

# ФРЕЙМ «ВЫИГРЫШ» КАК ТИП ЛЕКСИЧЕСКОГО КОНЦЕПТА В ДИСКУРСЕ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ I-ОЙ ПОЛОВИНЫ XIX ВЕКА

**Карпенко Анна Валентиновна**

Аспирант, ФГБОУ ВО Донецкий государственный университет  
anna.karpenko2505@yandex.ru

## FRAME "WIN" AS A TYPE OF LEXICAL CONCEPT IN THE DISCOURSE OF RUSSIAN LITERATURE 1ST HALF OF THE 19TH CENTURY

**A. Karpenko**

*Summary:* The article is devoted to the topic of the frame 'winnings'. The article pays special attention to the linguistic means of expressing the frame. A frame, as a knowledge model, contains information about a recurring situation that reflects the meaning of a certain cultural phenomenon. The study identified the characteristic features of the frame, including its structure. The frame structure is hierarchical, consisting of nodes and slots that contain invariant parameters and variable information. Nodes include concepts that explain the intended situation, and slots (also known as terminals) are represented by special markers that contain variable information based on convention. Based on the model of a card game in the discourse of Russian literature in the first half of the 19th century, five nodes were identified: the player's actions (based on semantic information), the rules of the game (expressed through a syntactic model), the bet and strategy represented by lexemes of slang and professional jargon, and chance. Strategy, chance, and the bet can also be considered as variable information that fills the lower terminal. Additionally, a linguistic analysis of Russian literature texts from the period revealed lexical markers and syntactic patterns that define the properties of the 'win' frame.

*Keywords:* frame, frame model, top level, bottom level, nodes, terminals, semantic markers.

*Аннотация:* Статья посвящена теме фрейма «выигрыш». Особое внимание в статье уделяется языковым средствам выражения фрейма. Фрейм как модель знания содержит информацию о повторяющейся ситуации, отображающей значение определённого культурного явления. В ходе исследования были выделены характерные признаки фрейма, в том числе определена его структура. Структура фрейма иерархичная: включает узлы и слоты, в которых представлены инвариативные параметры и вариативная информация. Узлы включают понятия, объясняющие предполагаемую ситуацию, а слоты (они же терминалы) представлены специальными маркерами, в которых содержится переменная информация, основанная на условности. Так на основе модели карточной игры в дискурсе русской литературы I-ой половины XIX века были выделены 5 узлов: действия игрока (на основании семантической информации), правила игры (выраженные синтаксической моделью), ставка и стратегия, репрезентированные лексемами жаргонизмов и профессионализмов, и случай. Стратегия, случай и ставка могут быть рассмотрены и как вариативная информация, наполняющая нижний терминал. Также в результате лингвистического анализа текстов русской литературы вышеобозначенного периода были выявлены лексические маркеры и синтаксические модели, определяющие свойства фрейма «выигрыш».

*Ключевые слова:* фрейм, фреймовая модель, верхний уровень, нижний уровень, узлы, терминалы, семантические маркеры.

### Постановка проблемы

Одним из свойств фрейма является типизация ситуации, что позволяет рассматривать его, определяя сходства и различия стереотипных представлений о карточной игре в литературе I-ой половины XIX века. В данной статье мы рассмотрим фрейм «выигрыш», который представляет совокупность определённых ситуаций игровой реальности карточных игр, репрезентированных в текстах вышеобозначенного периода русской литературы. Актуальность исследования обусловлена тем, что, обращаясь к понятию фрейм как к лингвистическому инструментарию, можно объяснить понимание семантических маркеров, определяющих карточный выигрыш. Новизна статьи состоит в изучении пропозиционно-фреймовой структуры концепта «выигрыш». Во время исследования материала были использованы следующие методы: контекстуальный анализ, сравнительный, про-

позиционально-фреймовый анализ.

