

УДК 800: 159.9

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПРОЦЕССА
ИМЕНОВАНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЙ ДЕЙСТВИЙ:
ПЕРВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

© 2010 С. А. Пашнева

канд. филолог. наук,
доцент каф. перевода и межкультурной коммуникации
e-mail: spashneva@gmail.com

Курский государственный университет

В статье представлен первый этап анализа экспериментальных данных, полученных в ходе проведения психолингвистического исследования процесса именовании изображений действий. Описывается процедура эксперимента, приводится статистический анализ реакций, а также выделяются нормативные имена для стимульных изображений.

Ключевые слова: номинация, именование, референция, доступ к слову, естественный семиозис, стратегический подход, идентификация, действие, образ, изображение, нормативное имя, глагол,

Ученых на протяжении длительного периода времени интересуют вопросы о том, каким образом создаются, закрепляются и распределяются наименования за разными фрагментами объективной реальности. Данной проблематике посвящено большое количество теоретических и эмпирических исследований (см., например: [Аветян 1976; Арутюнова 1998; Барт 1975, 1994; Гаспаров 1996; Коршунов 1979; Кравченко 1996, 2001; Моррис 1983; Пирс 1983; Соломоник 1995; Уфимцева 1986; Эко 1998; Glezerman 2002; Hampe 2005; Helbig 2006; Larson & Segal 1995; Taylor 1995; Thibault 2004 и др.]). Между тем вопрос о том, *как* человек оказывается *способным* называть объекты, события, ситуации и явления в реальном (или вымышленном) мире и правильно их идентифицировать, когда их называют другие (т.е. осуществлять естественный семиозис), до сих пор не решен и не теряет своей актуальности.

В большинстве работ по проблеме семиозиса внимание фокусируется на «социальном ракурсе» именовании и понимания, то есть на выявлении *наиболее общих* закономерностей функционирования знака. Однако такой подход не способен дать ответы на вопросы о том, за счет чего достигается понимание, почему между тем, что сообщает говорящий, и тем, что понимает/интерпретирует слушающий, нет однозначного соответствия, в чем причины вариативности понимания одного и того же текста различными реципиентами и самим автором, почему происходит «приращение» или «утрата» смысла воспринимаемого текста и т.д. До тех пор пока *пользующийся знаками человек*, а также его *потребность и способность* успешно осуществлять именование и идентификацию поименованного остаются в тени, ответы на эти вопросы вряд ли будут получены [Залевская 2004: 49].

В проводимом нами исследовании предпринимается попытка изучить естественный семиозис как «комплекс процессов выбора стратегий и опор, обеспечивающих, с одной стороны, «перевод» функционирующего в культуре знака на индивидуальный «язык» понимания и переживания обозначаемого именем содержания, а с другой стороны, поиск имени, которое способно выступить в качестве социально

признанного знака, позволяющего партнерам по коммуникации «высветить» в своем перцептивно-когнитивно-аффективном опыте опоры, в достаточной мере согласующиеся для взаимопонимания» [Там же: 51–52].

Ключевым в нашей работе является признание необходимости учета динамического и нелинейного характера реальных речемыслительных процессов, которые, как указывает Т. Ю. Сазонова, может отобразить только достаточно гибкая модель, позволяющая объяснить, «как посредством внутреннего контекста человек интегрирует и организует новую информацию, заполняет пробелы в случае поступления недостаточной или искаженной информации, осуществляет доступ к конкретным аспектам имеющейся у него картины мира» [Сазонова 2000: 5]. Таковой является стратегическая модель переработки информации, характеризующаяся зависимостью от контекста, направляемая целью, осуществляемая на многих уровнях при наличии параллельных процессов, обеспечивающих быстрое и эффективное понимание с участием контролирующей системы, которая координирует выполняемые в одно и то же время задачи.

