

ФРЕЙМОВЫЙ МЕТОД ОПИСАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЛИНГВОКУЛЬТУРНОГО КОДА «АРТЕФАКТЫ». МЕТАЯЗЫК ARTEFACTUM

И. В. Дукальская

Поволжская государственная академия телекоммуникаций и информатики

Аннотация: В статье рассматривается английский лингвокультурный код «Артефакты» и предлагается разработанный автором метаязык описания данного кода, получивший наименование ARTEFACTUM. Доказывается необходимость формализованного представления лингвокультурных знаний в целях унификации культурных и языковых знаний.

Статья адресована преподавателям и научным работникам, специализирующимся в области лингвокогнитивистики и лингвокультурологии.

Ключевые слова: артефакт, культурный код, лингвокультурный код, лингвистический образ, фрейм, статические и динамические фреймы, метаязык.

Abstract: The subject matter of the article is the linguocultural code «Artifacts». A specially designed metalanguage, called ARTEFACTUM is offered. A formal representation of linguocultural knowledge for the purpose of unification of cultural and linguistic knowledge is proved.

The article addressed for teachers and research workers specializing in cognitive and cultural linguistics.

Key words: artifact, cultural code, linguocultural code, linguistic image, frame, static and dynamic frames, metalanguage.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире диалог культур занимает первостепенные позиции. С точки зрения современной семиологии, взаимодействие культур — это перекодирование информации с языков культуры одного народа на языки культуры другого. Это касается естественно-языковых всех систем, символических образов, вторичных моделирующих систем и т.д. Чтобы овладеть иностранным языком в полном объеме, нужно ознакомиться с культурой и культурными кодами страны изучаемого языка. Под культурным кодом мы вслед за Ю.М. Лотманом понимаем, систему образов, относящуюся к какой-либо культурной области или артефакты культуры, выступающие в знаковой функции. Артефакт (от лат. *artefactum* — искусственно сделанное), — это ... «предмет, изготовленный, сделанный человеком» [5].

Система образов, функционирующая как система знаков, — это есть культурный код. Единицы культурного кода имеют переменный план выражения: один и тот же образ может воплощаться как в различных субстанциях, так и в слове. Выраженные в вербальной форме культурные коды возникают в устном народном творчестве, в художественной литературе, частично проникают в естественный язык и остаются в нем в виде об-разной лексики, фразеологических единиц, паре-

мий, крылатых выражений и т.п. Происходит частичное слияние естественного языка с образными кодами культуры. Фактически любая область внешней действительности, обладающая конкретно-чувственной наглядностью, может стать когнитивной основой для создания культурного кода. Важно, чтобы эта область была хорошо знакома носителям данного языка и данной культуры.

Образы артефактов зачастую являются символами тех или иных явлений, а их наименования составляют лингвокультурный код «Артефакты» и активно участвуют в образовании фразеологических единиц, идиом, паремий. В свою очередь, этот лингвокультурный код делится на субкоды; «Оружие», «Жилище», «Одежда», «Предметы хозяйственного обихода», «Орудия труда».

МЕТОДИКА ЭКСПЕРИМЕНТА

Одним из методов исследования лексической семантики является метод фреймов и сценариев. В настоящей статье мы выбрали именно этот метод описания лексической семантики наименований артефактов. Мы попытаемся представить значение слова не как простой набор семантических признаков, а как развернутый текст на семантическом метаязыке, где значение слова предстает как «рассказ» со сложными взаимоотношениями «персонажей». В высказываниях и текстах на естественном языке рассказ о событиях развернут, в то

время как в слове он свернут, а фреймовый способ позволяет развернуть его и подробно описать структуру лексического значения слова.

Ситуационная семантика позволяет описывать значение слова, а также содержание более развернутых образований, вплоть до текстов.

По Ю.Д. Апресяну, значение слова описывается с помощью искусственно выделяемых единиц смысла — семантических элементов, которые соответствуют элементарным значениям [1]. Множество семантических элементов образует семантический язык, являющийся метаязыком по отношению к естественному языку. Использование метода семантических связей между понятиями, составляющими модель внешнего мира, и учет прагматики внешнего мира постепенно привели к созданию теории фреймов М. Минского.