В ходе исследования были поставлены следующие задачи:

- Определить свойства фрейма и выделить его структурные компоненты;
- Описать языковые средства выражения фрейма «выигрыш», позволившие определить семантику карточной игры;
- Выяснить, как когнитивные механизмы помогают раскрыть особенности лингвокультуры «игра»

**Целью** данного исследования является описание языковых средств выражения фрейма «выигрыш», представленного в творчестве писателей I-ой половины XIX века.

Определение связи языка и мышления предшествовало появлению разных концепций психолингвистики,

цель которой состоит в объяснении функционирования языка как психического феномена, был сделан вывод: изучение языкового материала невозможно без учёта особенностей носителя языка. Вследствие этого в конце 30-х гг. объектом изучения стали психолингвистические структуры знания: семантический фрейм, когнитивная метафора. В своём исследовании мы рассмотрим семантический фрейм.

Фрейм – это устойчивая когнитивная структура (ячейка), в которой содержится информация, ментальный образ. В XX веке понятие «фрейм» получило широкое применение в различных областях знаний: социальные науки, искусственный интеллект, телекоммуникация, компьютерные сети, программирование, видеографика. В когнитивную лингвистику термин вошёл в 70-е гг. и был адаптирован для неё Ч. Филлмором.

Данный термин был предложен Г. Бейтсоном для указания на контекстуальность некоторого действия и одновременно для определения структурных особенностей повседневной коммуникации [4, с. 146–147]. Позднее он был использован М. Минским для объяснения связи не только между восприятием и мышлением, но и ментальными процессами, которые их сопровождают. По мнению М. Минского, в памяти человека есть некая структура данных, с помощью которой он пытается понять новую ситуацию или объяснить её иначе на основе имеющегося опыта, «с таким расчетом, чтобы путем изменения в ней отдельных частей сделать ее пригодной» для более широкого распространения [9, с. 7]. Так как фрейм – открытая структура, которую можно подвергать изменениям за счёт новой информации, что способствует формированию **концептуальной** картины мира. Согласно утверждению М. Минского, фрейм представляет собой сеть, состоящую из вершинных узлов (суперординатных) и слотов (субординатных). В узлах представлены справедливые, объясняющие предполагаемую ситуацию понятия, вершины-терминалы же (они же слоты) заполняются специальными маркерами с переменной составляющей, определяющей условия для той или иной ситуации. Об иерархичности структуры фрейма также говорит Е.В. Лукашевич: «...вглубь от верхних уровней к нижним, глубинным уровням, а концепт изображается больше в виде полевой модели с ядром и периферией» [8, с. 71].

Среди последователей фреймовой теории М. Минского – зарубежные учёные (Ч. Филмор, Т.А. Ван Дейк, Э. Гоффман) и наши соотечественники (Ж.В. Никонова, Ю.Н. Караулов, Л.А. Нефёдова, Н.Н. Болдырев и др.). Однако их определения фрейма разнятся. К примеру, для Ч. Филмора, фрейм – падежная рамка, структура, в которой отражено языковое сознание говорящего. Для него фрейм – система категорий, которая структурирована в соответствии с контекстом: «Многие слова образуют группы, каждую из которых лучше изучать как единое целое. В

каждом случае, для того чтобы понять смысл одного из членов группы, необходимо до некоторой степени понять, что значат они все. Такие группы слов удерживает вместе то, что они мотивируются, определяются и взаимно структурируются особыми унифицированными конструкциями знания или связанными схематизациями опыта, для которых можно использовать общий термин «фрейм» [7]. Фреймы не связаны с контекстами, а хранят элементы социальной памяти, содержащие основную информацию, которая ассоциируется с определённым концептом. Учёный интерпретирует понятие фрейм как «модельную ситуацию», полагая, что текст может быть понят только тогда, когда «мы понимаем ситуацию, о которой идет речь» [2].

