

ЗАКЛЮЧЕНИЕ ДИССЕРТАЦИОННОГО СОВЕТА 33.2.007.02,
СОЗДАННОГО НА БАЗЕ ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ВОЛГОГРАДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СОЦИАЛЬНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» МИНИСТЕРСТВА ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ, ПО ДИССЕРТАЦИИ НА СОИСКАНИЕ
УЧЕНОЙ СТЕПЕНИ КАНДИДАТА НАУК

аттестационное дело № _____

решение диссертационного совета от 02 июля 2026 г. № 15

О присуждении Михайлину Ивану Алексеевичу, гражданину Российской Федерации, ученой степени кандидата филологических наук.

Диссертация «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры» по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика принята к защите 21 апреля 2026 г., протокол №8 диссертационным советом 33.2.007.02, созданным на базе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет» Министерства просвещения Российской Федерации, 400005, Волгоград, пр-кт им. В.И. Ленина, д. 27, приказ о создании диссертационного совета от 28.10.2022, протокол № 1380/нк.

Соискатель, Михайлин Иван Алексеевич, 1997 года рождения, в 2019 году с отличием окончил ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет» с присуждением квалификации бакалавра по направлению 45.03.02 «Лингвистика». В 2021 году Михайлин И.А. с отличием окончил ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет» с присуждением квалификации магистр по направлению 44.04.01 «Педагогическое образование». С 2023 по 2026 гг. Михайлин Иван Алексеевич – аспирант кафедры языкознания ФГБОУ «Волгоградский государственный социально-

педагогический университет». Тема диссертации «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры», специальность 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

В настоящее время соискатель ученой степени работает в должности ассистента кафедры межкультурной коммуникации и перевода ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет».

Диссертация «Жанрообразующие признаки имен собственных в дискурсивном пространстве компьютерной игры» выполнена на кафедре языкознания федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет» Министерства просвещения Российской Федерации.

Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор Крюкова Ирина Васильевна, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», кафедра языкознания, профессор.

Официальные оппоненты:

Скуридина Светлана Анатольевна, доктор филологических наук, профессор, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Воронежский государственный технический университет», кафедра русского языка и межкультурной коммуникации, профессор, заведующий кафедрой;

Усова Нина Васильевна, доктор филологических наук, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Донецкий государственный университет», кафедра германской филологии, профессор

дали положительные отзывы о диссертации.

Ведущая организация – Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Смоленский

государственный университет» (г. Смоленск) – в своем положительном отзыве, составленном доктором филологических наук, профессором, профессором кафедры русского языка Максимчук Ниной Алексеевной и подписанном доктором филологических наук, доцентом, заведующим кафедрой русского языка Картавенко Верой Сергеевной, отмечает, что диссертационное исследование И.А. Михайлина, которое обращено к нетривиальным проблемам ономастической лексики, как правило, самым фактом помещает такую работу в актуальное исследовательское поле ономастики. Указано, что важность диссертация И.А. Михайлина восполняет одну из лакун данного направления, предлагая последовательную методологию анализа онимов в игровом дискурсе как маркеров жанра.

В отзыве ведущей организации отмечаются следующие результаты, свидетельствующие о **научной новизне** проведенного И.А. Михайлиным исследования и представляющие существенный вклад в развитие ономастики как части специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика:

- 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.

В отзыве также отмечается **теоретическая значимость** диссертации, которая заключается в следующем:

- работа расширяет и углубляет представления 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;
- работа доказывает, что выявленные закономерности характерны не только для трёх анализируемых игр, но и для жанров в целом.

В отзыве указывается и **практическое значение** выполненного диссертационного исследования. Отмечается, что 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.

Недостовверные сведения об опубликованных соискателем ученой степени работах в диссертации отсутствуют.

На диссертацию и автореферат поступило 4 отзыва:

доктора филологических наук, доцента, профессора кафедры русского и общего языкознания, декана факультета русского языка и литературы ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского» Натальи Александровны Сегал;

доктора филологических наук, профессора, профессора кафедры русского языка ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет» Илясовой Светланы Васильевны;

доктора филологических наук, доцента, профессора кафедры русской и зарубежной филологии ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» Марины Юрьевны Беляевой;

доктора филологических наук, профессора, профессора кафедры иноязычной коммуникации и лингводидактики ФГАОУ ВО «Волгоградский государственный университет» Николая Леонидовича Шамне.

Все отзывы положительные. В них отмечается, что диссертационное исследование И.А. Михайлина представляет собой оригинальное, самостоятельное научное исследование, отличающееся новизной и

характеризующееся обоснованностью научных выводов, обладающее теоретической и практической значимостью.

Вместе с тем в отзывах содержатся следующие вопросы и замечания:

- 1) Всегда ли целевая аудитория понимает истоки антропонимов, ставших прецедентными, без соответствующих пояснений? В частности, верны ли ее ассоциации при использовании антропонимов Вавилов, Павлов, Менделеев и др. (с.13 автореферата) (доктор филологических наук Н.А. Сегал);
- 2) Проводились ли исследования геймеров-участников трёх жанров игр по таким параметрам, как возраст, уровень образования? (доктор филологических наук С.В. Илясова);
- 3) Задавались ли разработчики игр вопросами о соблюдении принципа фоновой доступности, уровне культурной компетенции предполагаемых игроков? (доктор филологических наук С.В. Илясова);
- 4) Для наименования уникальных видов вооружения в ономастике существует термин-гипероним «милитароним», для всех 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) (доктор филологических наук М.Ю. Беляева);
- 5) 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 словосочетания «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 чествуем как прозаических // стихотворных, хотя в этом

заключена их жанровая // дискурсивная природа) (доктор филологических наук М.Ю. Беляева);

6) Хотелось бы узнать мнение И.А. Михайлина на предмет, является ли константой жанров процентное соотношение номинаций главных и второстепенных персонажей игр, антропонимов и топонимов (доктор филологических наук М.Ю. Беляева);

7) В тексте работы используются термины «ономастикон» и «ономастическое пространство». Это идентичные понятия? (доктор филологических наук Н.Л. Шамне).