Проводимое исследование включает несколько этапов, первым из которых является экспериментальное изучение процесса именования изображений действий. Под «именованием» мы, вслед за Ю.Р. Мелиховой [Мелихова 2005], понимаем *процесс поиска имени в экспериментальной ситуации*. В качестве стимулов в эксперименте используются 275 черно-белых линейных изображений действий из международного проекта именования изображений (International Picture Naming Project [<http://crl.ucsd.edu/experiments/ipnp/>]), которые были предъявлены 16 носителям русского языка разного пола, возраста и рода занятий, занимающим разное социальное положение. Общие сведения об информантах представлены в таблице 1.

Таблица 1

Сведения об информантах

№И	Пол	Возраст	Род занятий
И1	М	32	работник правоохранительных органов
И2	М	19	студент юридического факультета КГТУ
И3	Ж	26	специалист по маникюру
И4	М	31	руководитель фирмы
И5	М	16	учащийся православной гимназии
И6	Ж	17	учащаяся средней школы
И7	Ж	26	домохозяйка
И8	Ж	52	домохозяйка
И9	М	31	работник службы безопасности банка
И10	Ж	28	специалист по обучению персонала
И11	М	34	директор турфирмы
И12	Ж	48	менеджер турфирмы
И13	М	27	продавец
И14	Ж	55	архитектор
И15	Ж	59	экономист
И16	М	29	менеджер

Каждый участник эксперимента был протестирован индивидуально. Стимулы предъявлялись на экране компьютера с помощью программы *Windows Movie Maker*. В целях исключения эффекта фонетического, морфологического или семантического прайминга были составлены десять различных произвольных последовательностей изображений, которые с помощью настроек программы предъявлялись с временем экспозиции в три секунды.

От информантов требовалось максимально быстро назвать стимул, не употребляя при этом никаких лишних слов, вводных фраз, избегая пауз-хезитации, поправок, комментариев. Для ознакомления с процедурой проведения эксперимента информантам были представлены тренировочные наборы картинок с изображением некоторых действий, которые не учитывались в анализе.

Полученные реакции с помощью микрофона записывались в программу *Windows Movie Maker*. Параллельно экспериментатор фиксировал ответы в бланках, специально разработанных для каждой последовательности.

Анализ полученных данных предполагает несколько этапов. На первом этапе мы провели статистический анализ реакций. Бланки ответов каждого информанта были проанализированы отдельно, в результате было выявлено: 1) общее количество полученных реакций, 2) число отказов от реагирования, а также 3) количество «уникальных имен» (имен, использованных в совокупности ответов этого информанта только один раз) и 4) количество «повторяющихся имен» (одинаковых имен, использованных одним и тем же информантом для разных изображений).

Кроме того, все полученные реакции были классифицированы по следующим группам.

1. **Глагол:** реакция в виде одиночного глагола без добавлений, пояснений и др., например: *играть, поет, танцуют* и т.п.

2. **Глагол+:** в эту группу вошли реакции глагол+сущ /сущ+глагол, а также более развернутые конструкции, например, *играть в мяч, режет яблоко, собака укусила человека за ногу* и т.п.

3. **Неглагол:** реакции в виде других (кроме глагола) частей речи, например, *торнадо, йог, опечален, расстроена* и т.п.

4. **Альтернатива:** к этой группе мы отнесли реакции-исправления, когда информант называл одно имя и тут же называл другое, например: *сеет или разбрасывает облигации государственного займа, стрижет...собирает, здороваётся...предложение делает то есть...* и др.

5. **Разное:** в эту категорию попали неполные ответы, например, *устае..., уста..., фехто-фехто..., ййй...* а также ответы с разного рода комментариями, например: *кошелек украл, гад; эвакуируют машину...ужас* и др.

Результаты данного этапа анализа представлены в таблице 2 и на рисунке 1.