Н.Н. Болдырев трактует фрейм как «объемный, многокомпонентный концепт, представляющий собой «пакет» информации, знания о стереотипной ситуации» [1, с. 36]. Только концепт отражает образ, а фрейм – всю ситуацию. Эту точку зрения разделяет М.В. Никитин, утверждающий, что фрейм – сложный концепт и «что в центре каждого фрейма стоит концепт некой сущности <...>, создающий вокруг себя «поле когнитивного тяготения»» [10, с.62]. Следовательно, текст состоит из фреймов, анализ которых позволяет установить семантические взаимоотношения внутри текста.

В отличие от Т.А. ван Дейка Э. Гоффман считает, что фреймы помогают познать собственный опыт: «могут быть идентифицированы в рамках ситуаций, подчинены определенным принципам, которые отражают социальные события и регулируют участие в них человека». [5, Р. 10–11.]. Для Э. Гоффмана фрейм является исходным кодом, который служит для объяснения повседневной ситуации с определённой целью. Ф. Шмидт и Х.-Й. Унгерер полагают, что фрейм – это одна из когнитивных моделей, в которой содержатся знания, связанные с повторяющейся ситуацией. Ж.В. Никонова считает, что «фрейм является частью упорядоченной системы опыта отражения сознанием реальной действительности», так как закреплён в словаре за референтной ему структурой. [11, с. 86] По мнению Е.В. Лукашевич, «в научных описаниях фреймовая структура чаще представлена иерархически: вглубь от верхних уровней к нижним, глубинным уровням, а концепт изображается больше в виде полевой модели с ядром и периферией» [8, с. 71].

Таким образом, обобщение всего вышесказанного позволяет констатировать, что **фрейм** – фрагмент памяти, знания о конкретном культурном тексте, который помогает отобразить значение определенного культурного явления. «объемный, многокомпонентный концепт, представляющий собой «пакет» информации, знания о стереотипной ситуации» [1, с. 36].

Несмотря на множество трактовок фрейма, следует

выделить характерные для него свойства:

- Фрейм отражает сферу знания. По мнению Н.Н. Болдырева, он [фрейм] является «моделью культурно обусловленного, канонизированного знания» [1, с.33]. Причём знание должно быть общедоступным для общества в целом или его части. В целом фрейм может представлять собой структуру знания из любой сферы жизни человека и общества.
- Фрейм моделирует знания о повторяющейся ситуации.
- Для фрейма характерно традиционное начало, которое представлено как постоянная информация, которая заполняет верхние узлы. Но с открытием теории концептуальной интеграции Ж. Фоконье этот признак может подвергаться изменению: информация верхних узлов может интегрировать в глубинные (условные) терминалы и наоборот: «Образуется новое интегрированное пространство, в котором нейтрализуются одни элементы исходных фреймов, усиливаются другие и создаются новые» [6, с. 46]
- Целостность фреймовой модели обеспечивается за счёт иерархической структуры расположения элементов.

Опираясь на теорию М. Минского, мы попытаемся описать природу фрейма, как познавательного процесса для построения текстовых структур.

Как было сказано выше, фрейм – структурированная когнитивная модель, состоящая из терминальных узлов и отношений. Если узлы содержат инвариативные параметры, то слоты – вариативную непостоянную информацию, которая может содержать как национально-культурные компоненты, так универсальные.

Несмотря на официальные запреты азартной карточной игры в России, в XIX веке она как вид досуга дворян становится субкультурой дворянского общества, где цель выигрыша (если речь не идёт о профессиональном игроке) сводится не к приобретению материальных благ, а к удовлетворению всеобщей страсти, стремлению внести в жизнь непредсказуемость, случайность, разрушив мундирную упорядоченную жизнь: *«Расчет, умеренность и трудолюбие: вот мои три верные карты»* [А.С. Пушкин «Пиковая дама»].

