

Коч Н. В.,
д-р філол. наук, професор,
Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського,

Василькова Н. І.,
канд. пед. наук, доцент,
Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського,
м. Миколаїв, Україна

КОНЦЕПТ-ІДЕЯ ЯК СПОСІБ КОНСТРУЮВАННЯ КУЛЬТУРНОЇ РЕАЛЬНОСТІ СУЧАСНОГО УКРАЇНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА

Останнім часом у вивченні сучасної культурної реальності акцент робиться на її віртуальності та відриві від об'єктивної дійсності. Великого значення у цьому процесі набуває міфологізація дійсності як комунікативна технологія, що оперує такими інформаційними знаками, як символ, симулякр, емблема, метафора, концепт тощо. В основі ідеологічної, зокрема політичної, міфології лежать концепти-ідеї – соціально детерміновані ментальні утворення колективної свідомості, що мають певні когнітивні ознаки та своєрідну фреймову структуру. Фрейм «кіборг» як центральна структура концепту-ідеї **ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ** органічно вписується в міфотворчість ЗМІ як основних каналів поширення соціальних міфів. Використання образу кіборга в сучасних комп'ютерних іграх та його перенесення в реальність воєнних подій дозволяє інтерпретувати фрейм як ігровий сценарій у рамках концепції Ното Ludens Й. Хейзінга, а також теорії множинності світів, соціологічних і психологічних фреймових теорій М. Мінського, У. Джеймса, А. Шюца, Е. Гоффмана та ін. Ідентифікація «українського кіборга» має свою специфіку і здійснюється на матеріалі публіцистичного дискурсу за допомогою лінгвістичного і психолінгвістичного аналізу ключової номінації фрейму та когнітивного аналізу процесу формування глибинної фреймової семантики.

Ключові слова: лінгвокультурний концепт; концепт-ідея **ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ**; фрейм «кіборг»; когнітивний сценарій; політична міфологія; символічна реальність; масова свідомість.

Завдяки антропоцентричній переорієнтації гуманітарного знання ХХІ ст. у його парадигму органічно вбудовується лінгвокультурна концептологія. Основною дослідницькою одиницею цієї міждисциплінарної науки є *лінгвокультурний концепт* (далі – ЛК). Визнання реальності існування ЛК уможливорює реальність таких понять, як «національна культура» і «національний менталітет» [2; 6]. Це положення набуває особливої ваги при визначенні такого виду ЛК, як *концепт-ідея*.

Кожна національна культура продукує ключові ЛК, що здатні за певних умов набувати статусу *концепту-ідеї* – соціально детермінованого концепту сфери світосприйняття, у якому концентрація й актуалізація смислів досягає найвищого ступеня змістовності на аксіологічній шкалі соціуму. Такий концепт виражає центральні ідеї певної ідеології і містить соціально вагомий знання. На відміну від лінгвокультурної ідеї (див. праці С. Г. Воркачова), концепт-ідея формується в реальному часі, відображаючи усвідомлення масовою людиною актуальних соціальних подій. Характерною ознакою концепту-

ідеї є те, що його ціннісна складова (у відповідності до концепції ЛК) домінує над іншими складовими. Якщо погодитися з думкою німецького соціолога М. Вебера про те, що історія є процесом неперервних колізій цінностей, то варто припустити, що однією із основних характеристик концепту-ідеї є його динамічність. Однак такий концепт одночасно є і сталим (константним) ментальним утворенням свідомості. Концепти-ідеї, як і константи культури, які, на думку Ю. С. Степанова, не тільки мисляться, а й переживаються [13], є мобілізаційними чинниками колективної свідомості й індикаторами самосвідомості. Вони проєктують свою багатобачну структуру через ядерні структури та потужне інформаційне поле, у якому концентрується культурний досвід та актуалізуються спільно набуті знання групи людей (етносу, народу, нації). Реалізуючись у дискурсі, такий концепт набуває статусу ключового текстового утворення та виконує функцію організації концептуального простору (і в цьому сенсі він відповідає положенням теорії тексту О. О. Селіванової, яка вважає, що концепт-ідея – це ключове поняття, яке виражає «ідейно-естетичну або прагматичну програму тексту» [12, с. 248]).

Концепти-ідеї лежать в основі ідеологічної, зокрема політичної, міфології, яка презентує дійсність за допомогою образів, метафор, символів, симулякрів, несвідомих архетипів, а також різних форм вимислу, що апелюють до відчуттів та ілюзій масової людини. Однією з основних тенденцій формування сучасної масової свідомості є, на думку фахівців у галузі комунікативістики, переважання міфологічних уявлень і певна дераціоналізація мислення. Процес формування нових і трансформації старих міфів потребує соціальної і психологічної переорієнтації, а отже й нових способів осмислення дійсності. Когнітивний дисонанс, який при цьому виникає, провокує «кентавризм» мислення, яке переходить у режим активного пошуку способів, що здатні відновити світоглядну цілісність свідомості. Одним із таких способів є формування концептуалізованого континууму з його детермінантою соціальної міфотворчості – концептом-ідеєю.

Проблема необхідності створення методологічної бази опису процесів міфологізації масової свідомості частково вирішується в лінгвоконцептологічній парадигмі знань із оперттям на соціологію, психологію, а також класичну та сучасну філософію поняття «міф». Платонівський погляд на міф як сурогатну заміну розумної підстави судження або вчинка, коли істинне сприйняття унеможлиблюється з причини їхньої складності та недоступності, пояснює симулякративну природу багатьох міфів. Позиція представників постмодерну, зокрема Р. Барта, щодо міфу як комунікативної системи, яка «намагається видати себе за систему фактів», пояснює уявну референційність міфів, гіперреальності, символічної реальності, симулякрів і органічно вписується в міфотворчість ЗМІ як основних каналів поширення соціальних міфів.