М. Минский дает следующее определение фрейму: «Человек, пытаясь познать новую для себя ситуацию или по-новому взглянуть на уже привычные вещи, выбирает из своей памяти некоторую структуру данных (образ), названный нами фреймом, с таким расчетом, чтобы путем изменения в ней отдельных деталей сделать ее пригодной для понимания более широкого класса явлений или процессов. Фрейм является структурой данных для представления стереотипной ситуации» [2,7]. Так же определяет фрейм и Г.С. Поспелов: «Фрейм любого вида — это та минимально необходимая структурированная информация, которая однозначно определяет данный класс объектов. Наличие фрейма позволяет относить объект к тому классу, который им определяется» [3,3]. Фреймы делятся на статические и динамические (сценарии): первые отражают предмет или статическое положение дел, вторые — изменяющееся во времени событие.

Слово — это, по существу свернутый текст; что наглядно проявляется в словарных и энциклопедических толкованиях, которые зачастую представляют собой тексты. Языком семантического представления текстов, высказываний, лексических единиц, а в частности, и лексических единиц (наименований артефактов) может служить язык фреймов и сценариев. Центральным звеном построения всякого смысла является предикатно-аргументная структура. Наименования артефактов — слова или словосочетания, которые представлены актантами; центром пропозиции являются аргументы. Образы артефактов как произведения человеческих рук могут выступать в следующих семантических ролях: в роли инстру-

мента, объекта, продукта созидания, предмета потребления, материала созидания.

Артефакты не могут выступать в качестве субъекта действия, но если существительное, обозначающее наименование артефакта, становится в позицию подлежащего, то оно принимает на себя роль квази-субъекта, например:

The sword pierced the enemy.

↓
квази-субъект

Нами был разработан метаязык для фреймового описания лингвокультурного кода «Артефакты», который получил название ARTEFACTUM (от лат. *artefactum* — искусственно сделанное). В основе нашего метаязыка описания семантики наименований артефактов, лежит модель Ф, разработанная В.М. Савицким. Модель Ф предназначена для обобщенного описания стереотипных ситуаций культуры, знание которых входит в коллективный тезаурус носителей языка и может служить основанием для образной мотивации фразеологических единиц.

Исходной категорией метаязыка ARTEFACTUM служит понятие «положение дел», которое подразумевает существование предмета, наличие у него какого-либо бытийного признака; какое-либо отношение между предметами, положение предметов в пространстве и времени, действие, процесс, явление, факт, событие, ситуацию и т.д.

Язык ARTEFACTUM предназначен для описания семантики наименований артефактов, и для описания стереотипных культурных ситуаций, знание которых составляет культурный фон отдельно взятого народа и может служить основанием для образной мотивации наименований артефактов. Как и любой метаязык, наша модель имеет глоссарий (лексикон), который состоит из термов, операторов и пропозициональных переменных.

Термы (переменные) соответствуют индивидам или классам и обозначаются строчными латинскими буквами, которые являются первыми буквами слов, обозначающих участников и объектов описываемых событий. Например, терм *i* означает «орудие, средство» от лат. (*instrumētum*), терм *v* означает «ценность» от лат. (*valere*), терм *m* означает «материал, полуфабрикат» от лат. (*materia*). Термы, которые соответствуют одушевленным участникам событий (актанты), обозначаются буквами *x*, *y*, *z* и не являются начальными буквами названий ролей.

Операторами называются логические постоянные, обозначаются глаголами русского языка, а также и другими частями речи; они пишутся заглавным буквами. К их числу операторов относятся: кванторы, пропозициональные связки или высказываниеобразующие операторы, предикаты, модальные операторы, интенциональные операторы и др.

Глоссарий языка ARTEFACTUM — это открытая система, которая может пополняться по мере разработки новых сценариев.

В качестве примера рассмотрим несколько сценариев. Сценарий **ВООРУЖЕННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ** включает в себя узел 1 «Исходное положение дел» (сведения о ситуации); узел 2 «Намерение субъекта» (постановка цели и принятие решения); узел 3 «Потенция субъекта» (наличие орудия и способность его применить); узел 4 «Действие»; узел 5 «Следствие».

