

Отзыв официального оппонента

о диссертации Сатиной Дарьи Дмитриевны «Языковая объективация концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе», представленной на соискание ученой степени кандидат филологических наук по специальности 10.02.04 - Германские языки

Концепт прочно утвердился в качестве одного из ключевых понятий отечественной когнитивной лингвистики, характеризующегося многообразием трактовок и определений, методов исследования и моделирования. Благодаря формированию основательной теоретической базы описания концепта с различных позиций, а также благодаря многочисленным частным исследованиям, анализирующим отдельные концепты на материале разных языков и опирающимся на те или иные основополагающие теоретические положения, появилось новое направление языкознания - концептология. Исследование характеристик концептов, репрезентированных разнообразным языковым материалом, с помощью различных методов находится в фокусе внимания этого интенсивно развивающегося направления современной лингвистики, что и обуславливает **актуальность** диссертационного исследования Дарьи Дмитриевны Сатиной, выполненного в русле концептологии и направленного на анализ объективации концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе.

Научная новизна диссертации определяется тем, что в отличие от других исследователей, рассматривавших языковую репрезентацию феномена игры, приоритетное внимание диссертанта направлено на изучение изменения характеристик исследуемого концепта в зависимости от характеристик объективирующего его художественного дискурса. При этом автор производит комплексное описание различных зон концепта, учитывая социальный и психологический аспекты, принадлежность дискурса к определенной лингвокультуре и особенности идиостиля в каждом отдельном случае.

Основные результаты проведенного Д.Д. Сатиной исследования следующие:

1. Установлено варьирования объективации концепта “game” в выбранном для анализа художественном дискурсе. Предпринята попытка проследить национально-культурное и индивидуально-авторское своеобразие концепта.

2. Выявлено типичное для исследуемого концепта “game” содержательное наполнение составляющих его зон. Определена динамика изменения превалирующих характеристик концепта в зависимости от характеристик дискурса и особенностей микроконтекстов, репрезентирующих игровую деятельность. Установлены различия в объективации игр двух категорий - Agon и Alea.

3. В итоге дано всестороннее, убедительное и достоверное описание

объективации и роли концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе, тем самым внесен вклад в моделирование феномена игровой деятельности на материале различных лингвокультур.

Данные результаты определяют безусловную **теоретическую значимость** исследования. Работа существенно продвигает представление о языковой объективации концепта “game” в художественном дискурсе различной временной и национальной отнесенности, демонстрирует варьирование характеристик концепта и способы их языковой фиксации, устанавливает превалирование той или иной характеристики в зависимости от материала исследования.

Проведенное комплексное исследование вносит существенный вклад в дальнейшую разработку методики описания концепта на основе выделения его различных слоев и определения взаимосвязи между ними.

Практическая значимость работы заключается в том, что:

1) полученные результаты могут быть использованы при разработке лекционных курсов и спецкурсов по когнитивной лингвистике, лингвокультурологии, лингвострановедению;

2) материал данной работы и принятая в ней методика исследования могут быть полезны для студентов бакалавриата, магистрантов и аспирантов при осуществлении ими самостоятельной научной работы.

Достоверность полученных результатов и сделанных автором теоретических обобщений подтверждается достаточной научной базой и тщательным анализом эмпирического материала. Работа выполнена на высоком теоретическом уровне: опираясь на фундаментальные труды отечественных и зарубежных ученых в области когнитивной лингвистики, в частности, концептологии, теории игр, лексической семантики, лингвистики текста, а также философии и литературоведения, автор всесторонне освещает различные подходы к определению понятия «концепт»; разграничивает «концепт», «понятие» и «значение», дает определение художественного концепта и устанавливает его соотношение с понятием художественного образа, подробно рассматривает характеристики игры как культурного феномена.

Важным параметром, способствующим обоснованности выводов, является комплексная и последовательная методика исследования, которая основана на модели строения концепта, предложенной З.Д. Поповой и И.А. Стерниним, и включает выделение и анализ образа, информационного содержания и интерпретационного поля концепта. При этом в заслугу автору диссертационного исследования надо поставить внесение некоторых уточнений и изменений в вышеуказанную модель (С.66), обусловленных спецификой анализируемого материала.

Материалы и результаты диссертационного исследования прошли **апробацию** на заседаниях кафедры «Романо-германская филология» (с января 2019 г. кафедра «Русская и зарубежная филология») Курганского государственного университета. Результаты работы отражены также в 7

публикациях общим объемом 3.2 п.л., из них 4 статьи в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ.