Беззаперечним є факт, що актуалізація певних міфів відбувається в ситуації загострення соціальних конфліктів, а найбільш міфологізованими фрагментами дійсності є такі, відображення яких пов'язане з труднощами їхньої верифікації. Причини таких труднощів пояснюються, наприклад, умовами територіальної обмеженості, закритістю та недоступністю інформації, неможливістю її перевірки емпіричними методами, відсутністю безпосереднього чуттєвого досвіду, ізоляваністю суб'єктів комунікації, опосередкованістю комунікації тощо. Саме ці причини пояснюють особливості формування сприйняття реальних воєнних подій на сході України за допомогою журналістських репортажів. У повідомленнях використовуються певні ряди слів, що, як правило, номінують ключові текстоутворювальні концепти-ідеї, які пов'язані з експлікацією архетипу «герой» та відповідними метафорами і символами. Одним із таких ментальних конструктів міфологізованої свідомості українця є концепт-ідея ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ.

Український публіцистично-політичний дискурс наразі апелює до масової аудиторії за допомогою понять, що консолідують націю. Вивчення актуальних у колективній свідомості концептів здійснюється насамперед за допомогою аналізу семантики їхніх вербалізаторів, зокрема ключових номінацій, – це, як правило, слова з глибинним семантичним потенціалом – абстрактні імена на зразок *свобода, воля,*

рівність, справедливість, віра, правда та ін. [9]. Однак переосмислення певних конкретних імен, а саме таких, у яких відображено світосприйняття, що зумовлене сучасним культурним контекстом і конкретним хронотопом, сприяє закріпленню у свідомості концептів, номінованих мовними одиницями, які набули соціальної значущості відносно недавно: *Майдан, Євромайдан, революція гідності, війна, волонтер, українська армія, АТО, Донецький аеропорт, кіборг* тощо.

Частотне використання таких слів в одному контексті створює потужне інформаційне поле, що впливає на формування громадянської свідомості: *Донецький аеропорт залишається епіцентром напруги в зоні АТО; Тиждні запеклих боїв між українською армією і проросійськими бойовиками не залишили практично нічого від аеропорту в Донецьку... На тому місці, де раніше стояв красень-аеропорт, тепер одні руїни. Донецький аеропорт «розбитий на лахміття» (ZN,UA).* Розширення змісту мовного знака може проходити шлях від означення звичайної реалії до концептуалізації відповідного поняття і його символізації, якої воно набуває в певному, аксіологічно значущому, контексті: *Новий губернатор Донецької області Олександр Кіхтенко в інтерв'ю виданню «Дзеркало Тижня» допустив обмін аеропорту Донецька на інші території. З одного боку, аеропорт Донецька став символом героїзму наших солдатів...* (там само). Умовою існування символічної реальності (як складової міфотворчості) є «підтримка» слова знака іншими кодовими системами, які паралельно вводяться до інформаційного контенту.

Інтеграція символу «донецький аеропорт» у продуктової бренд пива «Сила» є прикладом використання смислового потенціалу символічної реальності в рекламному бізнесі. Трансляція ідеї героїзму захисників аеропорту через зображення вежі леговища на півній плящі (*У Львові пляшку пива прикрасили зображенням легендарної, але вже не існуючої вежі донецького аеропорту, повідомляє ТСН*) викликала дискусії у суспільстві. Неоднозначне сприйняття «пивного креативу» як неетичної маркетингової політики в цьому випадку немає значення – відповідний концепт-продукт викликав бажаний резонанс громадськості й, на думку авторів етикетки, сприяв утворенню нової патріотичної символіки: *Ті, кому задум сподобався, кажуть, що малюнок асоціюється насамперед із силою і мужністю нового українського війська, а сама вежа вже стала героїчним символом... Автори ідеї не приховують, що розраховували саме на резонанс... щоб ця країна мала нову армію, ми мусимо надихатись і творити нову символіку* (Еспресо TV. 14.03.2015). З якими ж насправді смислами асоціюється поняття «донецький аеропорт»?

Аналіз актуалізованих компонентів інформаційного поля концепту-ідеї ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ у свідомості сучасної людини доцільно проводити з урахуванням психолінгвістичних методів. Застосовуючи метод вільного асоціативного експерименту, ми дослідили суб'єктивні семантичні поля термінологічного сполучення *Донецький аеропорт* (як ключової номінації концепту) у свідомості 45 студентів III курсу філологічного факультету МНУ імені В. О.

Сухомлинського (віком 20–26 рр.). Опитування дозволило виділити загальні стратегії асоціювання і реконструювати асоціативне поле слів-стимулів. Результати дослідницької процедури показали тип реакції, частоту однотипних асоціацій, реальну семну структуру мовної одиниці, зокрема її психологічні компоненти.

Асоціативне поле сполучення **Донецький аеропорт** має такий вигляд – (війна (30) + воєнні дії, + бойові дії = 32), смерть (9), літак(и) (9), (зона) АТО (6), (кіборги (6) + військові (2), + солдати = 9), жертви (4), горе (3), вибух(и) (2), люди (2), повітря (2), розруха (2), аеропорт, біда, біль, боротьба за волю, вбивства, вітер, виїзд, ДНР, жах, заручники, втрата, втрачена будівля, зброя, (загиблі люди, гибель людей, загибель), екскурсія, карма, кров, лихо, місце протистояння, молодь, м'ясо-рубка, несправедливість, нещастя (відчуття душевного неспокою, тривоги), оборона, політ, розбомблений, розгромлений, розпач, смерть багатьох солдатів, страх, стрільба, схід, оборона, сепаратисти, теракт.

