

Выявленная в структуре идеогруппы согипонимическая связь убеждает, что человек интерпретирует объекты как связанные, устанавливая связь между их признаками, в чем проявляется познание действительности вширь. Отражение в этих случаях осуществляется в форме интерпретации, поскольку мы устанавливаем связь между объектами, не связанными реально в физической действительности.

В парадигматических моделях получают отражение возможные процессы познания действительности вглубь и вширь. В конкретных речемыслительных актах человек индивидуально, по своему выбору реализует эти возможности.

Реализация процессов познания вглубь, вширь, по тому или иному направлению осуществляется путем формирования ментальных пространств. Концептуальные связи получают языковое выражение в актуализации семантических связей. Исходя из этого, мы усматриваем материальный сигнал формирования ментального пространства в актуализации семантических коммуникативно значимых связей.

ОБЪЕКТИВАЦИЯ КОНЦЕПТА «CREATIVITY» ПОСРЕДСТВОМ ЕГО ДЕРИВАТОВ, ПРЕДСТАВЛЕННЫХ ИМЕНАМИ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫМИ¹

А.Н. Доборович
Белгород

В начале 80-х годов Н. Хомский выдвигает в качестве основных проблем теоретической лингвистики описание репрезентаций языка в мозгу человека, т.е. тех структур, которыми оперирует человек в речи. Однако проблемой репрезентации знаний занимаются не только генеративисты. Многие лингвисты, вышедшие в свое время из этого направления, такие как Дж. Лаккофф, Ч. Филлмор и некоторые другие на современном этапе осуществляют свою деятельность в несколько ином ракурсе научного знания. Но, тем не менее, они также считают, что «ключом к познанию когнитивных способностей человека оказывается в значительной степени понятие представления знания, его репрезентация теми или иными структурами сознания, отражающими воспринятый человеком мир в его голове (Кубрякова 2004: 51). В своей работе Е.С. Кубрякова особо отмечает, что репрезентация и структурирование знаний поднимает множество взаимосвязанных проблем, среди которых – восприятие чувственного, предметного, реального мира вокруг нас и его формальное отражение, поступление и обработка принимаемой инфор-

¹ Статья печатается на средства, полученные в результате участия во внутривузовском конкурсе грантов для студентов и аспирантов Белгородского государственного университета (2005)

мации Во главу угла автор ставит все-таки проблему определения самого концепта представления, репрезентации.

Область исследования средств репрезентации знаний достаточно широка. Имена существительные также представляют огромный интерес для ученых-когнитивистов. Особенно большой популярностью пользуются конкретные имена существительные, но следует отметить, что абстрактные существительные, несмотря на сравнительно низкую степень их изученности, все же являются предметом многочисленных попыток лингвистических исследований. Достаточно глубоко, с точки зрения лингвистики и философии, проанализировала абстрактные имена Л.О. Чернейко, которая отмечает, что одна из основных оппозиций в философии «абстрактное/конкретное» в лингвистике сужается до антиномии «абстрактное/конкретное» в системе субстантива, «оценочное/дескриптивное» – в системе адъектива и «физическое/нефизическое» – в системе глагола (Чернейко 1997: 28).

Исследуемый нами концепт “creativity” складывается на основе конкретных фактов человеческой деятельности, серии поступков, которые возможно представить в виде сценария (схемы событий, скрипта). Сценарий обычно состоит из нескольких актов или эпизодов, зависящих от культурных или социальных факторов. В понимании Р. Шенка, Л. Бирнбаума и Дж. Мей, сценарий – это представление информации о стереотипных эпизодах: «хорошо разработанный сценарий – это, в сущности, заранее заготовленная цепочка, представляющая обычную последовательность событий» (Шенк, Бирнбаум, Мей 1989: 35). Скрипты содержат знания, представленные в виде определенных когнитивных моделей, которые помогают человеку ориентироваться в повседневных ситуациях. Н. Стиллингс стратифицирует информацию, содержащуюся в сценарии, следующим образом:

- 1) идентификация наименования ситуации или темы (процесс созидания, творения – *creativity*);
- 2) типичные участники сюжета (*creator – creative person, creature, creation*);
- 3) условия «ввода» типичной ситуации (необходимость создания чего-то нового, полезного, осуществление поставленной задачи происходит при наличии творческих способностей, творческого воображения и т.п. (*creative ability, creative imagination, etc.*));
- 4) последовательность определенных действий (Stillings 1989).