Диссертация включает 172 страницы и состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка (93 наименования, из них 8 на иностранных языках), списка лексикографических источников (8 единиц) и материалов исследования (6 единиц). Каждая глава сопровождается обоснованными, обусловленными проведенным анализом выводами.

Работа хорошо структурирована, характеризуется логичностью, последовательностью и системностью изложения теоретического и практического материала.

Во **введении** (С. 4-13) обосновывается актуальность работы, определяются цель и конкретные задачи исследования, его методы, описывается теоретическая основа анализа, характеризуется эмпирический материал.

В **первой главе** «Феномен игры в культуре» (С. 14 -37) диссертант анализирует различные концепции игровой деятельности и подходы ученых к исследованию сущности игры с позиций психологии, философии и культурологии, определению роли игры в развитии человеческой культуры, рассматривает основные характеристики игровой деятельности, выделяемые учеными, устанавливает соотношение игры и ритуала, описывает существующие классификации игр. Следует подчеркнуть, что Д.Д. Сатина далека от простого реферативного изложения материала, критически подходит к высказанным точкам зрения, аргументированно и убедительно обосновывает свою собственную позицию. На основе осуществленного анализа научного материала в этой главе автор выбирает для собственного исследования игры категорий Agon и Alea.

Во **второй главе** «Понятие, значение и концепт: соотношение терминов. Проблема художественного концепта в художественном дискурсе» (С.40 - 72) систематизируются взгляды различных ученых на соотношение понятия, концепта и значения языковой единицы, анализируются теории строения и содержания концепта, описываются подходы к определению художественного концепта, устанавливаются характеристики художественного дискурса. В результате проведенного во второй главе анализа научной литературы Д.Д. Сатина останавливается на концепции И.А. Стернина и З.Д. Поповой как основе для своей диссертационной работы.

В обеих теоретических главах рассматриваются именно те положения, которые необходимы для анализа эмпирического материала.

Уточнив отправные понятия исследования, Д.Д. Сатина приступает к обстоятельному анализу репрезентации концепта "game" в художественных произведениях шести британских и американских писателей. **Третья глава** «Объективация концепта "game" в дискурсе англоязычной художественной литературы» (С. 75 -137) безусловно, представляет наибольший интерес. В третьей главе производится последовательное описание информационного содержания, образной составляющей и интерпретационного поля исследуемого концепта, репрезентированного в произведениях двух

лингвокультур и относящегося к разным временным пластам. Автору удается выявить специфику объективации концепта в каждом произведении и установить преобладающие черты этой объективации (например, игра как традиция и социальная норма в произведении Дж.Д. Сэлинджера, игра как призвание в повести Дж. Лондона и пр).

Д.Д. Сатиной определены и обоснованы все требуемые этапы анализа, которых автор неукоснительно придерживается, что способствует системности проведения исследования и достижения единообразия в рассмотрении очень разных по многим параметрам художественных произведений.

Значимым представляется вывод о том, что содержание художественного концепта определяется не только объективирующими его словами и словосочетаниями, но и сверхфразовыми единствами, сюжетным построением, всей проблематикой произведения в целом (С.12,141). При этом автор убедительно демонстрирует взаимосвязь выделяемых смысловых компонентов концепта, их взаимную обусловленность.

К важным результатам работы следует отнести скрупулезные описания отдельных зон концепта "game". Так, например, диссертант убедительно обосновывает и демонстрирует, что в художественном тексте проявляются не все признаки, образующие информационное содержание концепта.

Существенным достижением работы являются проводимый анализ образной зоны концепта, что требовало от автора немалых задатков исследователя. Важен один из делаемых на основе этого анализа выводов о том, что чувственная репрезентация концепта «может служить базой для формирования новых смысловых оттенков», на основе которых в свою очередь осуществляется индивидуально-авторское содержательное наполнение концепта (С.107). Значимым результатом работы можно считать определение важности средств перцептивной репрезентации в объективации концепта (С. 99).

Научно значимыми и весьма интересными являются фрагменты работы, в которых описывается социально-культурная зона концепта.

Интересен вывод автора о двух выявленных в ходе анализа символических значений игры – противостоянии и проявлении воли судьбы (С.160).

Несомненным достоинством исследования является то, что основные положения подтверждаются убедительным анализом примеров.

Работа написана хорошим научным языком, без излишних осложнений, все положения излагаются логично и обоснованно. Выводы к главам и заключение информативны и достаточно полно подтверждают основные результаты исследования.

При чтении диссертационного исследования, как и при чтении любой большой по объему и оригинальной научной работы, возникают некоторые замечания и вопросы:

1. При отнесении утилитарной и социально-культурной зон

интерпретационного поля концепта к его дальней периферии Д.Д. Сатина не приводит никакой аргументации в пользу этого, но в то же время отмечает, что социально-культурная зона наиболее обширна (С.156-157). По данным автора утилитарная зона также может быть выявлена и варьируется в зависимости от исследуемого произведения. Чем обосновано включение этих зон в дальнюю периферию?

