

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка  
и методики его преподавания

**СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ РЕЧЕВЫХ  
ПОРТРЕТОВ ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА  
МАТЕРИАЛЕ АНГЛИЙСКОГО И РУССКОГО ЯЗЫКОВ)**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ  
РАБОТЫ БАКАЛАВРА

Студента 4 курса 414 группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование  
профиль – «Иностранный язык»  
факультета иностранных языков и лингводидактики

Никифорова Тимофея Юрьевича

Научный руководитель  
доцент кафедры английского языка и  
методики его преподавания  
канд. фил. наук.

20.05.2024 \_\_\_\_\_

М.В. Золотарев

дата, подпись

Зав. кафедрой  
английского языка  
и методики его преподавания  
канд. пед. наук, доцент

20.05.2024 \_\_\_\_\_

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2024 год

**Введение.** *Актуальность* выбранной темы выбранной темы определяется необходимостью более полного описания и изучения речевых портретов персонажей компьютерных игр и сравнения их на материале английского и русского языков. На наш взгляд, подобные исследования способствуют глубокому пониманию того, как язык может быть использован для передачи уникальной атмосферы и особенностей живого общения персонажей компьютерных игр.

*Объект исследования:* речевые портреты персонажей игр FarCry 5 (английский язык) и AtomicHeart (русский язык).

*Предмет исследования:* особенности и уникальные характеристики речевых портретов Иосифа Сида и Сергея Нечаева на лексическом, морфологическом, стилистическом и фонетическом уровнях.

*Цель исследования:* анализ речевых портретов персонажей компьютерных игр на материале английского и русского языков для выявления общих и национально-специфических особенностей их речи, а также для раскрытия особенностей коммуникативного поведения и взаимодействия персонажей в компьютерных играх.

*Задачи исследования:*

1. Изучить теоретические аспекты таких понятий, как речевой портрет и игровой дискурс;
2. На основе теоретического анализа научной литературы составить алгоритм описания речевого портрета;
3. Определить и проанализировать речевые портреты выбранных персонажей компьютерных игр;
4. Провести сравнительно-сопоставительный анализ выявленных особенностей речевых портретов персонажей компьютерных игр.

В соответствии с характером поставленных задач в работе использовались такие *методы исследования*, как изучение и анализ научной литературы (справочной и методологической), описание, сравнение, качественный и количественный анализ полученных данных.

*Методологической и теоретической базой* послужили труды таких исследователей, как О. Л. Каменская, С. В. Леорда, Т. П. Тарасенко, М. В. Панов, Л. П. Крысин, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова, М.Н. Панова, Е. В. Осетрова, В. В. Виноградов, Г. И. Богин и другие.

*Материалом исследования* послужил корпус текстовых и аудио примеров речевых актов, отобранных методом сплошной выборки из компьютерных игр UbisoftMontreal “Far Cry 5” и Mundfish “Atomic Heart”. Общий объем реплик составил 78.

*Научная новизна* данного исследования заключается в том, что в нем впервые проводится сравнительно-сопоставительный анализ речевых портретов персонажей компьютерных игр на материале английского и русского языков. Это позволяет выявить уникальные особенности использования языка в игровой среде, а также определить сходства и различия в речевых стратегиях и тактиках персонажей в зависимости от их культурной принадлежности.

*Теоретическая значимость* исследования заключается в расширении понимания механизмов взаимодействия языка и культуры в виртуальном пространстве. Результаты исследования могут быть использованы для дальнейшего изучения влияния компьютерных игр на формирование языковых предпочтений и стилей общения среди молодежи.

*Практическая значимость* данного исследования заключается в возможности применения его результатов в различных областях. Например, результаты исследования могут быть использованы разработчиками компьютерных игр для создания более реалистичных и интересных персонажей с учетом культурных особенностей и языковых предпочтений целевой аудитории. Также результаты исследования могут быть полезны преподавателям иностранных языков для разработки новых методик обучения, основанных на материалах из видеоигр, что сделает процесс обучения более увлекательным и эффективным.