Подобно прочим именам, образованным от прилагательных с помощью суффикса *-ity*, пришедшего в английский язык из латинского, слово «*creativity*» имеет значение, связывающее определенную способность человека к творческой деятельности с определенным когнитивным сценарием, который, в свою очередь, подразумевает следующую цепочку событий и участников:

(а) *X – creator* – обладает определенными творческими способностями *creative ability, creative way of thinking (out-of-the-box thinking)*,

(б) под воздействием озарения (*insight*) или вдохновения (*inspiration*) *creator* способен создать нечто новое, конструктивное, полезное (*original, constructive, useful*),

(в) также существует возможность возникновения необходимости создания какого-либо изобретения (*invention*) В настоящее время креативность в мировом сообществе является ключевой деятельностью во все разрастающейся отрасли глобальной экономики – т.н. “*creative industries*” –, в процессе которой (деятельности) продуцируются различные блага, достижения посредством эксплуатации интеллектуальной собственности (*intellectual property*) или же путем предоставления т.н. креативных услуг (*creative services*),

(г) для создания чего-то нового необходимы такие человеческие качества, как *imagination/creative imagination inspiration, artistic skill/artistry originality ingenuity*

(д) результатом такой творческой деятельности является само авторское творение (*creation/creations*) или *creature*

Итак, это типичный когнитивный сценарий, пользуясь которым, носители английского языка формируют на уровне ментального сознания концепт “creativity”, кодируемый, в первую очередь, лексемами-дериватами *creator, creature, creation, creative person/ability/thinking/activity*.

Одной из основных лексем, репрезентирующих концепт “creativity”, является лексема “creator” Электронный толковый словарь Фарлекса представляет такую дефиницию этого понятия “1 *Creator – Creator God – terms referring to the Judeo-Christian God Almighty Divine, God Almighty Godhead Lord Maker, Jehovah God, Supreme Being – a) the supernatural being conceived as the perfect and omnipotent and omniscient originator and ruler of the universe, the object of worship in monotheistic religions, b) the divine being that created the omniverse (a term used to differentiate a limited number of universes from all existent universes)*”

“Creator” также объединяет понятия *Blessed Trinity Holy Trinity Sacred Trinity, Trinity – the Union of the Father and Son and Holy Ghost in one Godhead* Интерес представляет происхождение данной лексемы, которая образована от глагола *to create* с помощью суффикса *-or*, от латинского глагола *creare* “to make, to produce”, related to *crescere* “arise, grow” В электронном этимологическом словаре слово “creator” впервые датируется 1300 годом нашей эры в значении “Supreme Being” Первоначальное и основное значение данного слова было теологическим Бог, Божественное существо, Высшая форма бытия Второе значение слова “creator”, которое выделяется в словаре Фарлекса, приобрело свою популярность в языке несколько позже “*creator – a person who grows or makes or invents things*” – «создатель, творец» в русском языке

Необходимость анализа лексем “creator, creature, creation/creations, creative” появилась в процессе исследования концептосферы “creativity”, ее когнитивного сценария Немаловажную роль в акцентуации концептуальных признаков лексемы “creator” играет суффикс *-or*, который, как правило, служит для образования имен существительных, обозначающих человека или предмет, для которых характерны определенные способности и умения, зачастую профессиональные В современном английском языке этот суффикс существует в трансформированной форме среднеанглийского словообразующего суффикса *-our*, который, в свою очередь, произошел от древне-

французского суффикса *-eur*, произошедшего от латинского суффикса *-or* (*nom. -or*) и служащего для образования имени от формы причастия прошедшего времени. Таким образом, можно сделать вывод о том, что существительным, образованным с помощью суффикса *-or*, присущи глагольные характеристики. Учитывая семантическую окрашенность, а также грамматические признаки таких существительных, представляется возможным актуализировать следующие таксономические признаки понятия “creator”: *активность/пассивность (признак действия), уникальность и наличие продуктивной способности создать (признак свойства), внутренняя мотивация, продуктивное воображение (качественные характеристики)*

