

Шостак О.Г.

студент,

Київський військовий лицей імені Івана Богуна

Науковий керівник: Ломакіна І.А.

доцент кафедри іноземних мов,

Воєнно-дипломатична академія імені Євгенія Березняка

ФРЕЙМОВИЙ ПІДХІД ДО ВИВЧЕННЯ КОНЦЕПТУ WAR

Життя сучасного світу диктує орієнтири науковим спільнотам різних сфер знання, зокрема й філологічної, де у теперішній час науковці безпосередньо звертаються до вивчення питань мовних способів і засобів попередження конфліктів як у міжособистісному спілкуванні, так і в міжкультурній взаємодії.

Сьогодні головним завданням у світі є запобігання відкритих зіткнень і недопущення людських жертв. На нашу думку, лінгвістика спроможна також зробити свій внесок у розв'язання цієї нагальної проблеми, наприклад, провести дослідження фреймово-слотової моделі концепту *war* у свідомості носіїв англійської мови (за матеріалами творів англійських та американських письменників).

Концепт *war* відноситься до сценарно-дієвих концептів, тому, на нашу думку, найкращим є фреймовий підхід до вивчення концепту.

Відповідно до теорії М. Мінського, вся інформація, що зберігається у свідомості індивіда, існує у вигляді системи когнітивних одиниць – фреймів, які за певних зовнішніх і внутрішніх умовах активізуються і впорядковуються, а також надають нам усвідомлення того, що відбувається. Це вкрай важливе для ефективної та повноцінної взаємодії з навколишньою дійсністю [1, с. 26-31].

Фрейми являють собою структурні сукупності ознак, які здатні охарактеризувати учасників, їх дії та ситуацію впливу і складаються із слотів. Слот має сюжетний характер, а лексема виступає в якості «назви» для серії стереотипних дій. У слотах може міститися інформація різного ступеня складності: від простої ознаки до спеціальних фонових знань або навіть енциклопедичних даних. Кожен слот зі своїм змістом відображає стереотипні знання про певну сутність у світі, а не є простим перерахуванням її основних властивостей.

Найбільш повна реалізація образу війни при використанні фреймової-слотової моделі вивчення концепту обумовлюється природою фрейма. Слоти концентруються навколо деякого узагальненого буденного поняття війна, в результаті чого створюється певний смисловий контекст, що включає в себе інформацію про пропозиції, культурні зразки та сценарії, об'єкти, обставини мовленнєво-розумової діяльності. У своїй єдності різновиди образної репрезентації (сенсорно-перцептивна образність, знаково-символічна інтерпретацію первинних образів, вплив екстралінгвістичного середовища,

культурний, ситуативний та комунікативно-прагматичний контекст) являють собою асоціативно-дериваційну сутність фрейму. Таким чином, використовувані на його основі мовні знаки стають його образними одиницями. Вони несуть не тільки необхідну інформацію, а й передають неозорий спектр людських емоцій.

Використовуючи образність мови, А. Чудінов пропонує таке порівняння: «Сценарій моделі можна зіставити з послідовністю кадрів на кіноплівці, фрейм – з окремим кадром, а слот – з його частиною. Якщо бути більш точним, то сценарій моделі слід було б порівнювати не з якимось конкретним фільмом, а з типовим змістом фільмів певного жанру (детектив, «мильна опера» і т. п.). Відповідно, фрейм – це як би типовий кадр з відповідних фільмів (наприклад, поліція переслідує злочинців), а слот – типовий компонент такого кадру» [2, с. 58].

В. Денісова виділяє такі основні ознаки фреймової-слотової моделі:

1). Обов'язкова наявність семантичної сфери (в термінах теорії регулярної багатозначності), до якої відносяться лексеми в первинному значенні, які охоплюються моделлю;

2). Образна область, до якої відносяться лексеми в переносному значенні;

3). Образ, який пов'язує первинні та вторинні значення мовних одиниць;

4). Типові для конкретної моделі динамічні сценарії і схеми, що відображають найбільш характерні для даної понятійної сфери послідовності розвитку подій;

5). Слоти, кожен з яких розуміється як фрагмент соціальної / професійної / наївною мовної картини світу індивіда та які структурують відповідну концептуальну сферу і включають певну частину фрейму, якийсь аспект його конкретизації [3, с. 87-88]. Слід також зазначити, що слоти, які входять до складу різних фреймів, часто перетинаються між собою.

Концепт *war* є досить об'ємна слотова організація. У даному дослідженні розглянуто 10 динамічних слотів, які вербалізують вказаний концепт, та представлені найбільш широко у зазначених вище творах: *work, enemy, hatred, fear, comrade, wound, death, destruction, virtue, mud*.

Слід зазначити, що в даному дослідженні розглянуті ті слоти фрейму *war*, які найбільше акцентуються в аналізованих творах. Оскільки значення вербального репрезентанта образу в рамках фреймово-слотової моделі не містить у собі весь обсяг змісту останнього, а є лише спробою передати його, вважаємо за необхідне також згадати дотичні концепти, які є вербалізаторами концепту *war*, але представлені більш вузько: *army, weapon, attack, battle, victory, defeat, offensive, honour, disgrace, aggression* тощо.

Цінність використання фреймово-слотової моделі дослідження концепту *war* полягає в тому, що вона дозволяє простежити особливості національного погляду на навколишню дійсність, а також закономірності закріплення за якими-небудь об'єктами певних якостей і властивостей. Характер слотів певного концепту багато в чому детермінований специфікою концептосфери, в якій розвивається концепт, що аналізується, тобто його концепти самі по

собі вже можуть визначати слоти, задаючи шляху, правила розуміння та інтерпретації досліджуваного концепту.

Список використаних джерел:

1. Минский М. Фреймы для представления знаний / М. Минский. – М.: Энергия, 1979. – 151 с.
2. Чудинов А. Россия в метафорическом зеркале: когнитивное исследование политической метафоры (1991–2000) / А. П. Чудинов. – Екатеринбург: Уральский гуманитарный институт, 2001. – 238 с.
3. Денисова В. В. «Фреймово-слотовая модель как отражение динамики образа». – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: tl-ic.kursksu.ru/index.php?page=6&new=12).