фон (периферию) составляют 328 ед. (фоновые антропонимы, хоронимы, хрононимы, эргонимы).

Заслуживает отдельного внимания и безусловно положительной оценки подход диссертанта к терминологии игрового ономастикона. Считаем удачным использование термина «игровой антропоним» вместо распространённого наименования «литературный антропоним» (поэтоним); «игровой хрематоним» вместо предлагаемых некоторыми авторами терминов опплоним, армоним; введение в игровой ономастикон понятия «квазиантропоним» для человекоподобных роботов.

К интересным результатам проведённой работы можно отнести дифференциацию и характеристику разновидностей языковой игры – графической, орфографической, словообразовательной – на уровне имён собственных; выделение своеобразных явлений ономастикона компьютерных игр: так называемых маскировочных имён (Левая, Правая, ХРАЗ), отражающих множественность воплощений персонажа; комплексов имён главного героя (Василиса + Васька + Васюшка + Васенька + Знатка + Векша); смену имени при изменении состояния персонажа (Екатерина Нечаева → Левая/Правая → Слеза) и некот. др.

Следует отметить общекультурную эрудицию диссертанта, проявляющуюся при анализе ономастического материала, например, далеко не формальное оперирование реалиями коми-пермяцкой мифологии, знание исторического контекста (при анализе «Чёрной книги») и др.

Таким образом, **теоретическая значимость** работы состоит в расширении и углублении представлений о жанрообразующем потенциале имён собственных в новых формах социального взаимодействия. Исследование вносит вклад в развитие теории имени собственного, а также дополняет существующие подходы к лингвистическому анализу компьютерного дискурса. Сопоставление с другими играми тех же жанров доказывает, что выявленные закономерности характерны не только для трёх анализируемых игр, но и для жанров в целом.

Проведённое исследование имеет несомненное **практическое значение**: его результаты могут найти применение в вузовских курсах языкознания, социолингвистики, в различных спецкурсах по ономастике и др. Представляется, что результаты работы могут лечь в основу создания рекомендаций по

формированию игрового ономастикона для отечественных разработчиков компьютерных игр.

В дискуссионной части отзыва обозначим некоторые моменты, вызывающие отдельные вопросы и замечания.

1. В тексте диссертации встречаются случаи непоследовательности в использовании отдельных терминов: в одном случае автор пишет, что шутер – это «поджанр» группы «действие» (с. 56), в других (с. 57, с. 60) называет его «жанром»; непоследовательность в определении разряда онима: «Предприятие 3826» в «Atomic Heart» названо и топонимом, и эргонимом (с. 99, 107). При том, что для имён собственных комбинированные наименования разрядов вполне реальны (мифотопоним и под.), такие употребления желательно пояснять.

На наш взгляд, требует более убедительного объяснения и выделение разряда «Топонимы, обозначающие вселенные»: *Цель Миров* (с.115), *планета Земля* (как «вселенная из общей мультивселенной», с. 120).

2. Как представляется, в тексте диссертации встречается некоторая избыточность, например: излишняя детализация второстепенных понятий, деталей (приводятся характеристики «анизотропности/изотропности» и «линейности/нелинейности» игрового пространства (с. 63–64), которые в дальнейшем не связываются с выбором и/или типом собственных имён); перегружают текст необязательные повторения определений разрядов онимов (со ссылками на словарь Н.В. Подольской) и некот. др.

3. В ряду полученных диссертантом результатов привлекает внимание отсутствие сходства в соотношении количественных характеристик ядерных и периферийных (фоновых) онимов в играх разных жанров, например: 106 – 328 в «Atomic Heart» и 68 – 45 в «Вангерах». Возникает вопрос о причинах такой асимметрии, о наличии / отсутствии её связи с жанровыми особенностями игрового дискурса, с другими факторами. Можно предположить, что сравнительный количественный анализ ядра и периферии ономастического пространства на уровне конкретных разрядов имён собственных, как в играх одного жанра, так и в сопоставлении с другими жанрами, способен выявить дополнительные закономерности в организации ономастикона игрового дискурса.