*Апробация* исследования проводилась в рамках 76 (1) студенческой научной конференции факультета гуманитарных дисциплин, русского и 5 иностранных языков Педагогического института СГУ имени Н. Г. Чернышевского (17-18 апреля 2024 года).

*Структура* работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения.

*Во введении* обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

*В первой главе* исследуются понятия речевого портрета, языковой личности и дискурса компьютерных игр. Был составлен и обоснован алгоритм анализа речевого портрета персонажей компьютерных игр.

*Во второй главе* составляются и анализируются речевые портреты персонажей компьютерных игр: Иосифа Сида и Сергея Нечаева.

*В заключении* подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

**Основное содержание.** В первой главе «Теоретические основы изучения речевых портретов» рассматриваются основные понятия: речевой портрет, языковая личность и особенности дискурса компьютерных игр.

Научные исследования в области речевых портретов персонажей компьютерных игр начались с появления игровой индустрии и всё большего интереса к исследованию игрового опыта игроков. Изначально, исследования сконцентрировались на анализе визуального портрета персонажей, их характеристик и способностей. Однако, с развитием технологий и дальнейшим проникновением игровых персонажей в повседневную жизнь игроков, стала возникать потребность в более глубоком исследовании их семантики и описательных характеристик.

Одной из первых работ, посвященных речевым портретам персонажей компьютерных игр, стала статья Михаэля Матиас и Андрю Стерн, в которой авторы предложили новый подход к моделированию речи персонажей, основанный на анализе и классификации их диалогов. Исследование выявило, что игровые персонажи могут иметь различные стили речи, что влияет на восприятие игроками их характеров.

История изучения речевых портретов является неотъемлемой частью основ коммуникации. С течением времени люди всегда стремились разобраться в том, каким образом с помощью слов и языка можно достичь взаимопонимания и эффективной коммуникации.

Сегодня исследования в области речевых портретов и основ коммуникации продолжаются, и мы видим, как эти две темы взаимосвязаны и влияют друг на друга. Изучение речевых портретов помогает нам лучше понять, какие слова и фразы способны вызвать нужную реакцию со стороны наших собеседников, а также улучшить качество и эффективность нашей коммуникации в целом. Коммуникация, в свою очередь, становится более осознанной и умелой, когда мы знакомимся с теориями и принципами речевых портретов.

Таким образом, история изучения речевых портретов и основ коммуникации взаимосвязаны и дополняют друг друга, помогая нам развивать навыки и умения, необходимые для успешного общения и взаимодействия с окружающими.

Рассмотрение вопроса изучения речевого портрета невозможно, на наш взгляд, без анализа такого понятия, как «языковая личность».

До середины XX века языковая личность не рассматривалась как самостоятельный объект исследования, а лишь обобщенно упоминалась в связи с изучением других явлений языка. Однако с конца XX века начали формироваться общие черты теоретического понятия «языковая личность», и разрабатываться модели, структура и типология языковой личности. Впервые термин «языковая личность» был использован В.В. Виноградовым в 1930

году. Он писал о том, что структура литературного языка гораздо сложнее, чем простая плоскостная система языковых соотношений Фердинанда де Соссюра, и что личность, включенная в разные сферы, сочетает их в особую структуру.

Изначально представления об индивидуальном характере владения языком зародились ещё в XVIII-XIX веках, а потом получили развитие в работах различных исследователей. К концу XX века уже появились попытки определить сущность языковой личности. Например, Г.И. Богин рассматривает ее как комплекс психофизиологических свойств индивида, позволяющих ему воспринимать и производить речевые произведения. Однако Ю.Н. Караулов является одним из главных исследователей языковой личности в отечественном языкознании. По его мнению, языковая личность — это совокупность способностей и характеристик человека, определяющих создание и восприятие им речевых произведений с разной степенью структурно-языковой сложности, глубиной отражения действительности и определенной целевой направленностью.

Речевой портрет и языковая личность тесно связаны, поскольку язык является важным инструментом для выражения и определения личности человека в различных аспектах его жизни. С.В. Леорда утверждала: «речевой портрет – это воплощенная в речи языковая личность».