Другим немаловажным репрезентантом концепта “creativity” является лексема “creature”, происхождение которой датируется в электронном этимологическом словаре 1280 годом со значением “anything created”, “living being”, от латинского “creatura” – “thing created”, from p.p. stem of *creare* “create” В электронном словаре Фарлекса выделяются три основных концептуальных признака:

- 1) “*a living organism characterized by voluntary movement*” – то есть любое живое движущееся существо, создание, творение;
- 2) “*a human being; “wight” is an archaic term*”, которое произошло от древнеанглийского “wicht” – “living being, creature” (в германском *wekhtiz*, позже в немецком *wicht* – “*creature, infant*”) – человек, создание (как правило, употребляется с эпитетом как позитивной, так и негативной семантической окрашенности);
- 3) “*a person who is controlled by others and is used to perform unpleasant or dishonest tasks for someone else*” – креатура, ставленник; слепой исполнитель, так называемое «орудие» в чьих-либо руках.

В Универсальном словаре Вебстера акцентируется еще один концептуальный признак понятия “creature”: *strange or imaginary being* – обычно, существо из космоса, инопланетянин. Электронный словарь “Merriam-Webster’s Online Dictionary” детерминирует выше изложенный концептуальный признак следующим образом: “*a being of anomalous or uncertain aspect of nature <creatures of fantasy>*” – аномальные существа непонятной природы, возможно, выдуманные, существующие в человеческих фантазиях. Особо хотелось бы отметить значение данной лексемы, которое представляет особую важность в формировании компонента [INSTRUMENT] и которое детерминируется в том же словаре так: “*one that is the servile dependent or tool of another instrument*. Другими словами, именно этот дериват, репрезентирующий концептосферу “creativity”, является основным актуализатором значения компонента [INSTRUMENT]. Этот факт, в принципе, может быть также подтвержден информацией об этимологии суффикса *-ure*, которая фиксируется в Универсальном словаре Вебстера: “*-ure [from L. -ura, Fr. -ure] a suffix meaning act or result of an action, agent or instrument of action, state of being*” На основании всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что лексема “creature” является репрезентантом компонента «инструмент/ объект» концептосферы “creativity” с такими основными таксономическими призна-

ками, как: «пассивность/активность» в зависимости от выполняемой данной лексемой синтаксической роли.

В соответствии с выбранной нами методикой исследования концепта “creativity” (анализ лексем-репрезентантов по принципу категориальных признаков) каждая из лексем-дериватов, актуализирующих концепт “creativity”, является репрезентантом того или иного компонента концептуальной структуры категориальных признаков.

Литература

- 1 Кубрякова Е С Язык и знание – М , 2004
- 2 Чернейко Л О Лингвофилософский анализ абстрактного имени – М , 1997
- 3 Шенк Р , Бирнбаум Л , Мей Дж К интеграции прагматики и семантики / Пер с англ Г Ю Левиной // Новое в зарубежной лингвистике – М , 1989 – Вып XXIV Компьютерная лингвистика
- 4 Stillings, Neil A, et al Cognitive Science An Introduction – Cambridge, 1989
- 5 On-line Dictionary by Farlex
- 6 On-line Dictionary of Etymology

ОРГАНИЗАЦИЯ СЕМАНТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА УПРАВЛЕНИЯ

Ю.А. Дрыгина
Белгород

В современной когнитивной лингвистике огромный резонанс получила проблема моделирования как способа представления знаний в сознании человека. С помощью когнитивных моделей – фреймов можно, как нам представляется, эффективно описать семантику глагольных лексем со значением управления.

В данной статье мы попытаемся классифицировать данные лексем, руководствуясь разными критериями. Учитывая сложность организации семантического пространства управления и, как следствие, наличие различной языковой репрезентации ситуаций управления, этот способ нам представляется наиболее целесообразным.

Основываясь на прототипическом подходе к формированию категорий, разрабатываемом в трудах многих специалистов в области когнитивной науки (Rosh 1975; Болдырев 2000 и др.), мы классифицируем данные лексем по принципу их принадлежности к ядру или периферии семантического (концептуального) пространства управления.

Группировка глаголов по данному принципу осуществляется на основании следующих критериев:

1. частотности;
2. способности отражать максимальное количество признаков фрейма;