Таблица 2

Сводные данные по количеству и видам реакций

Инф.	Всего р-ий	Отг.	Уник. имена	Повтор. имена	Виды реакций				
					Глагол	Гл.+	Негл.	Альт.	Разное
И1	275	0	120	54	274	0	0	1	0
И2	232	43	134	39	82	137	8	5	0
И3	272	3	164	50	221	6	8	37	0
И4	266	9	175	39	66	175	1	20	4
И5	257	18	151	43	229	23	0	5	0
И6	266	9	155	48	235	10	6	14	1
И7	268	7	133	51	266	0	0	1	1
И8	269	6	202	53	253	7	2	7	0
И9	246	29	146	38	210	2	30	4	0
И10	274	1	167	44	269	0	0	5	0
И11	268	7	148	48	266	0	0	2	0
И12	261	14	188	29	257	0	0	3	1
И13	266	9	124	50	245	2	5	14	0
И14	274	1	167	55	176	65	2	30	1
И15	255	20	126	45	129	104	5	17	0
И16	267	8	150	46	259	6	1	0	1

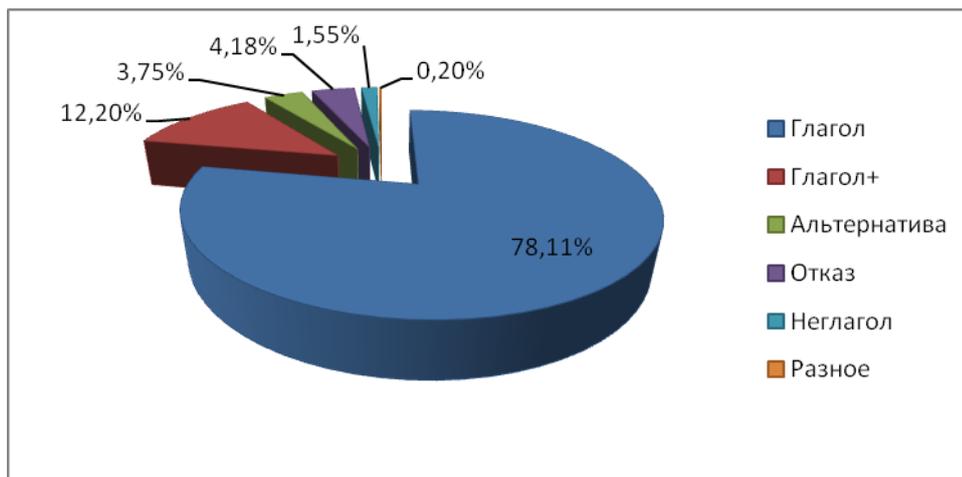


Рис. 1. Процентное соотношение различных видов реакций

Проведенный анализ показал, что информанты называют действия преимущественно глаголами или же глагольными сочетаниями, которые, по сути, представляют собой уточнения: *мыться в душе, завивать волосы, укусила за ногу* и др. Причем различные ии. демонстрируют предпочтения тех или иных видов реакций: например, И1 использовал только глаголы, у И2 и И4 налицо предпочтение глагольных сочетаний (их вдвое больше, чем обычных глаголов), а у И9 наибольшее из всех ии. количество использованных неглаголов.

Это можно объяснить либо индивидуальными стратегиями реагирования, либо присутствием эффекта предшествования, когда информант как бы «зацикливается» на одной форме реакции и использует эту форму для последующих изображений. Например, И9 назвал изображение 077 существительным *гимнастика*, и затем ему трудно было отказаться от этой формы: последующие реакции также были даны в форме существительных (см. рис. 2).

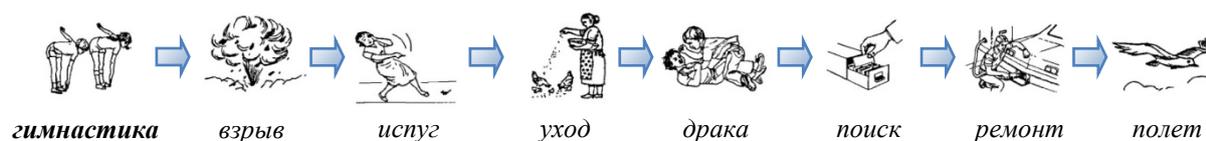


Рис. 2. Влияние эффекта предшествования на форму реакции

Следующим шагом в обработке полученных результатов стало сопоставление полученных реакций у представителей разного пола (см. рис. 3).

