

ОТЗЫВ

официального оппонента о диссертационном исследовании Сатиной Дарьи Дмитриевны на тему «Языковая объективация концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе», представленном в диссертационный совет Д 212.354.09, на базе ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный экономический университет» на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 – германские языки

Рецензируемая диссертация представляет собой самостоятельное, актуальное и достоверное завершённое научное исследование, выполненное в русле когнитивно-дискурсивной парадигмы в соответствии с такими принципиальными для современной лингвистики установками как экспансионизм, функционализм и экспланаторность.

Актуальность темы диссертации обусловлена тем, что рассматриваемая проблематика вписывается в активно развивающиеся направления современной филологии: когнитивная семантика, лингвоконцептология и игровая поэтика. Кроме того, актуальность диссертационного исследования определяется обращением автора к эмпирическому текстовому материалу, который востребован современной читательской аудиторией и, следовательно, является привлекательным с точки зрения социума.

Автор работы впервые осуществляет комплексный анализ языковых средств, репрезентирующих этнокультурную специфику универсального концепта «game» в художественном дискурсе, что и определяет **новизну** исследования. В значительной мере новой представляется попытка проанализировать индивидуально-авторский выбор разноуровневых языковых средств, обеспечивающих объективацию концепта игры в художественных прозаических текстах 19-21 веков.

Структура диссертации представляется продуманной и соответствующей логике исследования. Работа объемом 172 страницы состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы (108 источников, из них 23 на английском языке).

В первой главе, «**Феномен игры в культуре**», четко и последовательно излагаются базовые постулаты лудологии. Д.Д. Сатина рассматривает ключевые для диссертации дихотомии «игра :: ритуал», «фидейное сознание :: игровое сознание», а также классификацию игр, разработанную Р. Кайуа. Диссертант проводит тщательное исследование различных точек зрения на природу и сущность феномена игры, его основные признаки и функции.

Суммируя результаты сравнительно-сопоставительного анализа постулатов, разработанных А. К. Байбуриным, Л. Витгенштейном, Х. Г. Гадамером, Й. Хёйзинга, О. Финком, Д.Д. Сатина убедительно доказывает свою позицию в научной дискуссии, определяя игру как свободную, добровольную деятельность, имеющее в современном мире множество функций (с.25-26).

Особое внимание автор уделяет понятию «игровой мир», который используется для обозначения специфической коммуникативной ситуации, возникающей в процессе игровой деятельности. Описание онтологической связи игрового мира и реальности (с. 21), обращение к понятию «эффект двойной реальности» (с.27) представляется особенно ценным, поскольку в работе исследуются средства объективации концепта “game” в художественном дискурсе, который репрезентирует фикциональные миры, порожденные творческим сознанием автора.

Д. Д. Сатина разграничивает родственные, но нетождественные понятия игра и ритуал, проводит тщательный анализ теоретических работ по данной проблеме и логично излагает свою исследовательскую позицию, демонстрируя широкий научный и культурологический кругозор, умение аргументированно излагать собственную точку зрения.

Учитывая многообразие существующих игр, следует признать, что любая классификация игры будет неполной, а попытки создать универсальную классификацию вряд ли окажутся результативными. В такой ситуации обращение Д.Д. Сатиной исключительно к классификации игр Р. Кайуа представляется оправданным, поскольку позволяет автору уточнить объект исследования. Однако необходимо отметить, что сравнительно-сопоставительный анализ нескольких классификаций сделал бы работу более репрезентативной.

Во второй главе, **«Понятие, значение и концепт: соотношение терминов. Проблема художественного концепта и художественного дискурса»**, автор логически развивает заявленную основную линию исследования и продолжает формирование понятийно-терминологического аппарата исследования, последовательно включая в него такие единицы как «понятие», «значение», «концепт».

Д.Д. Сатина анализирует и систематизирует классические и современные работы, посвященные исследованию процессов познания человеком мира, взаимодействия сознания и языка. Глубокий, добросовестный анализ позволяет диссертанту сделать убедительный вывод о динамическом характере понятия, тенденции к обогащению его содержания при стабильности лексического обозначения (с.43).

При решении проблем, связанных с содержательными особенностями исследуемого концепта, Д.Д. Сатина опирается на теоретические положения, сформулированные в рамках различных направлений когнитивной

лингвистики и рассматривает такие понятия как когниция, категоризация, лингвокультурный концепт, образная составляющая концепта, понятийный элемент концепта.

Особый интерес представляет описание эволюции понятия «художественный концепт», что позволяет рассматривать «художественный образ» и «художественный концепт» как взаимосвязанные, но не тождественные понятия, поскольку «содержание концепта национальной культуры не всегда совпадает с содержанием соответствующего художественного концепта» (с.52), что объясняется проблематикой художественного произведения. Такие выводы диссертанта можно трактовать как свидетельство важности художественного концепта в процессе литературной коммуникации, поскольку он обеспечивает формирование в сознании адресата текстовой концептосферы и создание аксиологически выверенной модели действительности.