В рамках исследования речевого портрета персонажей компьютерных игр необходимо обратить внимание на аспекты теории дискурса, которые позволяют глубже понять, как языковые конструкции влияют на формирование идентичности и восприятия виртуальных персонажей. Теория дискурса предоставляет теоретический каркас для анализа, основывающегося на том, какие языковые стратегии используются для создания и дифференциации персонажей в контексте игрового мира.

Описание речевого портрета персонажей компьютерных игр может быть достаточно сложной задачей, так как необходимо учесть множество факторов, включая внешний вид, поведение, характер, хобби, профессию и

многое другое. Однако, представляется возможным разработать методику для общего описания таких персонажей:

- Изучение экстралингвистических характеристик: в рамках анализа речевого портрета следует выявить различные параметры персонажа, такие как пол, возраст, цвет волос и глаз, наличие родимых пятен, шрамов, татуировок или пирсинга и т.д. Внешний вид может помочь сформировать яркий и наглядный образ персонажа. Описание облика персонажа в речевом портрете полезно, по нашему мнению, для того, чтобы помочь лучше представить себе этого персонажа, понять его характер и эмоции, а также углубиться в сюжет. Описание профессии и умений персонажа может помочь определить, какие темы и термины могут быть включены в речь персонажа. Например, профессиональный врач может использовать медицинские термины, а юрист может использовать юридическую терминологию. В рамках предлагаемой методики описания речевого портрета следует также изучать любимые занятия, хобби или предпочтения персонажа, такие как музыка, спорт, наука, путешествия и др. Анализ личных интересов персонажа позволяет создать более глубокого, реалистичного и интересного персонажа, а также усилить эмоциональную связь между персонажем и аудиторией.

- Определение поведения: в ходе анализа стоит анализировать типичные действия и реакции персонажа, такие как агрессия, спокойствие, скрытность, активность, умение социализироваться и т.д. Речевой портрет должен включать описание поведения персонажа, так как это позволяет, по нашему мнению, создать более полное представление о его индивидуальности и характере. Поведение персонажа может быть важным индикатором его эмоционального состояния, нравов, ценностей и отношения к окружающим. Описание поведения помогает иллюстрировать нюансы личности персонажа, делает его более живым и реалистичным. Кроме того, поведение персонажа может служить ключом к его мотивациям, целям и

развитию в течение сюжета. Итак, включение описания поведения в речевой портрет персонажа помогает лучше понять его личность и поступки.

- Оценка характера: в рамках предлагаемой методики следует анализировать различные черты характера персонажа, такие как доброта, жестокость, уверенность, самостоятельность, решительность и т.д. Описание характера позволяет легче сопереживать персонажу. Это помогает почувствовать симпатию, сочувствие или возможно даже раздражение или отторжение к персонажу, в зависимости от его характера. Это помогает создать более интенсивный и вовлекающий сюжет.

- Установление интересующих тем: предлагаемая методика описания речевого портрета может определить, какие темы являются релевантными для персонажа, и включить их в описание. К таким темам могут относиться политика, религия, магия, технологии и т.д. Установление интересующих тем персонажа позволяет убедиться, что их речь и действия имеют релевантность и значимость в контексте сюжета. Интересы персонажа могут быть связаны с главной темой, конфликтом или развитием сюжета, что делает их участие более ценным для истории.

В рамках предлагаемой методики представляется возможным использовать методы машинного обучения и обработки естественного языка для анализа информации о персонаже (например, из текстовых описаний или аудиозаписей из игры). Дополнительные данные могут быть получены путем анализа графических элементов, таких как фотографии, изображения или видеоролики. Все это помогает правильно интерпретировать результаты лингвистического анализа речевого портрета.

Методика описания речевого портрета персонажей компьютерных игр может выглядеть следующим образом:

1. Задать список характеристик персонажа:
  - Внешний вид (цвет волос, глаз, кожи, особенности одежды и аксессуаров).
  - Голос (тембр, высота тона, интонации).