СЦЕНАРИЙ № 1. ВООРУЖЕННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

To turn one's arms against smb., to get one's knife into smb., to unsheathe the sword, to cross sword with
ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ: x ИМЕЕТ i;
ЕСЛИ (x ПРИМЕНЯЕТ i K z) **ТО** (z ТЕРПИТ ФИЗИЧ УЩЕРБ) t0
НАМЕРЕНИЕ x: x НАМЕРЕН (x КАУЗИРУЕТ(z ТЕРПИТ ФИЗИЧ УЩЕРБ))t1
ПОТЕНЦИЯ x: x МОЖЕТ (x ПРИМЕНЯЕТ i K z) t1
ДЕЙСТВИЕ x: x ПРИМЕНЯЕТ i K zt2
СЛЕДСТВИЕ: z ТЕРПИТ ФИЗИЧ УЩЕРБt3

СЦЕНАРИЙ № 2. ПРОТИВОБОРСТВО

To break a lance with smb., to cross swords with smb.
ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ: (x,z) ПРОТИВНИКИ t0
МЕТОД: (x ИСПОЛЬЗУЕТi1) И(z ИСПОЛЬЗУЕТ i) t1
ДЕЙСТВИЕ x: x ВОЗДЕЙСТВУЕТ i1 НАz t2
ДЕЙСТВИЕ z: z ВОЗДЕЙСТВУЕТ i2 НА x t3

СЦЕНАРИЙ № 3. ПРИМИРЕНИЕ

To bury the hatchet, to sheathe the sword, to hang up one's hatchet
ИСХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ: ЕСЛИ (x СОВЕРШАЕТ A) **ТО** (x НЕ МОЖЕТ(x СРАЖАЕТСЯ)) t0
НАМЕРЕНИЕ x: x (НЕ НАМЕРЕН (x СРАЖАЕТСЯ)) t1
ДЕЙСТВИЕ x: x (СОВЕРШАЕТ A) t2

События, описываемые этими сценариями, можно охарактеризовать как интенциональные (так как в них присутствуют компоненты мотива и намерения) и как интерактивные (так как они включает сразу нескольких актантов). Все выше приведенные сценарии могут объединяться в одном сценарии **КОНФЛИКТ**.

Сам по себе артефакт «оружие» является элементом сценария, а именно переменной величиной, которую мы обозначаем как i. Такого рода сценарий раскрывает социальный и культурный смысл артефактов. Артефакт — это не просто предмет, он вовлечен в предметно-практическую и интеллектуально-духовную деятельность человека. В английском языке существует большое число фразеологизмов, в основе которых лежат образы артефактов.

ОБСУЖДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Необходимо отметить, что вышеприведенные фреймы-сценарии могут описывать значения как русских, так и английских фразеологизмов, в состав которых входят наименования артефактов. Состав и структура значений русских и английских существительных в буквальном смысле совпадают, а значит, для их формализованного описания требуются одинаковые фреймы и сценарии. Существенная разница в речевом употреблении английских и русских существительных-наименований артефактов зависит от культурного контекста. В практике речевого общения носители языка руководствуются более сложными и тонкими правилами построения речи, тесно связанными с культурным контекстом. Те, для кого английский язык или русский не являются родными языками, говоря по-русски или по-английски, нередко делают ошибки на сочетаемость, поскольку исходят только лишь из словарных и справочных данных, которые носят обобщенный характер. Это демонстрирует то, что граница между собственно лексическим и культурным компонентами значения слова условна. Из этого следует вывод, что полноценное и адекватное речевое употребление слова возможно только с учетом знания культурного сценария, который активизируется в сознании коммуникантов данным словом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Метод фреймов и сценариев позволяет описывать и лексические значения, и культурные объекты, отражаемые в лексических значениях, в единой системе инструментальных категорий. Это соответствует тезису М.Минского о том, что между лингвист-

тическими и нелингвистическими представлениями нет коренных различий: «Значительная часть понимания и проведения рассуждений на основе здравого смысла во многом напоминает преобразования лингвистических структур и манипуляции ими» [2, 47]. Фреймовые модели значений слов делают возможным отображение характера и степени сходства и различия между лексическими значениями, и описание общей структуры лексического поля. Метод фреймов и сценариев позволяет свести разнообразие ситуаций действительности к ограниченному числу типовых сценариев, выявить аналогию между ситуациями, которые на первый взгляд могут показаться разнородными.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Апресян Ю.Д. О языке для описания значений слов / Изв.АН.СССР, Серия литературы и языка, М., 1969, с. 415-428.
2. Минский М. Фреймы для представления знаний. М., Энергия, 1978, — 152 с.
3. Поспелов Г.С. Предисловие // Минский М.Фреймы для представления знаний. М., Энергия, 1978, — 152 с.
4. Савицкий В.М. Английская фразеология: проблемы моделирования, Самара, Самарский университет, 1993, — 171 с.
5. Толковый словарь русского языка, электронная версия.