Проведенный анализ показал, что женщины давали чуть больше уникальных имен, чем мужчины, однако почти в два раза реже отказывались от реагирования. Что касается формы реакций, то полученные данные свидетельствуют о том, что женщины чаще мужчин именуют изображения действий глаголами, а также предлагают альтернативные варианты. А вот мужчины, в свою очередь, чаще, чем женщины, используют глагольные сочетания и другие части речи (прежде всего существительные).

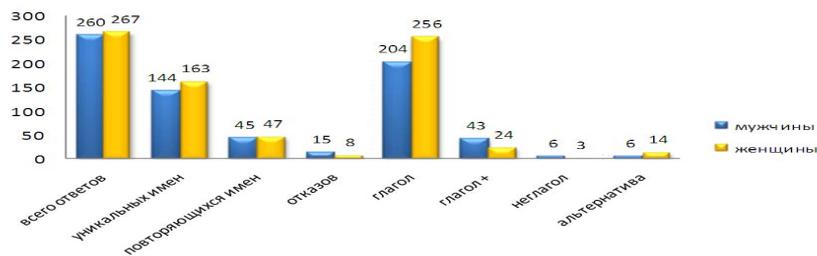


Рис. 3. Соотношение видов реакций у информантов мужского и женского пола

Следующим шагом стало выделение нормативных имен для каждого изображения на основе собранных экспериментальных данных. Для определения нормативного имени мы пользовались процедурой, применяемой в международном проекте именовании изображений (см. [Bates et al. 2000]). Нормативное имя было определено как «доминирующий ответ», т.е. имя, которое чаще других использовалось информантами для именования того или иного изображения. Под «именованием» в нашем эксперименте мы вслед за Ю.Р. Мелиховой [Мелихова 2005] понимаем *процесс поиска имени в экспериментальной ситуации*.

Для определения доминирующего ответа все реакции ии. были сведены в поля – напротив каждого изображения записаны все полученные в ходе эксперимента реакции.

На данном этапе возникли определенные сложности, поскольку, несмотря на инструкцию, в которой от информантов требовалось назвать изображение *одним* словом, во многих случаях реакции информантов представляют собой два или более слов (см. выделенную ранее группу реакций *Глагол+*). Кроме того, даже когда реакция давалась в виде одного слова, это слово использовалось в разных формах (например, глаголы совершенного и несовершенного вида, возвратные, в единственном и множественном числе, настоящем и прошедшем времени и т.п.), что затруднило выделение доминантного имени. По этой причине все полученные варианты имен на то или иное изображение были приведены в форму инфинитива и подсчитано общее количество совпадений. Формы совершенного и несовершенного вида одного и того же глагола суммировались, причем данная процедура применялась только в случае беспрефиксного образования формы совершенного вида: например, глаголы *гладить* и *погладить* считались как разные, а глаголы *наливать* и *налить* как один и тот же. Если для именования изображения использовались как глаголы, означающие многократные действия, так и глаголы, означающие однократные действия, например, *улыбнуться* = однокр. от *улыбаться*, обе эти формы также суммировались.

Полученные данные приведены в таблице 3, в которой также представлены нормативные имена для американского варианта английского языка и процентное соотношение русских и американских информантов, назвавших то или иное изображение именем, которое было определено как доминантное (данные по американским ии. приводятся по <http://crl.ucsd.edu/experiments/ipnp/>).

Во всех случаях нормативное имя приводится в форме, имеющей наибольшую частотность среди полученных ответов (например, для именования изображения 184 сочетание *отдавать честь* (7) использовалось чаще, чем глагол *отдавать/отдать* (5), поэтому в качестве имени для этого изображения было выделено сочетание *отдавать честь*).