Експериментальний аналіз семантики слова надає можливість описувати не тільки семантику мовної одиниці, а й фреймову структуру концепту. Аналіз найчастотніших реакцій на стимул «Донецький аеропорт» дозволив виокремити статичні фрейми і фрейми-сценарії, зокрема фрейм «кіборг» і когнітивний сценарій гри, які, на нашу думку, визначають смислове наповнення концепту **ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ**.

Реконструкція асоціативного поля слова *кіборг* як ключової номінації фрейму показала наступне. Реакціями на слово-стимул **кіборг** є переважно субстантиви: (солдат(и) (8), + воїн (9), + військові + (захисник(и) (7) + визволитель + силовик + боєць = 28), (робот (5) + машина (2) + робокоп + термінатор + мутант + механізм = 12), людина (5), (герої(й) (5), + героїзм), чоловік (4), вбивці(я) (4), мужність (4), війна (3), (захист (2) + захищеність = 3), АТО (2), сила (2), напад (2), відвага, аеропорт, біль, безсердечність, витримка, воля, ворог, Донецьк, залізо, зброя, зло, ігри, кохання, кров, оборона, попіл, самопожертва, сепаратист, спокій, сталь, страх, танк, Україна, чужинець. Окрім того, зафіксовані прикметники *відважний, безстрашний, незламний, миколаївський*, словосполучення *ком'ютерна програма та залізна людина*, а також речення *ні в чому невинні люди гинуть*.

Семантичні поля слів «активного словника» (яким і визначаються асоціативні реакції) у кожної людини відрізняються індивідуальною своєрідністю як за складом лексичних одиниць, так і за міцністю семантичних зв'язків між ними. Актуалізація того чи іншого зв'язку у відповіді-реакції не випадкова і залежить від ситуації (події на сході України), освіти (незакінчена вища освіта), соціального статусу (студент), місця проживання (див. реакцію – *миколаївський*), що доводить значний вплив на структуру й особливості вербальної пам'яті людини її загального культурного рівня та соціальних характеристик. Можна припустити, що семантичні ряди асоціативного поля також залежать від частотності використання відповідних слів як репрезентантів концептів у ЗМІ, що може стати в перспективі предметом окремого дослідження.

Асоціативний експеримент показав наявність у семантиці термінологічного сполучення *Донецький аеропорт* і слова *кіборг* психологічних компонентів. У свідомості студентів зафіксовані такі емоційно-оцінні семи, як *біль, біда, жах, смерть, горе, нещастя, безсердечність, лихо* (однак див. також одиничні реакції – *спокій, кохання*).

Констатуємо, що парадигматичні асоціації переважають синтагматичні, а їхня приналежність до іменних частин мови свідчить про переважно статичний характер знань. Парадигматичні асоціації підпорядковуються семантичному принципу «мінімального контрасту», згідно з яким, чим менше відрізняються слова-стимули від слів-реакцій за складом семантичних компонентів, тим вища ймовірність актуалізації слова-реакції в асоціативному процесі. Цікаво зауважити, що цей результат заперечує висновки психолінгвістів, які стверджують, що особи з гуманітарною освітою частіше надають синтагматичні асоціації.

Приналежність до певного народу й однієї культури робить центр асоціативного поля досліджуваних одиниць у цілому досить стабільним, а зв'язки – регулярно повторюваними в українській мові. Характер словесних асоціацій визначається культурно детермінованими домінантами. Використання у відповідях певних слів, які номінують соціально значущі поняття, вказує на ідеологічні переваги громадян.

Так званий коефіцієнт асоціації (міра перекриття) демонструє семантичну близькість слів-стимулів, тобто схожість даних на них асоціацій, яка доводиться збігом відповідей-реакцій. Концептуально-мовні поля термінологічного сполучення *Донецький аеропорт* і слова *кіборг* мають коефіцієнт перетину завдяки таким спільним асоціаціям, як *АТО, війна, Донецьк, аеропорт, кіборг, зброя, оборона, солдат(и)*. У нашому випадку такий коефіцієнт свідчить про тісну концептуалізацію досліджуваних одиниць та їхні ієрархічні відношення («кіборг» – фрейм концепту **ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ**).

Розуміння складної структури концепту як фреймової має в когнітивній лінгвістиці та лінгвоконцептології свої переваги. Принаймні, фреймовий поділ інформаційного поля ментального конструкту дозволяє спростити процедуру його опису. За своєю структурою концепт є гіпертекстовим утворенням, яке з дослідницькою метою краще аналізувати пофреймово, моделюючи поле концепту як таке, що складається з окремих фреймів (зокрема власне фреймів і фреймів-сценаріїв). Саме фреймова структура концепту дозволяє аналізувати паралельні реальності – міфологічну, символічну, реальність симулякрів та інші реальності як потенційно можливі світи, які створює і в яких перебуває людина.

Когнітивна інтерпретація поняття «фрейм» насамперед відповідає положенням фреймової семантики Ч. Філлмора і теорії фреймів М. Мінського [4]. Саме М. Мінський виокремив у фреймовій організації знань два види фреймів – статичні (власне фрейми) і динамічні (фрейми-сценарії), трактуючи їх як мінімально необхідну структуровану інформацію, що дозволяє визначити певний тип об'єктів [10]. Сприйняття індивідом нових умов реальності за

допомогою структурних даних, що знаходяться в його пам'яті у вигляді типових (стереотипних) моделей, схем і образів (фреймів), допомагає йому розуміти більш широкі класи співвідносних явищ і фактів, які відображають цілісне уявлення про фрагмент дійсності (концепт).