Выбор официальных оппонентов и ведущей организации обосновывается их широкой известностью своими достижениями в данной отрасли науки, наличием публикаций в соответствующей сфере исследования и способностью определить научную и практическую ценность диссертации.

Диссертационный совет отмечает, что на основании выполненных соискателем исследований:

- проанализированы современные подходы к лингвистическому исследованию компьютерной игры;
- проведен аналитический обзор классификаций жанров компьютерной игры;
- выявлены основные отличительные признаки компьютерных игр трех наиболее популярных жанров: шутер, симулятор, приключения;
- определено понятие «компьютерная игра» как объект ономастического исследования;
- проведен количественный анализ имен собственных, формирующих ономастическое пространство трех компьютерных игр: «Atomic Heart» (жанр «шутер»), «Вангеры» (жанр «симулятор»), «Черная Книга» (жанр «приключения»);
- разработан алгоритм качественного анализа имен собственных как маркеров жанра компьютерной игры;

- охарактеризованы жанрообразующие признаки имен собственных в компьютерных играх данных жанров;
- установлена зависимость между ономастиком компьютерной игры и ее жанровыми характеристиками;
- доказано, что жанр компьютерной игры определяет выбор или изобретение имен собственных определенного класса.

Теоретическая значимость работы определяется полученными результатами, которые:

- 1) углубляют и расширяют представления о функциональной специфике имен собственных в пределах новых форм социального взаимодействия;
- 2) демонстрируют потенциальную способность имен собственных маркировать признаки жанра;
- 3) дополняют существующие научные подходы к лингвистическому исследованию компьютерного дискурса;
- 4) способствуют дальнейшему исследованию жанрообразующих признаков имен собственных на более широком текстовом материале.

Значение полученных соискателем результатов исследования для **практики** подтверждается тем, что:

- определены перспективы практического использования положений исследования в учебном процессе, в частности, в вузовских курсах языкознания, социолингвистики, специальных курсах по общей ономастике;
- представлены возможности практического применения результатов диссертации в научно-исследовательской работе студентов, магистрантов и аспирантов вузов;
- показано практическое значение результатов исследования для разработчиков компьютерных игр.

Достоверность полученных результатов обеспечивается:

- привлечением большого количества теоретических трудов отечественных и зарубежных исследователей, посвященных именам собственным и компьютерному дискурсу;
- репрезентативностью иллюстративного материала (свыше 1000 онимов, составляющих ономастикон трех компьютерных игр);
- мотивированностью применённой методологической базы исследования, что позволило выделить основные признаки трех жанров компьютерных игр и маркирующие их группы имён собственных;
- основательной апробацией проведенного исследования на международных конференциях;
- выдвижением и доказательством логичных и обоснованных положений.

Личный вклад соискателя заключается в следующем:

- 1) уточнено понятие «компьютерная игра» с точки зрения лингвистического (ономастического) исследования;
- 2) выявлены основные отличительные признаки трех компьютерных игр наиболее популярных жанров;
- 3) проведен количественный и качественный анализа имен собственных, формирующих дискурсивное пространство данных игр;
- 4) обоснована зависимость выбора или изобретения имен собственных от жанра компьютерной игры.

Диссертация охватывает основные вопросы поставленной научной проблемы и соответствует критерию внутреннего единства, что подтверждается последовательным планом и непротиворечивой методологической базой исследования.

В ходе защиты были высказаны некоторые вопросы и замечания, касающиеся: 1) разграничения смежных понятий, фигурирующих в тексте диссертационного исследования (ономастикона и ономастического пространства; 2) разграничения жанра компьютерной игры и компьютерной игры как жанра креолизованного текста; 3) природы номинации и определения отдельных имен собственных; 4) проведения сопутствующего исследования

игроков, их компетенций; 5) использования англицизмов при номинации составных частей в жанре «симулятор», их соотношение с русизмами.

Соискатель ответил на задаваемые в ходе заседания вопросы и замечания.

Диссертационный совет пришел к выводу о том, что диссертация представляет собой научно-квалификационную работу, которая соответствует критериям, установленным Положением о присуждении ученых степеней, утвержденным Постановлением Правительства Российской Федерации о порядке присуждения ученых степеней от 24 сентября 2013 г. № 842.

На заседании 02 июля 2026 г. диссертационный совет принял решение за решение научной задачи, имеющей значение для развития отечественного языкознания, присудить Михайлину Ивану Алексеевичу ученую степень кандидата филологических наук по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

При проведении тайного голосования в электронной форме диссертационный совет в количестве 11 человек, из них 11 докторов наук по профилю защищаемой диссертации (по специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика), участвовавших в заседании, из 14 человек, входящих в состав совета, дополнительно введены на разовую защиту 0 человек, проголосовали: за присуждение ученой степени – 11, против присуждения ученой степени – нет.

Председатель
диссертационного
совета 33.2.007.02



Красавский Николай Алексеевич

Ученый секретарь
диссертационного
совета 33.2.007.02

Гулинов Дмитрий Юрьевич

«02» июля 2026 г.