

ОТЗЫВ

Официального оппонента доктора филологических наук, доцента
Шаронова Игоря Алексеевича,
о диссертации Талески Александара
«Модели дейктического и коммуникативного поведения говорящего
в виртуальной реальности (на материале русского языка)
на соискание ученой степени кандидата филологических наук
по специальности 10.02.19 - теория языка

Актуальность темы. Диссертация Александара Талески посвящена анализу экспериментальных моделей дейктического и коммуникативного взаимодействия собеседников в виртуальной реальности на материале русского языка. Целью диссертационного исследования является попытка выявить специфику использования дейксиса как особого механизма устного взаимодействия собеседников в виртуальной реальности.

В последние десятилетия активно растет интерес к исследованиям в области нестандартной коммуникации, в частности, самым разным формам общения в интернете, трансформирующим стандартную ситуацию устной коммуникации, и на этом фоне исследование коммуникации в виртуальном пространстве встраивается в ряд актуальных вопросов, требующих лингвистического ответа на возникающие вызовы динамического развития и расширения возможностей коммуникативного взаимодействия. Поэтому актуальными являются как теоретические исследования в данной области, создание аппарата для анализа речевой деятельности в нестандартных условиях, так и апробация его на практике. Сказанное, в свою очередь, обуславливает научную новизну и практическую значимость исследования.

Для выявления специфики использования дейксиса в виртуальной реальности автору необходимо было решить целый ряд задач, как то:

- построить универсальный классификатор языковых и неязыковых дейктических средств;
- выявить на основе эксперимента типовые модели дейктического поведения говорящего,
- выявить используемые испытуемыми дейктические и недейктические системы координат;
- определить специфику дейктического поведения человека в виртуальном пространстве,

и в частности, особенности гендерных проявлений в необычной для испытуемых виртуальной среде. Обоснованность и достоверность полученных результатов обусловлена статистическим анализом расклассифицированного языкового материала, полученного в результате эксперимента, проведенного с 24 испытуемыми, разделенными поровну по половому признаку (12 мужчин и 12 женщин).

Результаты диссертационной работы докладывались и обсуждались в целом ряде конференций и на научных семинарах. Полученные в результате исследования наработки могут быть, с нашей точки зрения, с успехом использованы как теоретическая база для дальнейших исследований в выбранном направлении.

Краткая характеристика основного содержания диссертации.

Диссертация Александра Талески состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения.

Во введении автором обосновывается актуальность исследования; формулируется цель и основные задачи, определяется новизна и релевантность полученных результатов, описывается структура диссертационной работы.

В первой главе «Коммуникативный аспект изучения дейксиса и виртуальной реальности» автор всесторонне и максимально подробно рассматривает историю становления и различные подходы к описанию такого важного для дискурсивного описания языка понятия и инструмента, как дейксис. Описываются свойства канонической и расширенной версии данного инструмента коммуникации, его вербальные и невербальные формы проявления, раскрывается соотношение терминов, используемых для описания указательной и анафорической функции дейксиса в разных лингвистических теориях. Последний раздел 1 главы посвящен особенностям виртуальной реальности (далее VR), истории становления технологий, позволяющих создавать иллюзорную реальность киберпространства, свойства и возможности современной VR для изучения дейктических средств, используемых человеком, погруженным в эту среду. В этом же разделе обосновывается введение виртуального дейксиса как самостоятельной категории.

Вторая глава «Аппаратура экспериментального исследования говорящего в VR» посвящена экспериментальному исследованию. В главе раскрывается структура VR, состоящая из нескольких ситуаций взаимодействия информанта с манекеном. Задача информанта – попытаться объяснить собеседнику, где находится объект и что нужно сделать, чтобы добраться до него. Одновременно с тем как информант находится в

виртуальном пространстве и его действия записываются на внутреннюю камеру, происходит и запись на внешнюю камеру. Собранная вербальная и невербальная информация анализируется в классификаторе. Распределение информации проходит по трем разделам: «Структура ситуации», «Тип коммуникации» и «Средства коммуникации с учетом процентного составляющего для каждого информационного компонента в пространстве записанного дискурса. В разделе «Структура ситуации» анализируются дейктические показатели пространства, времени и участников коммуникации. Раздел «Тип коммуникации» включает результаты анализа речи испытуемого с самим собой, с манекеном и с инженерами, проводящими эксперимент. В разделе «Средства коммуникации» рассматривается лексическая составляющая дискурса, распределенная по тематическим классам, и описания сопровождающей эксперимент жестикуляции испытуемого.

В третьей главе «Модели поведения говорящего в VR» предлагается описание вариантов коммуникативного поведения испытуемых, выявляются их типовые и индивидуальные характеристики. Особое внимание уделяется выявленным гендерно обусловленным характеристикам и взаимодействию вербальных и невербальных дейктиков в процессе выполнения заданий. Наиболее тесная связь отмечена у лексических пространственных указателей и форм апелляции к адресату речи с указательными жестами. Типовые способы выполнения информантом задания оформлены в исследовании как модели пространственной ориентации говорящего в VR, им посвящен специальный раздел в последней главе диссертации. Модель пространственной ориентации может быть одиночной: эгоцентрической, алло-центрической или геоцентрической и комбинированной – в зависимости от местоположения объекта относительно коммуникантов. Наиболее сложные, описательные модели ориентации связаны, по-видимому, с отсутствием у говорящего в VR такого важного дейктического инструмента как руки. Нехватка видимых в VR рук информанта в качестве указателя может компенсироваться догадливыми информантами через нестандартные средства указания, описываемые в работе как «модели временной ориентации говорящего в VR», то есть попросту через апелляцию к памяти собеседника о предшествующей ситуации. Отдельно рассматриваемые жестовые движения информантов во время проведения эксперимента заслуживают, как кажется, дальнейшего изучения. Особенно интересны в этом отношении автоматические указательные движения руками, которые не попадают в пространство VR.

