

Отзыв об автореферате диссертации

МИХАЙЛИНА ИВАНА АЛЕКСЕЕВИЧА

**«Жанрообразующие признаки имен собственных
в дискурсивном пространстве компьютерной игры»,
представленной на соискание учёной степени кандидата филологических наук
по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-
сопоставительная лингвистика**

Исследование дискурсивного пространства компьютерной игры в работе Ивана Алексеевича Михайлина, соискателя учёной степени кандидата филологических наук, своевременно и *актуально* в силу мощнейшей иррадиации феномена геймификации // игроизации в социуме, вовлечения в игровое пространство разновозрастного контингента в отечестве и за его пределами, превращения героев русских сказок в топовых персонажей компьютерных игр, а также по причине прогрессирующего ветвления разновидностей игр и усложнения условий игровых сеттингов.

В работе, покоящейся на платформе компьютерной лингвистики (оправдывая тем самым *соответствие специальности* «5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика»), сопрягаются две области языкознания – ономастика и жанрообразование, что влечет за собой эффективное обращение к целому спектру *методов исследования* (с. 5 автореферата).

Научная новизна исследования заключается в разработке понятия ономастикона компьютерных игр через призму его частных разновидностей (трех вышеуказанных жанров игр). Комплексный характер исследования позволяет *по-новому* взглянуть на сам феномен компьютерных игр, дробление которых на отдельные разновидности развивается в геометрической прогрессии, вовлекая в свое пространство собственные имена.

Из существующих видов игр для анализа выбраны три наиболее популярных (шутер, симулятор, приключение). Анализ структуры и языкового наполнения данного "трио" показал, что уникальные для жанра феномены получают неповторимые собственные имена; по сути, соискателем рассматриваются "семантические основы номинации внутриигровых явлений и персонажей" (с. 10). В этом, на наш взгляд, состоит *теоретическая значимость* данного исследования. В зависимости от жанровой природы игры дифференцируются объекты – персонажи и топосы, различные средства и способы номинации которых детально охарактеризованы в тексте 2-й главы автореферата.

Обоснованность и достоверность научных наблюдений и выводов обеспечивается привлечением значительного объема языкового материала – "1089 имён собственных разных разрядов, полученных путем сплошной выборки из трёх наиболее показательных компьютерных игр российских разработчиков" (с. 5); достойной методологической базой, апробацией выводов работы на научных конференциях и в текстах опубликованных научных статей.

Соответствие специальности «5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика» проявляется в обращении к основным понятиям и терминологическому аппарату русистики в ее теоретическом и прикладном аспектах, в привлечении данных ономастики этнических языков.

Практическая ценность материала и выводов работы не подлежит сомнению. Процесс русификации персонажей компьютерных игр, активно поддерживаемый художниками жанра фэнтези, требует теоретического осмысления как со стороны жанра, так и с позиций ономастической грамотности и уместности; материал и выводы работы И.А. Михайлина будут полезны разработчикам игр.

Положения, выносимые на защиту, сформулированы как необходимые и достаточные (4 ед.), находящие адекватное освещение и подтверждение в 2-х главах

работы, заключении, перечне публикаций соискателя по теме диссертационного исследования.

При всех достоинствах настоящего исследования, оно обнаруживает ряд мест, требующих ответов-уточнений или исправлений.

1. Для наименования уникальных видов вооружения в ономастике существует термин-гипероним "милитароним", для видов оружия – "армоним", обойденные вниманием соискателя. В тексте не хватает общепринятой терминологии, напр., "геортонимы" для "праздников и мероприятий", аналогично: "названия предметов, растений, религиозных книг, имена божеств, временного отрезка" (с. 18).

2. Желание превращать речевое в языковое, расширяя наличные терминосистемы, характерно для современного состояния науки, в особенности ономастики. Стремление соискателя подчеркнуть специфику исследования ("они отражают основную жанровую специфику ...", с. 11) заметно в повторе определения *игровой* в словосочетаниях "игровые антропонимы", "игровые топонимы". На наш взгляд, вставка не меняет сущности персонажей и других объектов компьютерных (и не только их) игр – феноменов действительно сложных, с номинациями, маргинальными между реалонимами и фиктонимами; явлений, аналогичных скорее поэтонимам (которых мы не чувствуем как *прозаических* // *стихотворных*, хотя в этом заключена их жанровая // дискурсивная природа).

3. Хотелось бы узнать мнение И.А. Михайлина на предмет, является ли константой жанров процентное соотношение номинаций главных и второстепенных персонажей игр, антропонимов и топонимов.

Представленный на соискание учёной степени кандидата филологических наук по специальности «5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика» автореферат диссертации Ивана Алексеевича Михайлина «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры»,

является самостоятельным научным исследованием, соответствующим паспорту специальности, отвечающим критериям п.9 «Положения о присуждении ученых степеней» (утверждено постановлением Правительства РФ от 24.09. 2013 г. № 842, с позднейшими уточнениями), а автор диссертационного исследования заслуживает присуждения степени кандидата филологических наук по специальности «5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика».

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,
филиал в г. Славянске-на-Кубани
доктор филологических наук (специальность 10.02.01 – Русский язык),
доцент, профессор кафедры русской и зарубежной филологии,
353560 г. Славянск-на-Кубани Краснодарского края,
ул. Отдельская, д. 232, к. 59,
8-918-057-33-73
e-mail: fliny@mail.ru



Марина Юрьевна Беляева

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

Подпись М.Ю. Беляевой заверяю.

Специалист по кадрам

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»,

филиал в г. Славянске-на-Кубани,

22 мая 2026 г.

К. С. Сухарукова