Рассматривая современные тенденции изучения феномена «художественный концепт», диссертант отмечает вариативность и смысловую общность языковых средств его выражения и определяет художественный концепт как «ментальный конструкт, объединяющий объективную информацию, которая отражает знания автора о соответствующем объекте или явлении, и индивидуально-авторские смыслы, помогающие донести до читателя замысел произведения» (с.61). Именно такой комплексный подход к рассмотрению языковых средств объективации концепта “game” оказывается наиболее плодотворным при изучении художественных текстов.

В данном контексте вполне логичным и обоснованным представляется обращение автора к предложенной З. Д. Поповой и И. А. Стерниным модели концепта, в структуре которого выделяются образ, информационное содержание и интерпретационное поле. Такой подход позволяет рассматривать языковые средства объективации концепта “game” не только в отдельно взятом произведении, но и в неразрывной связи с текстовым континуумом в целом. Что, в свою очередь, позволяет решить важные прагматические задачи, связанные с установлением иерархий смысла, и охарактеризовать художественный концепт “game” как структурно-смысловую единораздельную сущность. Более того, автор приходит к обоснованному выводу о том, что в составе интерпретационного поля «можно выделить 3 зоны: энциклопедическую, утилитарную и социально-культурную, объединив в последней общеоценочную, регулятивную и собственно социально-культурную составляющие», которые следует анализировать в комплексе (с.66).

Раздел 2.4. «Особенности литературно-художественного дискурса» представляется несколько схематичным. Автор ставит перед собой достаточно амбициозную задачу, пытаясь проследить генезис понятия дискурс,

сопоставить понятия текст и дискурс, определить специфику литературно-художественного дискурса, но, к сожалению, формат работы не позволил диссертанту в полной мере раскрыть заявленную проблематику. К существенным достоинствам данного раздела следует отнести упоминание о сложных взаимосвязях, существующих между текстом, дискурсом и экстралингвистическими факторами, что позволяет отвести тексту роль посредника «между автором и читателем, благодаря чему свойственная тексту процессуальность становится отличительной чертой дискурса» (с.71).

Третья глава «Объективация концепта “game” в дискурсе англоязычной художественной литературы» посвящена анализу информационного содержания концепта “game”, а также средств объективации его различных аспектов в художественных произведениях 20-21 вв. Необходимо отметить, что выбор произведений-источников и предлагаемое их описание свидетельствуют о широкой общекультурной и исследовательской эрудиции диссертанта.

Диссертант проводит тщательный анализ словарных дефиниций лексем, обозначающих понятие игры в английском языке (*game, play, gambling etc.*) и иных регулярных языковых средств выражения рассматриваемого концепта, которые могут быть задействованы в коммуникативном процессе. На основании результатов анализа автор приходит к выводу о высокой номинативной плотности рассматриваемого концепта и о иерархических отношениях его репрезентантов: по мнению Д.Д. Сатиной, имя существительное *game* можно считать гиперонимом, слова, номинирующими различные виды игр (*mah-jong, chess, football, tennis, game of cards, prize fighting, boxing, bridge gambling*) – гипонимами.

Оригинальной авторской разработкой следует признать предложенную диссертантом классификацию фразеологических единиц, содержащих компоненты *game* и *play*. Используя в качестве дифференциального признака смысловое наполнение устойчивых выражений, автор выделяет 8 групп репрезентантов, которые концептуализируют игру в английском языке.

Особый интерес представляет утверждение о том, что специфическое смысловое наполнение рассматриваемого концепта в художественном произведении определяется его ролью в формировании сюжета и проблематики произведения, индивидуально-авторской оценкой, представленной как точка зрения персонажа, спецификой мировосприятия писателя, а также этнокультурной спецификой концепта.

Безусловным достоинством работы следует признать четкое следование алгоритму анализа языковых репрезентантов концепта, так при работе с интерпретационным полем рассматриваются энциклопедическая, утилитарная

и социально-культурная зоны, а при анализе образного слоя – зрительная, звуковая, тактильная репрезентации.

Проведенный анализ позволяет Д.Д. Сатиной сделать обоснованный вывод о том, что «интерпретационное поле частично основывается на смысловых компонентах, заложенных в информационном содержании и образной составляющей концепта» (с. 95). В главе рассмотрены языковые средства объективации в текстах основных признаков, содержащихся в определении имени существительного game: деятельность, направленная на получение удовольствия, тренировку каких-либо навыков либо получение вознаграждения.

Содержание работы позволяет утверждать, что цель исследования успешно достигнута: представлено развернутое описание языковых средств, которые актуализируют концепт “game” в англоязычных художественных произведениях, рассмотрены способы актуализации его социальных и психологических аспектов, а также определено место рассматриваемого концепта в англоязычном культурном дискурсе. Диссертант проанализировал структуру концепта, выделив на основе анализа микроконтекстов, связанных с упоминанием игровой деятельности, следующие компоненты: образ, информационное содержание и интерпретационное поле концепта. Установлено, что текстовая объективация концепта обеспечивается не только отдельными лексическими единицами и словосочетаниями, но и осуществляется на уровне предложения, сверхфразового единства, а также сюжетного построения и идейного содержания произведения.