Розглянемо (з урахуванням фреймової семантики і теорій фреймів) одну з базових структур концепту-ідеї ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ – фрейм «кіборг». Особливості вербальної об'єктивації цього фрейму, який ми розглядаємо як когнітивну пропозиційну модель у контексті фрейму-сценарію «гра», аналізуються на матеріалі журнальних, газетних та Інтернет-видань, а також телевізійних програм: *Порошенко про донецький аеропорт: «кіборги» здійснили неможливе* (Кор. 16.01.2015). *Нагадаємо, що на початку грудня Порошенко заявив, що «кіборги» ввійдуть у підручники історії України (там само); Банда терориста Гіві «Сомалі» влаштувала засідку на даху будівлі біля донецького аеропорту, але потрапила на українського «кіборга» та танкового аса* (Еспресо TV).

Вікіпедія тлумачить слово *кіборг* як термін (скорочення від «кібернетичний організм»), що використовується у космонавтиці, медицині, а також фантастичній літературі: *Кіборг у медицині – біологічний організм, що містить механічні або електронні компоненти; у науковій фантастиці, зокрема, кіберпанку, – фантастична істота, напівлюдина-напівмашина, андроїд* [<https://ru.wikipedia.org>]. Подібне тлумачення слова підтримує такий асоціативний ряд слів, як *робот* (5), *машина* (2), *робокон*, *термінатор*, *мутант*, *механізм* (див. результати експерименту вище).

Розширення та специфікація семантики слова *кіборг* пов'язані з подіями осені 2014 року, коли в соцмережах з'явився запис розмови бойовиків, у якій українські солдати – захисники Донецького аеропорту – були названі *кіборгами*. Активне використання номінації у мовленні політиків сприяло процесу її символізації. Значну роль у популяризації та поясненні значення цього слова відіграли ЗМІ: *Щодня із Донецького аеропорту у Дніпропетровськ доправляють поранених бійців АТО, які захищають Україну. Хто стоїть на обороні Донецького аеропорту та носить горду назву «Кіборги»? (ТСН). Інтернет-проект – словник сленгу та сучасної української мови «Мислово» – визнав лексему *кіборг* словом 2014 року та відмітив її позитивну конотацію. Однак інтерпретація авторами словника композитних інновацій з коренем *кіборг-* (варіант *кібер-*) на зразок *кібервійна*, *кібератака*, *кіберсотня*, *кіберармагедон* та ін. у широкому політичному контексті (з посиланням на інтернет-публікації на кшталт *голова нацрозвідки США попередив, що акумулятивний ефект від кібератак малого та середнього рівня може підірвати інфраструктуру країни і це може призвести до кіберармагедону*) демонструє їхню семантичну амбівалентність: *Кіберармагедон – апокаліптичне знищення через кібервійну. В результаті: системна банківська та економічна криза, фінансовий колапс, дефолти та банкрутства, які викличуть зупинку виробництва та закриття установ і, відповідно, масове безробіття* [<http://myslovo.com>]. Причини оцінно-емотивної*

амбівалентності слова *кіборг* і його дериватів пояснюються різними чинниками: формування семантики слова відбувається на основі різних життєвих ситуацій (у фреймовій термінології – різних когнітивних сценаріїв); слово співвідноситься з різним денотативним змістом; прагматичний статус номінації суб'єктивний (див. вище асоціації на зразок *ворог*, *чужинець*); свідомість апелює до різних культурних кодів, які певним чином інтерпретують відповідну реалію тощо. Зупинимося на останній причині, яка стосується проблеми запозичення чужого культурного коду.

Саме завдяки американській кіноіндустрії та іншим каналам масової культури у ХХ ст. поширення набули образи кібернетичних організмів – людиноподібних роботів, андроїдів (фільми «Термінатор», «Робот-поліцейський», комікси про людину-блискавку, людину-павука тощо), які наділені надзвичайними фізичними якостями (за походженням космічними, містичними, магічними, науково-технічними і навіть божественними). Потреба в посиленні інтелектуальних здібностей, здатності до екстрасенсорики, заміні органів недосконалого тіла – все це органічно вписується в концепцію супергероя – надлюдина, що завжди перемагає Зло. За допомогою надзвичайної фізичної сили та особливих можливостей (наприклад, уміння літати), а також невідомої зброї суперсолдати захищають справедливість. У центрі масової візуальної культури постає фігура зі стійкою іконографією: мускулисте тіло атлета вдягнуте у трико і плащ, а обличчя прикриває маска (однак інкогніто відкривається через індивідуальну емблему, завдяки якій його ідентифікують) [5].

На думку Д. Дмитрієвої, супергерою властива «подвійна ідентичність» (double identity), яка визначає героїчну і повсякденну частину його образу [5]. Найбільш реалістичні когнітивні ознаки українського «кіборга» у двох його іпостасях визначаються зі слів очевидців: *Після розмови з відважним захисником аеропорту ми склали портрет типового українського кіборга (див. інфографіку). Що стосується назви кіборг, то Сергій каже, мовляв, неясно взагалі, як воно приклеїлося до бійців, які обороняють аеропорт від терористів. «Начебто це сепаратисти нас так нарекли за те, що ми ще живі і так довго стоїмо. Але непереможністю я б це не назвав – непереможних немає»* [<http://www.segodnya.ua/life>].