4. Побуждают к размышлениям замечания диссертанта о квалификации способов образования отдельных онимов (на примере «Чёрной книги»). Справедливо отмечая, что «у фольклорной Василисы и главной героини игры много общего», автор делает заключение: «имя главной героини – это результат трансонимизации, т.е. перехода имени известного фольклорного персонажа в игровой антропоним» (147). Понимая, вслед за Н.В. Подольской, процесс трансонимизации как «переход онима одного *разряда* в другой» (Владимир (атроп.) – Владимир (топ.)), обратим внимание на то, что, как нам кажется, в данном случае (и подобных) происходит не трансонимизация, а естественная функциональная трансформация онима в связи с его включением в новый тип дискурса. И в данном случае атрибут «игровой» к термину антропоним (далее – теоним, мифоним)

успешно выполняет роль уточняющего определения без изменения общеразрядной принадлежности онима. Выделение «игровых антропонимов» в качестве отдельного разряда затрагивает вопрос общей организации и упорядочивания ономастической терминологии: что первично при определении разрядности онима: доминантные признаки объектов ономастической номинации или сфера функционирования (функциональная характеристика, тип дискурса)?

5. Детальный анализ игры «Чёрная книга» приводит к рассуждениям, касающимся перспектив развития исследуемой проблематики. Фольклорная основа данной игры неизбежно вызывает аллюзии с общими специфическими свойствами жанра волшебных сказок. Более того, в функциях персонажей, в сюжетных поворотах игры, совершающихся действиях и их последовательности достаточно чётко просматриваются многие жанровые особенности сказок, описанные В.Я. Проппом в его классическом труде. Считает ли автор перспективным проведение развёрнутого сопоставительного исследования игрового ономастического дискурса, построенного по мотивам конкретных фольклорных и литературных жанров?

Высказанные вопросы и суждения носят, по преимуществу, дискуссионный характер, отсылают к перспективам исследования и не влияют на общую весьма положительную оценку диссертации.

Таким образом, диссертационное исследование Михайлина Ивана Алексеевича представляет собой самостоятельное, оригинальное, завершённое научное исследование, выполненное на высоком теоретическом и эмпирическом уровне. Автор успешно решает поставленные задачи: определяет компьютерную игру как объект лингвистического (ономастического) исследования, выявляет отличительные признаки трёх жанров компьютерных игр, проводит количественный и качественный анализ 1096 имён собственных и формулирует жанрообразующие признаки онимов для игр выбранных жанров.

Работа вносит существенный вклад в развитие ономастики, расширяя её объект за счёт нового типа текста – компьютерной игры, а также дополняет существующие подходы к анализу компьютерного дискурса.

Диссертация Михайлина Ивана Алексеевича соответствует паспорту научной специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

Основные положения работы отражены в 9 публикациях, 3 из которых опубликованы в изданиях, включённых в перечень ВАК РФ. Автореферат и публикации автора полностью отражают содержание и структуру диссертации.

Диссертационная работа диссертации Михайлина Ивана Алексеевича «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры» соответствует требованиям п.п. 9–14 действующего «Положения о присуждении учёных степеней», утверждённого Постановлением Правительства Российской Федерации от 4.09.2013 № 842, а её автор, Михайлин Иван Алексеевич, заслуживает присуждения учёной степени кандидата

филологических наук по научной специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

Отзыв составлен доктором филологических наук (10.02.01 – Русский язык), профессором, профессором кафедры русского языка ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет» Максимчук Ниной Алексеевной.

Отзыв обсуждён и утверждён на заседании кафедры русского языка ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет» 09.06.2026 (протокол № 9).

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

Заведующий кафедрой русского языка
доктор филологических наук
по научной специальности 10.02.01 – Русский язык
доцент, профессор кафедры русского языка
ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет»

Адрес организации: 214000, г. Смоленск, ул. Пржевальского, д. 4.
Телефон: (4812) 70-02-01, факс (4812) 35-31-57.
Адрес электронной почты: rectorat@smolgu.ru.
Сайт организации: <https://smolgu.ru>

Картавенко Вера Сергеевна

10.06.2026

Подпись *Картавенко Вера Сергеевна*
удостоверяю. Нач.отдела кадров