2. Автор использует два термина для обозначения по сути одного и того же понятия – культурно-специфический компонент (например, на С.11 и др.) и этнокультурный (С.11,73,155 и др). Если автор не проводит разграничения между ними, то было бы целесообразно придерживаться какого-то одного термина. Кроме того, в диссертации широко используется термин «социально-культурный компонент» (С.157, 158 и др). Хотелось бы попросить диссертанта пояснить, в каких отношениях находятся этнокультурный (культурно-специфический) и социально-культурный компоненты.

3. Некоторые замечания касаются мелких неточностей. Так, на С.83 Д.Д. Сатина отмечает высокую номинативную плотность исследуемого концепта, но приводит лишь 8 иллюстративных примеров (С.82), что никак не позволяет утверждать, что номинативная плотность высокая. Следовало бы указать количество единиц, репрезентирующих концепт, если их больше, чем приводится в тексте работы. Вряд ли возможно относить к настоящему моменту работу Е.С. Кубряковой, опубликованную в 2000 г. (с.68).

4. Замечание формального характера касается расхождения в количестве источников, указанных автором работы во введении (с.13) и приведенных в списке источников на с. 162 – 170. Во введении речь идет о 108 источниках в списке литературы, включающих 22 работы на иностранных языках, однако в этом списке на С. 162 – 170 оказалось возможным обнаружить 93 наименования, из них 8 на иностранных языках. Другое замечание относится к отсутствию нумерации выводов ко всем трем главам. Между тем, нумерация способствует большей четкости и наглядности как в систематизации полученных результатов, так и в их восприятии читателем.

Высказанные замечания ни в коей мере не влияют на общее очень благоприятное впечатление от данной работы.

В порядке научной дискуссии хотелось бы задать диссертанту следующий вопрос:

Не видит ли автор противоречия между столь диаметрально противоположенным структурой и содержанием концепта? По сути, в обоих случаях, и при выделении трех зон концепта, и при выделении ядра и периферии, речь идет о содержательных составляющих, находящихся в определенных отношениях друг с другом. Косвенным подтверждением изоморфности данных компонентов является осуществленное автором соотнесение исследованных зон концепта с его ядром и периферией (С.155-157). Нельзя ли допустить, что в обоих случаях перед нами сущности одного порядка, хотя и отражающие строение и содержание концепта с разных

позиций?

Подводя итог рассмотрения представленного к защите диссертационного исследования Д.Д. Сатиной, необходимо отметить, что поставленная в нем цель реализована, задачи выполнены, а полученные результаты не вызывают сомнений. Достаточная теоретическая база и тщательный анализ исследуемого материала позволили Д.Д. Сатиной описать характеристики концепта “game”, репрезентированного в произведениях ряда англоязычных авторов. Представленное исследование выполнено на высоком профессиональном уровне и имеет существенное значение не только для концептологии, но и для лингвистической науки в целом.

Существенные результаты исследования, вынесенные на защиту, аргументированы и проиллюстрированы достаточным количеством эмпирического материала. Важно отметить, что автором проделана большая работа по обработке значительного объема языкового материала. Автореферат в полной мере отражает содержание диссертации.

Все вышеизложенное позволяет сделать вывод о том, что диссертационное исследование Сатиной Дарьи Дмитриевны «Языковая объективация концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе» является законченным, актуальным, достоверным, теоретически и практически значимым самостоятельным научным исследованием. По своему содержанию оно полностью соответствует паспорту специальности 10.02.04 - Германские языки и отвечает критериям, установленным постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г. № 842 (п.п. 9-14 «Положения о порядке присуждения ученых степеней»), а ее автор – Дарья Дмитриевна Сатина заслуживает присвоения ей ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 - Германские языки.

Иванова Елизавета Васильевна,
(10.02.04 - Германские языки) доктор филологических наук, профессор кафедры английской филологии и перевода Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет» (СПбГУ)



Дата «9» ноября 2020

Адрес: 199034, Россия, г. Санкт-Петербург,
Университетская наб., 7/9.

Телефон: +79219212904

Адрес электронной почты:

e.v.ivanova@spbu.ru

ПОДПИСЬ РУКИ



У ДОСТОВЕРЯЮ



ЗАМЕСТИТЕЛЬ НАЧАЛЬНИКА
УПРАВЛЕНИЯ КАДРОВ ГУОРП

Хомутовская Л. П.



09.11.2020