Объективность и достоверность результатов проведенного исследования определяются широкой теоретической базой, значительным объемом проанализированного эмпирического материала и грамотным применением заявленных методов лингвистического исследования.

Теоретическая значимость диссертации Д.Д. Сатиной заключается в дальнейшей разработке теории концепта, а также в совершенствовании алгоритма концептуального анализа применительно к художественному тексту. Междисциплинарный подход к проблематике исследования позволяет автору применить интегративную теорию репрезентации и оперирования разнонаучными знаниями в филологии и учитывать различные аспекты взаимодействия энциклопедических знаний автора и читателя.

Практическая ценность представленной работы заключается в возможности применения полученных результатов в исследовательской и научно-дидактической деятельности.

В целом, диссертационное исследование отличается логичностью рассуждений, тщательностью выполнения, доказательностью и

убедительностью выводов. Тем не менее, работа не лишена отдельных недостатков, вследствие чего представляется обоснованным озвучить некоторые замечания и задать вопросы, возникающие после ее прочтения.

1. Чем обусловлен выбор в качестве объекта исследования игр, относящихся к категориям *Agon* и *Alea* «как средства психологической характеристики личности» (с. 36)? Какие сходства или отличия в языковой репрезентации игр данных категорий были выявлены в ходе анализа эмпирического материала? Являются ли эти особенности индивидуально-авторскими или универсальными?
2. Одной из задач работы является анализ содержания концепта “game”, выявление его ядра, ближней и дальней периферии. Как эти понятия коррелируют с рассматриваемыми в процессе исследования компонентами концепта: образ, информационное содержание и интерпретационное поле? Какие признаки формируют ядро и периферию рассматриваемого концепта в художественном дискурсе? Удалось ли проследить динамику этих признаков в произведениях разных веков? Существуют ли различия в актуализации выявленных концептуальных признаков при рассмотрении игр категорий *Agon* и *Alea*?
3. Раздел 2.1 озаглавлен «Понятие, значение и концепт». Однако в тексте работы диссертант проводит сравнительно-сопоставительный анализ только двух заявленных терминов: понятие и концепт. Какова позиция значения в данной триаде?
4. При рассмотрении художественного концепта Д.Д. Сатина утверждает, что не существует заранее заданных способов его экспликации (с.56). Означает ли это, что автор абсолютно свободен в выборе языковых средств, а нормы языкового кода, узуальное значение лексической единицы и иные лингвистические и лингвокультурные факторы не имеют значения?
5. В качестве эмпирического материала исследования использованы произведения как британских, так и американских авторов, что соответствует как теме работы, так и названию одного из разделов – «Концепт “game” в английской и американской лингвокультурах». Удалось ли диссертанту выявить национальную специфику образа, информационного содержания и интерпретационного поля концепта “game”?
6. Одним из ключевых понятий работы является образное содержание концепта. Как диссертант трактует данное понятие в контексте художественного дискурса: как универсальное или индивидуально-авторское?

Вышеприведенные замечания носят дискуссионный характер и не снижают общего положительного впечатления о работе, которая характеризуется высоким теоретическим уровнем исследования и обоснованностью полученных результатов.

Диссертация Сатиной Дарьи Дмитриевны на тему «Языковая объективация концепта “game” в англоязычном художественном дискурсе» полностью соответствует паспорту специальности 10.02.04 – Германские языки, профилю совета Д 212.354.09 и отвечает требованиям, предъявляемым к диссертационным работам на соискание ученой степени кандидата филологических наук (пп.9-14 «Положения о порядке присуждения ученых степеней», утвержденного постановлением Правительства Российской Федерации от 24 сентября 2013 г., №842) по специальности 10.02.04 – германские языки, а ее автор, Сатина Дарья Дмитриевна, заслуживает присуждения ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.04 – германские языки.

Виктория Юрьевна Клейменова,
доктор филологических наук, доцент,
профессор кафедры
английской филологии,
Федеральное государственное
бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный
педагогический университет
им. А.И. Герцена»

Контактная информация:
Клейменова Виктория Юрьевна
190121, г. Санкт-Петербург, ул. Декабристов, д.33, кв. 30
тел.: 8-904-604-30-99
e-mail: victoria.kleimenova@yandex.ru

РГПУ им. А. И. ГЕРЦЕНА

подпись *В.Ю. Клейменова*

удостоверяю *13.11* 20*20* года

Отдел персонала и социальной работы
Управления кадров и социальной работы



В.В. Рубичик
Ведущий документовед
отдела персонала
и социальной работы
В.В. Рубичик

13.11.2020