- Характер (уверенный, снисходительный, агрессивный, юмористический и т.д.).
  - Цель и мотивация персонажа.
  - Поведение (спокойный, нервный, настороженный и др.).
  - Умения и навыки персонажа.
  - Биография и история персонажа.
2. Определить особенности речи персонажа:
- Учитывать диалектику (акцент, способ произношения некоторых слов).
  - Вносить разнообразие в речь персонажа (использовать различные фразы, поговорки, шутки, неграмматические конструкции и т.д.).
3. Связать характеристики персонажа с его речью:
- Персонажи с агрессивным и уверенным характером могут использовать более яростные и навязчивые формулировки.
  - Персонажи с юмористическим характером могут использовать шутки и сарказм в своей речи.
  - Персонажи с тихим и вежливым характером могут использовать более приглушенную и нежную интонацию.

Во второй главе «Речевые портреты персонажей компьютерных игр» представлены результаты составления речевых портретов компьютерных персонажей – Иосиф Сид и Сергей Нечаев. Также описываются результаты их сравнительно-сопоставительного анализа.

Для проведения анализа были взяты две компьютерные игры: FarCry 5 от канадских разработчиков “UbisoftMontreal”, выпущенная в 2018 году и AtomicHeart от отечественных разработчиков “Mundfish”, выпущенная в 2023 году. На первом этапе исследования был проведен сбор данных. Были проанализированы реплики персонажей Иосифа Сиды и Сергея Нечаева. Общий объем реплик составил: Иосиф Сид- 22 реплики (1794 слова), Сергей Нечаев- 56 реплик (1436 слов).

Речевой портрет Иосифа Сида характеризуется его спокойным, но властным тоном. Он часто говорит с библейскими отсылками и проповедями, которые отражают его фанатичное видение мира и его места в нем. Его речь наполнена образами и символами, что делает его слова завораживающими и убедительными для его сторонников.

Стилистический анализ реплик Иосифа Сида выявил, что речь антигероя характеризуется использованием религиозных аллюзий, метафор и сравнений, что подчеркивает его веру в «конец света» и необходимость подготовки к нему: «*Lambopenedthe First Seal,*» «*The Garden,*» «*GatesofEden,*» «*theseventhseal,*» «*God'swrath*». Антагонист часто употребляет гиперболы и преувеличения, чтобы подчеркнуть свою веру и убеждения, а также антитезы и контрасты, чтобы противопоставить свои идеи идеям других персонажей: «*The worldisonfireandit'syourfault*», «*thesnakeinthegarden*», «*whitehorse*». Эта гипербола и метафора отражают его стремление к контролю и желание донести до окружающих свои взгляды. Использование иронии и сарказма, а также риторических вопросов и восклицаний позволяет Иосифу Сиду выразить свое отношение к другим персонажам и ситуациям. Например, фраза «*Godwillnotletthementakeme*» может быть ироничной, учитывая, что персонаж использует религиозные убеждения для оправдания насилия. Также саркастичным может показаться утверждение о том, что «*EverythingisunfoldingaccordingtoGod'splan*», в то время как персонаж сам принимает экстремальные меры, которые кажутся противоречащими библейским принципам. К тому же антагонист использует парцелляцию, делая свою речь более убедительной и проникновенной: «*wrath, world, suffer, swallow*», «*silenced, corporations, cleansed*». Эти стилистические приемы подчеркивают его умение манипулировать и влиять на окружающих. Поиск стилистических приемов позволяет увидеть, как Иосиф Сид манипулирует словами и выражениями, чтобы убедить других персонажей в своей правоте и заставить их следовать за ним.

Морфологический анализ реплик Иосифа Сида, который показывал, что он использует различные части речи для достижения своих целей. Например, глаголы в его речи часто выражают действия, направленные на подготовку к «концу света» («collapse»), такие как «buy», «build», «enchant». Используя эти глаголы, Иосиф мотивировал своих сторонников сплотиться для достижения общей цели. Существительные, в свою очередь, обозначают объекты и понятия, связанные с его верой, например, «GatesofEden», «redemption», «sin». Прилагательные и наречия используются для описания его отношения к событиям и людям, подчеркивая его фанатизм и решительность: «best», «perfect», «willing».