Ідентифікація українського кіборга має свою специфіку і здійснюється через визначення його гендерної приналежності (чоловік), віку (приблизно 30 років), фізичної підготовки (середня спортивна) та ін. За даними опитування газети «Сьогодні», кіборг харчується хлібом, тушонкою, сухим пайком, не вживає алкоголю, відпочиває по три години через кожні шість годин. Він одягнений у куртку, бронезилет, штани, рукавиці, берці; його екіпіровка – каска, тепловізор, зброя – автомат Калашнікова [<http://www.segodnya.ua/life>]. На відміну від іконографії американського супергероя, фігура українського кіборга, за описами журналістів та спостереженнями глядачів телеверсій образу, зовсім неатлетична, однак візуальне зображення типового кіборга в соцмережах апелює до міцної статури і нагадує продукт американської масової культури. Специфіка використання чужого культурного коду виявляється на рівні зовнішніх візуальних

характеристик: якщо в одязі супергероя використовуються кольори американського прапора, то одяг українського кіборга розфарбований у жовто-блакитну палітру. Обов'язковим семантичним медіатором у будь-якій ігровій комунікації є маска, функцію якої виконує балаклава на обличчі кіборга. Маска взагалі може бути трагічна або комічна чи поєднувати ці два протилежні модули буття (див. праці М. Бахтіна, М. Євреїнова). Х. Ортега-і-Гассет у свій час стверджував, що масова людина ХХ ст. живе «жартуючи» і тим «жартівливіше, чим трагічнішою є одягнута маска» [11]. Звернемо увагу на аплікацію сміхового і драматичного комунікативного контексту в інтерв'ю з українським кіборгом: *Начебто це сепаратисти нас так нарекли за те, що ми ще живі і так довго стоїмо (сміється). Але непереможністю я б це не назвав – непереможних немає», – серйозно підкреслив співрозмовник* [<http://www.segodnya.ua/life>].

На цей час за допомогою ЗМІ сформувався лінгвокультурний типаж «український кіборг» (синоніми – захисник Донецького аеропорту, український військовий, боєць), семантика якого містить, крім візуальних характеристик, такі когнітивні ознаки, як: «стійкість», «непереможність», «патріотизм», «відвага», «професіоналізм»: *Вчора один з таких бійців, яких за дивовижну стійкість прозвали кіборгами, побував в Одесі (Українські сенсації. Кіборги. Сезон 2014. Серія 31); «Високопрофесійні відважні дії українських «кіборгів» у Донецькому аеропорту, дуже добре організоване керівництво військами, своєчасне введення резервів дозволили вчора здійснити неможливе», – сказав Порошенко під час зустрічі з керівниками фракцій парламенту (Кор. 16.01.2015); У зоні АТО на окремих ділянках в суботу було дуже неспокійно, пише ТСН. Українські військові продовжують утримувати донецький аеропорт. За добу захисники аеродрому відбили дві спроби штурму. Проросійські бойовики двічі обстріляли аеропорт з гранатометів, мінометів і стрілецької зброї. «Кіборги» традиційно встояли* [<http://mignews.com/news/ukraine/world>].

Доповнити портрет українського кіборга допомагає психолінгвістична методика закінченого речення. Інформантам пропонувалося дописати речення за початком «кіборг – це...». Результати дослідження показали, що, крім типових для військової людини характеристик, дефініції містили механістичні ознаки, специфічні культурні компоненти, зокрема національні, просторові, часові, оцінні тощо: **кіборг – це:** *людина, яка відвоює Україну; військовий, який обороняє та захищає аеропорт у Донецьку; 1) український військовий, який володіє всіма навичками солдата-оборонця, який веде боротьбу і тримає оборону з ворожими сепаратистськими військами, 2) робот; мілітарист, солдат, який повністю відданий своїй справі; солдат, який бере участь у воєнних діях; людина, яка ризикує життям заради блага свого народу; воївнича людина, солдат, захисник, людина-робот, але з відчуттями, тобто сильна, як робот, але чуттєва; людина, яка захищає Україну в аеропорті, немовби механічна людина, котра штучно створена заради певних цілей; людина, яка має ціль, що спрямовує свої дії, усуваючи перешкоди; солдат, воїн, що захищає і утримує позиції Донецького*

аеропорту; люди, військові, які захищають населення на певній території; людина-техніка; людина з надздібностями; це солдат української армії, поняття ввели російські ЗМІ, які не очікували від українських солдатів такої сили; український військовослужбовець, котрий захищає територію від наступу ворожої армії; воїн, який має більшу силу, ніж інші; людина, якій ми маємо дякувати кожен день за її відвагу і сміливість; людина, яка захищаючи Україну та її народ, ладна віддати життя, це герой нашого часу; людина з хоробрим, мужнім серцем, котра захищає свою Батьківщину, ризикуючи власним життям, заради ідеї; це боєць 79-ї аеромобільної бригади; робот; боєць української армії; солдат української армії; універсальний робот спеціального призначення; людина (солдат), який захищає мирне населення під час воєн; військовий, який перебуває на завданні більший термін, ніж було заплановано, людина, яка виконує військові завдання, які сильніші від неї самої; людина, яка захищає Україну; людина у військовій формі, яка виконує свою роботу, вбиває або захищає; це військовий особливого призначення з якогось регіону; це робот, але зараз – це військовий, який захищає Донецький аеропорт, взагалі військовослужбовець, який добре вміє воювати; надлюдина, штучно створений організм з неймовірною фізичною силою та високим інтелектом; штучно створений організм, воїн, людина; робот, який працює для людини, новітня технологія; машина, схожа на людину, керована людиною; запрограмований робот, його створили для допомоги або для вбивств, це персонаж із наукової і художньої літератури і, можливо, наше майбутнє; робот, який придумали люди; людина військова, захисник; людина, яка є озброєною і воює за певні моральні, політичні принципи народу, країни; злочинець, який нападає на мирне населення; людина під прихованим іменем; сепаратист (3 студенти не написали визначення слова).

