

## ОБЪЕКТИВАЦИЯ ПОНЯТИЯ ПОБЕДА: АССОЦИАТИВНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

Для объективации понятия *победа* через семантику номинирующих имен существительных была использован направленный ассоциативный эксперимент, основанный на методе свободных ассоциаций швейцарского психолога К. Г. Юнга (К. Г. Юнг, 2009). В лингвистическом ассоциативном эксперименте принял участие 51 студент 1–2 курсов в возрасте от 17 до 19 лет. На словостимул «победа» респонденты должны были написать 16 слов-ассоциаций (имен существительных). Всего установлено и проанализировано 816 слов-ассоциаций.

Слова ассоциации распределены по частотности убывания и представлены следующим образом: 28 радость, 20 гордость, 19 успех, 18 труд, 18 цель, 14 счастье, 13 медаль, 12 достижение, 12 праздник, 12 слава, 12 удача, 11 упорство, 10 война, 10 признание, 9 выигрыш, 9 награда, 9 приз, 9 результат, 8 мир, 8 облегчение, 8 сила, 8 соревнование, 7 мечта, 7 память, 7 слезы, 7 стимул, 6 деньги, 6 золото, 6 мотивация, 6 путь, 6 эмоции, 5 борьба, 5 дисциплина, 5 желание, 5 звезда, 5 итог, 5 поддержка, 5 пьедестал, 5 стремление, 5 уверенность, 5 удовлетворение, 4 кубок, 4 лидерство, 4 олимпиада, 4 опыт, 4 работа, 4 солдат, 4 спокойствие, 4 старания, 4 уважение, 4 усилия, 4 участие, 3 богатство, 3 будущее, 3 вера, 3 ветеран, 3 волнение, 3 время, 3 герои, 3 заслуга, 3 знание, 3 игра, 3 команда, 3 конкурс, 3 кровь, 3 любовь, 3 площадь, 3 поражение, 3 потери, 3 развитие, 3 свобода, 3 терпение, 3 улыбка, 3 усердие, 3 усталость, 3 цветы, 3 целеустремленность, 2 авторитет, 2 аплодисменты,

2 вершина, 2 возможности, 2 воля, 2 восстановление, 2 выносливость, 2 действия, 2 единство, 2 известность, 2 история, 2 карьера, 2 конец, 2 красный, 2 лента, 2 май, 2 народ, 2 небо, 2 неизвестность, 2 оружие, 2 осознанность, 2 ответственность, 2 перемены, 2 план, 2 подготовка, 2 похвала, 2 празднование, 2 преимущество, 2 салют, 2 самолет, 2 саморазвитие, 2 смерть, 2 солнце, 2 соперничество, 2 спорт, 2 способности, 2 СССР, 2 страдания, 2 страна, 2 страсть, 2 страх, 2 тест, 2 трудность, 2 трудолюбие, 2 ум, 2 умиротворение, 2 усидчивость, 2 флаг, 2 честность, 2 школа, 2 друзья, 2 тренер. Оставшиеся 202 слова являются единичными ассоциациями, например: автомобиль, адреналин, активность, амбиции, анализ, армия, бабочка, безразличие, безэмоциональность, белый и т. д.

Таким образом, наиболее частотными являются лексемы, которые означают чувства с положительным компонентом семантики: *28 радость, 20 гордость, 14 счастье*. Наличие / отсутствие положительной и/или отрицательной оценки в семантике слов-ассоциаций позволили распределить их на следующие категории: лексемы с положительной оценкой (371 единиц: *радость, справедливость, удовлетворение, похвала, веселье, героизм* и т. д.); лексемы с четко ориентированной дескриптивной семантикой (344 единиц: *фейерверк, отношения, соревнования, путь, время, ветеран, страна*, и т. д.); лексемы с отрицательной оценкой (90 единиц: *страх вина, поражение, разруха, разочарование, жестокость, боль, зависть, досада, потери, трудность, переживание, провал, проигрыш* и т. д.); амбивалентные лексемы (11 единиц: *хитрость, риск, конец, перемены, терпение* и т. д.) (А. А. Романовская, 2013).

Сгруппировав слова-ассоциации на основании общности семантического признака, удалось выявить прототипическую структуру понятия *победа* в виде фрейма-сценария, который имеет следующую структуру:

- 1) слот «Участники события»: одно лицо: *спортсмен, болельщик, проигравший* и т. д.; группа лиц: *герои, врачи, дети* и т. д.;
- 2) слот «Качества участников события»: *упорство, решительность, сосредоточенность, хитрость, жестокость, трудолюбие, осознанность* и т. д.;
- 3) слот «Взаимоотношения между участниками события»: *дипломатия, сотрудничество, лидерство, противодействие* и т. д.;
- 4) слот «Действия»: *подготовка, самосовершенствование, ожидание, саморазвитие, разоружение, труд* и т. д.;
- 5) слот «Место»: *музей, метро, пьедестал, школа, страна* и т. д.;
- 6) слот «Формат события»: *игра, олимпиада, олимпийские игры, турнир* и т. д.;
- 7) слот «Чувства и эмоции»: *скорбь, досада, гордость, спокойствие, радость, страх, страсть* и т. д.;
- 8) слот «Награды»: *деньги, золото, звание, награда, медаль, диплом* и т. д.;
- 9) слот «Цветовые характеристики»: *краски, белый, красный, зеленый* и т. д.

Некоторые единичные слова-ассоциации не поддаются однозначной интерпретации, так как отражают индивидуальный опыт респондентов, например: *ветер, санки*.

Таким образом, понятие *победа* объективируется в качестве фрейма- сценария, так как имеет субъекты действия и объекты действия, осуществляется поэтапно, каждый этап также имеет свои временные интервалы: этап перед победой, кульминационный момент, который означает момент достижения победы, и этап после победы, который знаменует своеобразную развязку. На каждом обозначенных этапов реализуются определенные действия, описываются явления и состояния, среди которых могут быть как выражение отношения говорящего к победе, результат победы, награда за победу, эмоциональное состояние человека, так и физические и моральные усилия. Фрейм-сценарий предполагает определенную последовательность шагов (С. В. Иванова, 2004), стереотипную структуру знаний для повторяющихся последовательностей событий (F. Ungerer, 1996). Фреймы и сценарии имеют конвенциональную природу – основаны на социально-культурной информации, которую люди приобретают в течение жизни в обществе.

Духовное и культурное наследие, передаваемое из поколения к поколению, связанное с понятием *победа*, содержится в коллективном бессознательном, объективированном языковыми средствами. Анализ словесных ассоциаций респондентов позволяет выявить современное состояние фрагмента языковой картины мира студентов первого и второго курсов. В лингвистике применение направленного ассоциативного эксперимента позволяет, во-первых, сформировать номинативное поле понятия, во-вторых, выявить особенности семантики и системной организации наименований понятия, в-третьих, установить многочисленные семантические признаки, выраженные словами- ассоциациями, в-четвертых, идентифицировать протопическую организацию понятия.