Таким образом, речевой стиль Иосифа Сида манипулятивен и местами агрессивен, но он всегда сохраняет видимость спокойствия и уверенности, что делает его слова еще более убедительными для тех, кто ищет в них утешение и направление. Это сочетание харизмы, страха и обещания спасения делает его мощным лидером в глазах его последователей и опасным противником для всех, кто стоит на его пути.

Речевой портрет майора Сергея Нечаева характеризуется рядом уникальных черт. В его речи часто можно встретить использование метафор, риторических вопросов и экспрессивных оборотов. Он предпочитает использовать краткие и яркие фразы, что создает ощущение ритма и динамизма в его общении.

Нечаев также характеризуется тем, что он часто играет словами, создавая игровые намеки и шутки. Его стиль коммуникации отличается отличным чувством такта и адаптации к собеседнику, что позволяет ему успешно взаимодействовать с разными людьми и добиваться своих целей через общение.

Его лексикон отличается противопоставлением научных слов и бранной лексики. Количественный анализ выявил 40 (2.7%) слов из научной лексики и 49 слов (3.4%) обценной лексики. Сергей Нечаев также часто использует сленговые выражения и жаргонные обороты, что придает его

речи непосредственность и легкость. Его обширный словарный запас и умение создавать языковую игру помогают ему убедительно аргументировать свою позицию и влиять на людей через общение. В общем, можно сказать, что речь Нечаева характеризуется яркостью, остротой и оригинальностью, что делает его речевой портрет запоминающимся.

На заключительном этапе в данной работе были проанализированы и сопоставлены получившиеся речевые портреты персонажей компьютерных игр: Иосиф Сид (FarCry5) на материале английского языка и Майор П-3 (AtomicHeart) на материале русского языка. Оба героя являются ключевыми фигурами в своих вселенных- Иосиф антагонист, Сергей протагонист. Эти два персонажа кардинально отличаются друг от друга, но несмотря на это различие имеют схожие черты в своих речевых портретах. Оба персонажа имеют богатый лексикон, но используют его по-разному. Иосиф произносит длинные речи, используя официальный стиль. В то время как майор П-3 говорит короткими предложениями, используя более разговорную речь. Это можно заметить, сравнивая объем обработанных реплик и количество слов в них: Иосиф- 22 реплики и 1794 слова, Сергей- 56 реплик 1436 слов. При подсчете среднего количества слов на реплику результаты оказались следующими: Сид- в среднем 82 слова в реплике, Нечаев- 27 слов в реплике.

Сравнивая морфологическую составляющую речевых портретов, можно сказать, что персонажи используют разные части речи для выражения своих мыслей. В речи Иосифа Сида наибольшее количество слов составляют глаголы, когда у Сергея Нечаева существительные. Стоит отметить, что майор использует междометия, в то время как в речи Иосифа они отсутствуют.

Переходя к сравнению результатов стилистического анализа, следует учитывать социальную принадлежность персонажей и их идеологии. Как было сказано выше, Иосиф Сид религиозный проповедник нелегальной секты, поэтому основная составляющая его стилистических приемов — это отсылки на Библию и использование ярких образов (35%). Майор Нечаев

профессиональный военный особого подразделения СССР, где религия была запрещена. Его речь характеризуется сниженным характером и использованием бранной лексики. К тому же в его речи преобладают такие стилистические приемы, как сарказм и ирония (61%). Эти показатели подчеркивают формальный стиль речи Иосифа Сиды и разговорный майора Нечаева.

Оба персонажа обладают харизматичными голосами с уверенным тоном, но Сид имеет мягкий и спокойный тембр, говорит чаще всего тихо, тогда как Нечаев говорит быстро, громко и часто язвит своим собеседникам. Оба персонажа не имеют дефектов речи.

Таким образом, речевой портрет Сергея Нечаева из игры «AtomicHeart» и Иосифа Сиды из игры «FarCry 5» отличается как по темам обращения, так и по стилю речи. Майор Нечаев обычно обращается к собеседникам с изрядной долей сарказма и цинизма, используя остроумные и научные высказывания. Его речь часто нестандартна и иронична. В то время как Иосиф Сид обладает более авторитарным и убедительным стилем общения. Он использует прямолинейные и категоричные высказывания, выражая свою уверенность и властность.