Персонаж супермена-кіборга органічно вписується в когнітивний сценарій гри, демонструючи типову поведінку героя-воїна, який нагадує напівлюдину-напівмашину з нереальними фізичними можливостями. Використання образу кіборга саме в сучасних комп'ютерних іграх та його перенесення в реальність дозволяє інтерпретувати фрейм як ігровий сценарій із посиланням на концепцію Homo Ludens Й. Хейзінга [8; 14]. Дисперсне проникнення ідеї гри з набором її певних правил в усі ключові сфери життєдіяльності (зокрема війни) є обов'язковою умовою масової ігрової культури. Концептуальна матриця Homo Ludens сучасності вибудовується у відповідності до смислів інформаційного поля концепту ГРА та сценарію, який сформувався під впливом комп'ютерних ігор із їхнім особливим поглядом на ігрову поведінку людини.

Сценарій війни передбачає наявність ворогів, союзників, жертв, зброї і т. ін. Відповідна когнітивна метафора реалізується в контексті конфліктної комунікації, що відповідає моделі Дж. Лакоффа «суперечка – це війна» (варіант – «війна – це гра»). Відповідно до теорії Й. Хейзінга, гра є первинною сферою досвіду і способом необмеженої свободи самореалізації індивіда. Якщо слідувати концепції гендерних рольових ігор, то найдавнішою чоловічою грою була саме війна, де

«іграшками» воїнів слугували мечі, щити, стріли, а глибинна причина битви відповідала основному правилу: перемагає сильний і успішний, слабкий підкоряється. Й. Хейзінга пише про глибинний (несвідомий) семантичний зв'язок метафор «війни» і «гри» (гра і війна як спроба людини отримати удачу): «Тут нам слід переміститися у сферу примітивного мислення, де серйозна битва зі зброєю в руках – так само як змагання, або агон, яке може сягати від самих незначних забав до кривавих і смертельних боїв, – разом із власне грою об'єднуються в первісному уявленні про те, як, підкорюючись правилам, обопільно спробувати удачі. При такому погляді у використанні слова гра стосовно битви навряд чи була свідомою метафора. *Гра – це битва, битва – це гра*» [14].

Чи можемо ми стверджувати, що у світових культурах битва мислилася як гра, а гра як концепт і фрейм-сценарій сформувала структуру і правила битви? Принаймні у давній пам'ятці східнослов'янської писемності – «Патівському літописі» – військову баталію літописець називає грою: *аще бы ми с десятию воинь. ехаль быхъ на ня. гогордяшоу же ся емоу и створити игроу предъ градомъ. и сразившоуся емоу со Воршемъ* (ЛІ, 269 об. ХІІІ ст., сп. ХV ст.). Проте вже в цей період бій усвідомлюється як подоба гри, тобто метафорично: *...и гоняшася на поли подобнои игре* (там само, 274 об.) [8, с. 87–94].

Поведінка військових як експлікація ігрової моделі і форма передачі символічних смислів – найбільш ефективний спосіб привертання уваги до подій і перформансний спосіб впливу на колективну свідомість мас, зокрема на її емоційну складову: *Поки на сході країни йдуть бойові дії, українці зводять у ранг нових супергероїв захисників, які ось уже кілька місяців тримають оборону в зоні проведення антитерористичної операції, зокрема в аеропорту Донецька* (Українські сенсації. Кіборги. Сезон 2014. Серія 31).

Нечіткий перехід від реальних подій на війні до гри може спровокувати появу іншого ігрового сценарію – не за правилами, а без правил, який доцільно інтерпретувати за логікою «чистої гри» постмодерністів (Ж. Дельоз, Р. Барт). Це гра ймовірностей, що передбачає гру (симулякрів) з культурним текстом і читачем, під час якої виникає феномен смислородження, що заперечує однозначність прочитання смислів, а отже стверджує їхню плюральну семантичну множинність. Якщо скористатися постструктуралістською метафорою «смерть суб'єкта», за допомогою якої М. Фуко спростовує раціоналістичну модель людини, що ідентифікує себе зі своєю свідомістю, своїм цілісним Я (при цьому Я – це умовна культурна конструкція – маска, яка приховує істинну ідентичність), можна припустити існування в ігровому сценарії декількох суб'єктивних начал. Саме вони певним чином співвідносяться з реальними і вигаданими подіями.

Вихід супергероя за межі придуманої реальності в іншу, віртуальну, реальність є абсолютно закономірним переходом в умовах масової споживацької культури. Цікавість викликають випадки, коли фантастичні образи трансформуються в дійсність, а їхні характеристики

переносяться на дії реальних людей. Обґрунтування таких трансформацій має безпосереднє відношення до теорії множинності світів (мисленневих субуніверсумів), про що свого часу писали У. Джеймс, А. Шюц, Г. Бейтсон, Е. Гоффман та ін. Так, У. Джеймс (див. працю «Психологія вірування») стверджував, що причиною виникнення феномену множинності світів є така особливість свідомості, як неможливість одночасного осмислення об'єктів, які заперечують існування один одного [7, с. 50–63]. Протиріччя вирішується за рахунок того, що свідомість «розводить» подібні об'єкти в різні реальності, а одна із них стає головною (абсолютною, світом кінцевих реалій). Вибір головної реальності залежить від операції порівняння об'єктів у сукупності їхніх зв'язків за ступенем реальності, а також вірувань. Усунення когнітивного дисонансу відбувається в тому випадку, коли нереальний (на думку людини) об'єкт трансформується в інший субуніверсум або зникає. Твердження У. Джеймса ґрунтовані на припущенні, що людина здатна вірити в реальність будь-якого об'єкта (кентаврів, роботів, кіборгів) доти, поки ця реальність не буде заперечена іншим об'єктом мислення. Для того, щоб переміститися в іншу реальність, треба, на думку автора теорії, пережити шок, що виявляється в радикальній зміні напруження свідомості, перемиканні уваги, однак сумісність переживань можлива в межах одного когнітивного стилю.