В целом необходимо сказать, что диссертация Александара Галески является законченным исследованием, предлагает хорошо работающие методы для решения актуальных задач, связанных с нестандартными видами коммуникативного взаимодействия.

В процессе чтения возникли некоторые вопросы, соображения и замечания. Вопрос только один (в двух частях): Что предопределило выделение виртуального дейксиса как самостоятельной сущности? Каковы характеристики виртуального дейксиса, принципиально отличающие его от стандартного?

Соображения. Дейксис – понятие не одномерное. В стандартном, или узком смысле, как его понимал Карл Бругманн и целый ряд других исследователей – это особая система устной коммуникации, облегчающая взаимопонимание двух собеседников. Это использование жестов и их особых словесных заменителей для указания на объекты речи, на местоположение объектов в пространстве или на временной оси. Истоки стандартного дейксиса – жестовая референция, или как писал Дж. Лайонз «жестовое указание» на референт при помощи телесного жеста, что подробно описывается в диссертации. При полном наборе компонентов речевой ситуации – наличии двух реальных собеседников и объектов речи и отсутствии помех говорящий может обходиться только местоименными и жестовыми указателями без ориентационных описаний: *Вот он, Вон она, слева от вас, за вами, у вас под носом*. При наличии помех, в частности, отсутствии в VR рук у испытуемого, дейктические единицы дополняются анафорическими и обычными, не связанными с дейксисом единицами ориентационного определения пространственного расположения объектов, что выпукло представлено в материалах эксперимента.

Расширенное понятие дейксиса включает социальную характеристику речи говорящего лица. Это, с нашей точки зрения, уже некоторая натяжка, поскольку происходит некоторый отход от понимания дейксиса как системы указания на месторасположение объекта речи в пространстве или во времени. Однако что объединяет стандартный и социальный дейксис – так это момент осознанности говорящим использования им дейктических и социальных маркеров. Намерение говорящего – передать собеседнику ту или иную информацию, сохраняется в обоих случаях. Что же касается дальнейшего растяжения понятия дейксиса, введения «эмоционального дейксиса», то есть приписывания дейксису еще и симптоматических, неконтролируемых невербальных средств, жестов волнения и эмоциональных междометий – это кажется уже

перебором. Симптоматика внутренне некоммуникативна, не является намеренной и адресованной информацией, в отличие от дейксиса как инструмента для выполнения задачи ориентации собеседника в актуальной коммуникативной ситуации.

Однако само по себе исследование волнения человека, вызванного очевидной дейктической неполнотой и искусственностью ситуации VR (говорящий не видит в виртуальном мире своих рук, ведет коммуникацию с манекеном), достаточно интересно и без сомнения является ближайшей смежной областью исследования. Видимо, волнением следует объяснять положение рук испытуемых то за спиной, то в карманах, а также их те или иные динамические движения. Говорящий «сражается» со своими руками, понимая их бесполезность в ситуации VR, либо не выдерживает, и начинает с разной степенью полноты дублировать речевые дейктические единицы жестовыми, как делает это в обычной речевой ситуации, хотя и не видит в VR этих движений рук. Можно сопоставить ситуацию VR с ситуацией общения с собеседником через щель в заборе. Там говорящий так же лишен возможности указывать жестами рук или движением головы и глаз направление поиска объекта, и ему приходится активнее использовать несобственно дейктические ориентационные способы указания через расположение объектов друг относительно друга.

Из мелких замечаний отметим, что два основных вида жестов в Словаре русских жестов выделяет конечно не С. Григорьева, только помогавшая профессору Г.Е. Крейдлину, а сам Григорий Ефимович, автор проекта и предисловия к словарю. Два его соавтора, Григорьевы, в то время студенты РГГУ, указаны впереди духовного вдохновителя проекта словаря только по причине алфавитного первенства и скромности профессора.

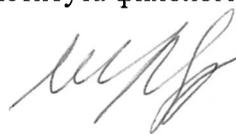
Другое мелкое замечание касается названия 2 главы диссертации: «Аппаратура экспериментального исследования говорящего в VR». Быть может, точнее было сказать не *аппаратура*, а *описание* или *методика*?

Приведенные соображения и замечания не снижают значимости полученных результатов и не влияют на общую положительную оценку диссертационного исследования Александара Талески. Цели и задачи исследования, поставленные автором, достигнуты. Рецензируемая диссертация соответствует требованиям ФГОС ВО как по содержанию, так и по оформлению. Считаю, что диссертация «Модели дейктического и

коммуникативного поведения говорящего в виртуальной реальности (на материале русского языка)» соответствует пп. 9, 10, 11, 13, 14 Положения о присуждении ученых степеней, утвержденного Постановлением Правительства Российской Федерации от 24.09.2013 г., № 842, а ее автор заслуживает присуждения ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.02.19 - теория языка.

Дата: 12.04.2022

д. филол. наук, доцент,
заведующий кафедрой русского языка
Института филологии и истории РГГУ
И.А. Шаронов.



Почтовый адрес: Оболенский пер., д. 9, корп. 18, кв.43.119021 Москва

Адрес места работы: Миусская пл., д.6, корп. 1, каб. 714

Рабочий телефон: +7 (495) 2506446

Электронный адрес: igor_sharonov@mail.ru