Оба персонажа проявляют свою индивидуальность через свой уникальный речевой стиль, что делает их запоминающимися и харизматичными в контексте игровых сюжетов.

Оба персонажа обладают глубоким пониманием психологии и способны влиять на людей с помощью своей речи. Однако, у Сергея Нечаева подход более агрессивный и прямолинейный, в то время как Иосиф Сид использует религиозные мотивы и обещания спасения для достижения своих целей.

Таким образом, Сергей Нечаев и Иосиф Сид представлены как разные по стилю и методам общения лидеры, один из которых использует провокационные и вызывающие высказывания, а другой - манипуляцию и угрозы для достижения своих целей.

**Заключение.** В настоящей выпускной квалификационной работе подчеркивается значимость изучения и понимания речевых портретов персонажей компьютерных игр на английском и русском языках. Эти исследования помогают понять, как язык может передавать уникальную атмосферу и особенности общения персонажей. Эти исследования играют важную роль в понимании языка как средства коммуникации и социокультурного взаимодействия.

Таким образом, результаты сравнительно-сопоставительного анализа речевых портретов персонажей компьютерных игр на русском и английском языках позволяют выявить особенности использования языка в контексте игровой культуры. Исследование позволяет оценить, каким образом язык влияет на создание уникальных образов персонажей, и какие аспекты культурной специфики могут проявляться через языковое взаимодействие в играх. Это исследование имеет важное значение для понимания роли языка в контексте развития игровой индустрии и восприятия игрового контента на разных языках.

В рамках практической части настоящей работы были проанализированы речевые портреты персонажей компьютерных игр Atomic Heart, Mundfish и FarCry 5 Ubisoft Montreal с целью выявления характерных особенностей анализируемых речевых портретов. При этом основное внимание было направлено на выявление общих и национально-специфических особенностей их речи, а также на раскрытие особенностей коммуникативного поведения и взаимодействия персонажей в компьютерных играх. Таким образом, были составлены, проанализированы и сопоставлены речевые портреты выбранных персонажей компьютерных игр.

Исследование коммуникативного поведения героев показало, что выбор стилистических средств у них различается: Иосиф Сид предпочитает использовать более официальный стиль общения, в то время как Майор Нечаев склонен к более непринуждённому и разговорному стилю.

Морфологический анализ позволил выявить, что в зависимости от специфики языка изменяется процентное соотношение различных частей речи в репликах персонажей. Так, в речи антагониста игры Far Cry 5 преобладают глаголы, что указывает на динамичность и активность повествования. В то же время в речи протагониста игры Atomic Heart чаще встречаются существительные, что говорит о склонности персонажа к более детальному описанию окружающего мира и событий.

Исследование стилистических особенностей речи позволило установить, что оба персонажа активно применяют разнообразные средства выразительности. В этом отношении персонажи демонстрируют существенные различия, обусловленные их мировоззрением и профессиональной деятельностью.

Арсенал стилистических приёмов Сергея  
Нечаева включает преимущественно сарказм и иронию, в то время как Иосиф Сид предпочитает использовать библейские аллюзии и образные выражения.

Фонетический анализ речи  
позволил выявить различия в манере речи двух персонажей. Оба героя обладают низким тембром голоса, однако их манера говорить отличается: майор Нецаев говорит быстро и громко, в то время как Иосиф  
Сид предпочитает умеренный темп и тихий голос.

Анализ результатов показал общие и обусловленные профессиональными характеристиками особенности речи персонажей компьютерных игр, раскрыл особенности коммуникативного поведения и взаимодействия персонажей в компьютерных играх.

Дальнейшие исследования в этой области могут рассмотреть более широкий спектр игр и языков, а также углубиться в анализ специфических жанров или характеристик персонажей.

Таким образом основная цель настоящего исследования достигнута, все поставленные задачи выполнены.