Якщо припустити, що кордони між реальностями мають розриви, то виникають особливі умови взаємодії об'єктів різних світів, які тісно межують між собою. При цьому зміна свідомості відбувається поступово, а світи мають можливість плавно, рівномірно, градієнтно «перетікати» один в одного. Розмитість меж не дозволяє чітко визначити приналежність того чи іншого об'єкта до певного світу. Часто це відбувається під час сну, перегляду театральної постанови або фільму, комп'ютерної гри тощо. Одна форма організації досвіду розмежовується з іншою тільки при перемиканні уваги, однак спільні когнітивні схеми (фрейми, сценарії) мають вплив на формування метакомунікативних повідомлень на зразок «це сон», «це гра». Сигналами таких градієнтних переходів, важливих для когнітивно-лінгвістичної інтерпретації, є, наприклад, пунктуаційний знак «лапки». Довільне рос. «раскавычивание» або «закавычивание» слів свідчить про такий процес: *...відважні дії українських «кіборгів» у Донецькому аеропорту* (Кор. 16.01.2015); *Вчора один із таких бійців, яких за дивовижну стійкість прозвали кіборгами, побував в Одесі; «Ще 8 кіборгів звільнено», – повідомив радник міністра оборони України Василь Будик* (Нов. політ. 6.02.2015). Зникненню лапок передує ситуація, коли свідомість надмірно концентрується на об'єкті у відриві від його реальних зв'язків. Часто саме у випадках переживання спільного досвіду повсякденна реальність трансформується на основі актуалізації зв'язків між соціально значущими об'єктами у відриві уваги від об'єктів самих по собі (за їхнім первинним визначенням).

Свою впевненість у тому, що людина постійно перебуває в реальності й одночасно у сформованих

нею ж вигаданих світах (за формою – стереотипних, шаблонних), які здаються реальними, очевидними, А. Шюц покладає в основу феноменологічної соціології (див. працю «Про множинність реальності»). Основний постулат концепції – існування так званої повсякденної реальності, яку людина може змінювати і корегувати [7]. Думку А. Шюца про те, що кордони інших кінцевих областей смислу непроникні, тобто між ними неможливі трансформації переходу, заперечує Е. Гоффман у своїй праці «Аналіз фреймів» [3].

Саме припущення Е. Гоффмана про встановлення структурної (фреймової) схожості між різними світами (областями знань), уможливорює застосування трансформацій транспонування і фабрикації фреймів при переході в іншу реальність. Трансгресії між можливим і неможливим дозволяють виходити за межі відомого й адекватно сприймати неймовірне. Такі трансгресії спостерігаються, наприклад, під час гри. За умови, що гра є фабрикацією повсякденності (у цьому випадку війни), а повсякденність є транспонуванням гри, статус реальності, за Е. Гоффманом, набувають самі трансформації (тобто відношення між реальностями).

У концепції Е. Гоффмана (з урахуванням розуміння фрейму Г. Бейтсоном) визначається процедура аналізу певних базисних елементів, які ідентифікуються в рамках стереотипних ситуацій. При цьому важливе значення має розуміння реальності, яка істинна за умови, що наша увага рівномірно розподіляється між об'єктами дійсності та зв'язками між ними. Установка

свідомості на таку «верховну» реальність, на думку Е. Гоффмана, робить світ повсякденності більш стабільним у порівнянні, наприклад, зі світом ігор.

Комунікація декількох свідомостей – свідомості, яка перебуває у дійсній реальності, що заперечується тією ж свідомістю, та свідомості, що паралельно функціонує у вигаданій реальності й завдяки цьому запереченню, – уможливорюється саме в когнітивному сценарії гри, де війна в силу її абсурдності й незрозумілості усвідомлюється як гра, а суб'єктами такої гри є напівлюдина-напівмашина – кіборг. Складний психологічний стан одночасного перебування в декількох універсумах можливий за умови швидких і частих переходів кордонів дійсності у віртуальний світ гри. Часткове усунення когнітивного дисонансу за рахунок градієнтного переходу в субреальність можливе саме завдяки формуванню паралельних світів у контексті міфологізації дійсності.