Однако не следует отрицать, что в карточной игре многие видели прямой путь к богатству, утратив веру в божественное провидение, полагались на научный расчёт или использовали шулерские приёмы: *«Игроки собирались ко всеночному бдению за карточными столами и там, теряя честь, совесть и любовь к ближнему, приготавливались обманывать и разорять богатых простачков всякими непозволенными способами»* [Засосов Д.А.,

Пызин В.И., 2003, с. 62-63]. Данный пример представляет синтаксическая конструкция, которая включает ряды однородных членов, выраженных контекстуальными синонимами: *честь, совесть, любовь; приготавливались обманывать и разорять* – являются грамматически равноценными, но семантически разноплановыми. Такие нравственные качества игроков, как *честь, совесть, любовь к ближнему* в процессе нечестной игры нивелируются, причём смысловая и эмоционально-оценочная значимость показаны как убывающая градация. Субъекты игры – *игроки и простачки* – это контекстуальные антонимы, так как игроки являются шулерами, потому что используют «непозволенные способы» в процессе игры, тем самым обманывая и разоряя честных партнёров по игре.

Карточная игра вторгается в быт дворянского общества, искушая честного служаку поставить на кон состояние ради внезапного и одномоментного ощущения счастья. Результат карточной игры, в зависимости от её вида – коммерческая или азартная – ориентирован на денежный выигрыш в большей или меньшей степени. Если коммерческая игра была своего рода интеллектуальной дуэлью, исход которой зависел от умения разгадывать стратегию противника, от знания правил той или иной игры, то азартная игра – поединком между игроком и Случаем, где игрок вынужден принимать решение, почти не имея информации.

Обратимся к языковым средствам выражения, которые были обнаружены в ходе анализа текстов русской литературы, обозначенного ранее периода, которые позволили определить фреймовую структуру «выигрыша» карточной игры, его семантику. Описание переменных основано на следующих элементах:

- наименование признака;
- принадлежность к объекту/ процессу X;
- условия применения;

Фрейм «выигрыш» включает верхний и нижний уровни. Верхний уровень (он же **первый узел**) содержит семантическую информацию, связанную с понятием «выигрыш», и синтаксическую модель выражений, которые описывают действия игрока («дождался», «поставил») и определение понятия «выигрыш», как положительный исход карточной игры: *«Германн дождался новой тальи, поставил карту, положив на нее свои сорок семь тысяч и вчерашний выигрыш»* [А.С. Пушкин. Пиковая дама (1833)].

**Второй узел верхнего уровня** заполняют *правила игры*, которые являются формальной составляющей для любой карточной игры, представляя синтаксическую модель, с помощью которой можно описать действия игрока: *«Старшая карта берет, и число таковых взятков означает выигрыш, на чьей из двух сторон их более, те выигрывают, и выигравшая сторона проигравшей»*

дает столько ударов жгутом, сколько превышают набратые взятки. [Н. В. Гоголь. Книга всякой всячины, или подручная энциклопедия / Игры, увеселения малороссиян (1828)]. Согласно представленным лексическим единицам («карта берёт», «взятки отражают») можно определить не только правила игры, но и преследуемую цель, которая отражается в производных «выигрыша»: *выигравшая* сторона противопоставлена *проигравшей* в производимых действиях. Такие коллокации, как «число взятки», «набранные взятки», «столько <...> сколько» – выражают неопределённо большое количество.