Теорія множинності світів, соціологічні та психологічні концепції фреймового знання дозволяють дослідити глибинні причини утворення фреймової семантики концепту взагалі й концепту-ідеї ДОНЕЦЬКИЙ АЕРОПОРТ зокрема. Незважаючи на маніпулятивний потенціал концептів-ідей у політичному дискурсі, їхня трансляція в масовий інформаційний контент – необхідна умова формування загальної картини світу. Концептуалізація ідеологічних доміант – ефективний спосіб, який здатний відновити світоглядну цілісність колективної свідомості у період соціальних потрясінь. Велику роль у цьому процесі відіграють ЗМІ.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вахштайн С. В. Социология повседневности и теория фреймов / С. В. Вахштайн. – СПб. : Изд-во Европейского университета, 2011. – 334 с.
2. Воркачев С. Г. Лингвокультурный концепт: типология и области бытования / С. Г. Воркачев. – Волгоград : ВолГУ, 2007. – 400 с.
3. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта / И. Гофман. – М. : Институт социологии РАН, 2003. – с.
4. Демьянков В. З. Фрейм // Краткий словарь когнитивных терминов / Е. С. Кубрякова, В. З. Демьянков, Ю. Г. Панкрац, Л. Г. Лузина. – М. : МГУ, 1996. – С. 187–189.
5. Дмитриева Д. Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса / Д. Дмитриева. – М. : Изотека, 2015. – 320 с.
6. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс : [монография] / В. И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
7. Костюков А. Два понимания повседневности в теории фреймов и допущение Джеймса о необходимости разрешения противоречий / А. Костюков // Социология власти. – № 1. – 2014. – С. 50–63.
8. Коч Н. В. НОМО LUDENS в древнерусской лингвокультуре (попытка «предварительного понимания» концепта ИГРА) / Н. В. Коч // Новое в когнитивной лингвистике XXI века : сборник научных статей. – К. : Издательский дом Д. Бурого, 2013. – 496 с. – С. 87–94.
9. Коч Н. В. Трансформації інформаційного поля лінгвокультурного концепту «правада» в сучасній медіа-пропаганді / Н. В. Коч // Нова філологія. Збірник наукових праць. – Запоріжжя : ЗНУ, 2014. – № 66. – 269 с. – С. 99–107.
10. Минский М. Фреймы для представления знаний / М. Минский. – М. : Энергия, 1979. – 151 с.
11. Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс [Электронный ресурс] / Х. Ортега-и-Гассет. – М. : АСТ, 2008. – 352 с. – Режим доступа : http://www.twirpx.com/files/phylosophy/sources/ortega_i_gasset_h.
12. Селиванова Е. А. Основы лингвистической теории текста и коммуникации / Е. А. Селиванова. – К. : ЦУЛ, Фитосоциоцентр, 2002. – 336 с.
13. Степанов Ю. С. Константы: словарь русской культуры / Ю. С. Степанов. – М. : Школа «Языки русской культуры», 1997. – 824 с.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня [Электронный ресурс] / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс, Прогресс-Академия, 1992. – 464 с. – Режим доступа : <http://biblioteka.cc/index.php>.

Н. В. Коч,

Николаевский национальный университет имени В. А. Сухомлинского, г. Николаев, Украина

Н. И. Василькова,

Николаевский национальный университет имени В. А. Сухомлинского, г. Николаев, Украина

КОНЦЕПТ-ИДЕЯ КАК СПОСОБ КОНСТРУИРОВАНИЯ КУЛЬТУРНОЙ РЕАЛЬНОСТИ СОВРЕМЕННОГО УКРАИНСКОГО ОБЩЕСТВА

В последнее время в изучении современной культурной реальности акцент делается на ее виртуальности и отрыве от объективной действительности. Большое значение в этом процессе имеет мифологизация действительности как коммуникативная технология, которая оперирует такими информационными знаками, как символ, симулякр, эмблема, метафора, концепт и т. п. В основе идеологической, в частности политической, мифологии лежат концепт-идеи – социально детерминированные ментальные образования коллективного сознания, имеющие определенные когнитивные признаки и своеобразную фреймовую структуру. Фрейм «киборг» как центральная структура концепта-идеи ДОНЕЦКИЙ АЭРОПОРТ органично вписывается в мифотворчество СМИ как основных каналов распространения социальных мифов. Использование образа киборга в современных компьютерных играх и его перенесение в реальность военных событий позволяет интерпретировать фрейм как игровой сценарий в рамках концепции Ното Ludens Й. Хейзинга, теории множественности миров, а также социологических и психологических фреймовых теорий М. Минского, В. Джеймса, А. Шюца, Е. Гоффмана и др. Идентификация «украинского киборга» имеет свою специфику и осуществляется на материале публицистического дискурса с помощью лингвистического и психолингвистического анализа ключевой номинации фрейма и когнитивного анализа процесса формирования глубинной фреймовой семантики.

Ключевые слова: лингвокультурный концепт; концепт-идея ДОНЕЦКИЙ АЭРОПОРТ; фрейм «киборг»; когнитивный сценарий; политическая мифология; символическая реальность; массовое сознание.

N. Kotch,

Mykolaiv Sukhomlynsky National University, Mykolaiv, Ukraine

N. Vasylykova,

Mykolaiv Sukhomlynsky National University, Mykolaiv, Ukraine

CONCEPT-IDEA AS A MEANS OF CONSTRUCTING A CULTURAL REALITY OF THE CONTEMPORARY UKRAINIAN SOCIETY

The problem of cultural reality description by means of concepts and their components (frames) is solved within cognitive science paradigms, linguistic and cultural conceptology, and communication theory. The subject of research is cognitive and functional characteristics of concept-ideas, which underlie ideological, namely political, mythology, as well as peculiarities of the formation of framing semantic concepts. The purpose of the article is to analyze the concept-ideas DONETSK AIRPORT and its frame «cyborg» on the basis of a contemporary Ukrainian journalistic discourse. The frame «cyborg» is interpreted in the context of the game scenario with the references to the concept of Homo Ludens by J. Huizinga, the theory of multiple worlds, sociological and psychological framed theories by M. Minsky, W. James, A. Schütz, J. Hoffman. The novelty of the research is that it defined the functional status of a kind of a concept such as a concept-idea for the first time. Moreover, a comprehensive analysis of the framing semantics of the concept-idea DONETSK AIRPORT is made. Despite the manipulative potential of concepts-ideas in journalistic (including political) discourse, their transmission into mass media content is a necessary prerequisite for the formation of the overall world view. The conceptualization of ideological dominants is an effective method to restore the ideological integrity of the collective consciousness in the period of social upheaval. The media is of a great importance in this process. The results of the research may be of scientific interest to the theory and methodology of cognitive linguistics.

Key words: linguistic and cultural concept; concept-Idea DONETSK AIRPORT; a frame «cyborg»; cognitive scenario; political mythology; symbolic reality; mass consciousness.