**Третий узел верхнего уровня** – ставка – взнос обозначенной суммы на кон, а также «денежная сумма или иное имущество, которое игрок вкладывает в игру и теряет при проигрыше» [13, с.69]. Это необходимый элемент игры, который служит стоимостным выражением как выигрыша, так и проигрыша. На концептуальном уровне представлен в качестве узла фрейма, репрезентируемый в следующих примерах: «*И ты ни разу не соблазнился? ни разу не поставил на руте?*» [А.С. Пушкин. Пиковая дама]. Лексема, вербализирующая данный слот «ставка», объясняет такое положение карт как руте, «когда много раз подряд ставят на одну и ту же карту» [3, с.154]. Также примером, подтверждающим инвариативное значение ставки, является следующий: «*Чаплицкий поставил на первую карту пятьдесят тысяч и выиграл соника; загнул пароли, пароли-пе, – отыгрался и остался ещё в выигрыше*» [А.С. Пушкин. Пиковая дама]. В контексте изобилуют профессионализмы, определяющие ставку (*соник, пароли, пароли-пе*), но смысл подтекста (*загнул пароли и отыгрался*) определяет цель игрока: отыграть разорившемуся, чтобы вернуть долг, а не обогатиться, воспользовавшись данной комбинацией карт, что подтверждает принадлежность данного примера к **терминалу нижнего уровня**, подтверждающему вариативную составляющую фрейма «выигрыш». Также следует отметить, что в отдельно взятых случаях ставкой может определяться любое действие человека (поставить на кон именье, супругу): «*И просит важно позволить Лишь талью прометнуть одну, Но с тем, чтоб отыграть именье, Иль «проиграть уж и жену»* [М.Ю. Лермонтов «Тамбовская казначейша»]. В данном примере понятие «ставка» эксплицируется с женой казначея и его именьем, которых он проиграл за одну партию (талью), что также определяет содержание **нижнего терминала**. К тому же эта ставка не входит в предмет правового поля, так как не представляет имущественный характер проигрыша.

**Четвёртый узел верхнего уровня** – стратегия — набор навыков игрока, его умение и мастерство, благодаря которым выигрыш возможен вопреки неудачному раскладу карт: «<...> удивительно, бестия, штосы срезывает: всего каких-нибудь четверть часа посидел и все обобрал — славно играет!» [Н.В. Гоголь. Ревизор].

Актуализатором синтаксической модели данного узла являются следующие лексемы: жаргонизм («бестия»), профессионализмы («штосы срезывает», «всё обобрал»). Номинативное значение качественной характеристики действия заключается в выражении «*славно играет*». Мастерство игрока в азартные игры противопоставлено игроку, обладающему большими навыками играть в игры коммерческие, чтобы избежать поражения: «*Впрочемъ по добротѣ своей и по дружбѣ къ Аглаеву, Удушьевъ совѣтоваль ему отнюдь не играть ни въ банкъ, ни въ штось, и продолжать только коммерческія игры, въ которыхъ онъ былъ такой мастеръ*» [Д.Н. Бегичев. Семейство Холмских. М., 1833, ч. IV, с. 70—71].

**Нижний уровень терминала**, определяющий стратегию игры в исключительном случае, представлен в примере: «*Никогда не понтируй <...> всегда будешь в выигрыше*» [Одоевский 1988, с. 366] – предикат «не понтируй», содержит условие для успешной игры и является формированием навыка азартной игры для отдельно взятого случая, что является не фактической игрой, а условием сделки.

**Пятый узел верхнего уровня** – случай. Для азартной игры случай — это неперемное условие, так как моделирует игровой процесс, воздействуя на конечный результат. Причём есть игры, которые основаны только на случайности, без учёта стратегии, умения игрока или расчёта. К примеру: «*Лучше в банк или штосс: тут не надобно мастерства, а счастье*», — *говаривали в то время* [Д. Н. Бегичев. Семейство Холмских. М., 1833, ч. IV, с. 70—71.] Из контекста делаем вывод, что лексема «счастье» аналогична лексеме «случай».

Однако случай так же, как и стратегия игры, может быть рассмотрен в качестве **терминала нижнего уровня**, где «в совокупности с искусством и сметливостью решают потерю или выигрыш». Герман, полагаясь на расчёт, основанный на знании трёх карт, оказался во власти Случая, сам того, не подозревая: «*...в самом деле, вместо туза у него стояла пиковая дама. Он не верил своим глазам, не понимая, как мог он обдёрнуться*» [А.С. Пушкин. Пиковая дама]. Под маркером «обдёрнуться» определяется не столько семантическое значение профессионализма – «ошибиться, взяв не ту карту», – а шулерская уловка Случая, закончившаяся для героя плачевно, тем самым подтвердив алеаторный характер азартной игры «фараон».

#### Выводы

В заключение следует отметить, что анализ текстов, содержащих лексические маркеры и синтаксические модели высказываний, помогли определить структуру семантической модели фрейма «выигрыш», тем самым выявив инвариативные данные, представленные в тер-

минальных узлах, и вариативные – в слотах. Когнитивно-пропозициональная структура выигрыша включает следующие инвариативные составляющие: правила игры, ставка, стратегия, случай; вариативные. Именно слоты отражают особенности лингвокультуры «игра» и её национально-культурные компоненты. Они же показали потенциальные возможности, раскрывающие языковую

актуализацию фрейма.

Посредством семантико-когнитивного подхода, целью которого является изучение семантики языковых и ментальных репрезентантов, была совершена попытка исследовать фрейм «выигрыш» в карточной игре на примере текстов русской литературы I-ой половины XIX века.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Болдырев Н.Н. Концепт и значение слова // Методологические проблемы когнитивной лингвистики: / Под ред. И.А. Стернина. – Воронеж: Воронеж. гос. ун-т, 2001. – С. 25–36.
2. Ван Дейк Т.А. Эпизодические модели в обработке дискурса // Язык. Познание. Коммуникация: Сб. работ. — М.: Прогресс, 1989. — С. 68–110.
3. Вахитов С.В. Карточная терминология и жаргон XIX века – 2006–1
4. Вахштайн В.С. Памяти Ирвинга Гофмана // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. 2007. № 3 (83). С. 141–151.
5. Goffman E. Frame analysis: An essay on the organisation of experience. N. Y., 1974. P. 10–11.
6. Ирисханова О.К. О теории концептуальной интеграции // Известия АН. Сер. лит. и языка. – 2001. – Т. 60, № 3. – С. 44–49.
7. Лотман Ю.М. «Пиковая дама» тема карт и карточной игры в русской литературе Лотман Ю.М. Пушкин: Биография писателя; Статьи и заметки, 1960—1990; «Евгений Онегин»: Комментарий. — СПб.: ИскусствоСПб, 1995. – С. 786–814.
8. Лукашевич Е.В. Когнитивная семантика: эволюционно-прогностический аспект. – М. – Барнаул: Издво Алтай. ун-та, 2002. – 234 с.
9. Минский М. Фреймы для представления знаний: пер с англ. / под ред. Ф.М. Кулакова. М., 1979. С. 7.
10. Национальный корпус русского языка. - Режим доступа: [www.ruscorpora.ru](http://www.ruscorpora.ru).
11. Никитин М.В. Развернутые тезисы о концептах // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2004. – № 1. – С. 53–64.
12. Никонова Ж.В. Фрейм в контексте лингвистической науки / Ж.В. Никонова // Бестник Вятского государственного гуманитарного университета. - Киров, 2008—№ 4 (2). -С. 86–89 (0,3 пл.)
13. Севбо И.П. Композиционные аспекты автоматизированной генерации текстов // НТИ. Сер. 2. Информ. процессы и системы. 1991. № 10. С. 26–32.
14. Т.И. Султонова. К вопросу о признаках азартных игр/ Т.И. Султонова. // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия: Гражданское право. – 2014. – Вып. №14. – С. 62–69.
15. Фреймы и семантика понимания // Новое в зарубежной лингвистике: Когнитивные аспекты языка. — Вып. XXIII. — М.: Прогресс, 1988. — С. 52–92.

© Карпенко Анна Валентиновна ([anna.karpenko2505@yandex.ru](mailto:anna.karpenko2505@yandex.ru)).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»