Таблица 3

Нормативные имена для изображений действий

№	Англ. имя	Рус.имя	A%	P%	№	Англ. имя	Рус.имя	A%	P%
001	dive	нырять	100	50	058	tornado	смерч	38	19
002	drink	пить	88	100	059	dig	копать	57	69
003	paint	рисовать	100	94	060	dip	макать	92	19
005	cut	резать	100	94	062	drip	капать	61	19
006	blow	дуть	100	56	063	drag	тянуть	62	50
008	walk	идти	45	63	064	write	писать	52	38
009	fly	рычать	43	25	065	drill	сверлить	79	63
010	wakeup	просыпаться	36	44	066	drip	капать	96	88
011	win	дарить	37	25	067	drive	водить	98	38
012	bake	готовить	48	19	069	drown	тонуть	96	81
013	balance	идти	42	38	070	dry	сушить	34	94
014	bark	лаять	100	50	071	dust	убирать	75	38
015	beg	просить	92	75	072	eat	есть	97	56
016	bite	кусать	96	100	074	erase	стирать	84	31
017	sniff	нюхать	23	31	075	erupt	извергаться	61	50
018	boil	варить	69	38	076	look	смотреть	55	56
019	bounce	играть	82	50	078	explode	взрываться	64	50
020	bow	кланяться	92	25	079	scared	испугаться	22	44
021	bowl	играть	94	44	080	fall	падать	82	44
022	box	боксировать	82	44	081	feed	кормить	87	94
023	break	ломать	86	56	082	fence	фехтовать	63	31
024	brush	чистить	98	100	083	fight	драться	72	69
025	buckle	застегивать	74	69	085	fill	заправлять	64	50
026	burn	гореть	78	94	086	drip	капать	30	19
027	bury	хоронить	80	75	087	fish	ловить	100	81
028	pay	покупать	69	38	088	float	плавать	81	50
029	yell	кричать	48	80	089	run	течь	35	56
030	camp	разжигать	47	56	090	fly	лететь	100	81
031	carry	нести	85	50	091	fold	листать	84	38
032	carve	вырезать	45	38	092	follow	идти	73	38
033	catch	ловить	96	44	093	scare	пугать	88	63
034	celebrate	поздравлять	25	56	094	arrest	обыскивать	51	69
035	chase	гнаться	92	31	095	cry	плакать	43	38
037	chew	играть	35	38	096	cook	жарить	50	75
038	clap	хлопать	90	50	097	give	дарить	88	56
039	climb	лезть	96	31	098	glue	рисовать	63	31
040	cut	стричь	40	63	099	golf	играть	78	63
041	slam	открывать	30	44	100	whisper	шептать	51	44
042	sort	считать	24	31	101	shake	здороваться	61	63
043	comb	причесываться	96	63	102	cook	жарить	48	44
044	play	играть	46	69	103	grind	молоть	35	56
045	conduct	дирижировать	76	75	104	hammer	забивать	69	94
046	cook	готовить	82	56	105	arrest	вести	66	31
047	cough	болеть	67	31	106	hang	сушить	45	63
048	count	считать	81	75	107	hatch	вылупляться	85	50
049	crash	падать	87	75	108	hide	прятаться	83	56
050	crawl	ползать	100	44	109	hit	играть	78	38
052	cry	плакать	98	88	110	hitchhike	голосовать	92	38
053	curl	накручивать(ся)	78	25	111	howl	выть	74	63
054	curtsey	танцевать	64	50	112	hug	обниматься	84	75
055	dance	танцевать	94	88	113	hunt	охотиться	79	75
056	decorate	украшать	58	56	114	iron	гладить	100	94
057	deliver	приносить	85	44	115	ride	скакать	42	50

Продолжение таблицы 3

116	juggle	жонглировать	96	63	184	salute	отдавать честь	100	75
117	jump	прыгать	71	50	185	saw	пилить	90	88
118	kick	бить	96	31	186	punish	наказывать	34	69
119	kiss	целовать	100	75	188	itch	чесаться	49	63
120	kneel	стоять (на коленях)	83	38	189	carve	резать	63	25
121	knight	посвящать	69	38	190	sell	продавать	88	75
122	knit	вязать	53	94	191	serve	подавать	92	31
123	knock	стучать	98	56	192	sew	зашивать	91	44
124	lasso	бросать	68	19	194	wash	мыть	41	69
125	laugh	смеяться	96	75	195	sharpen	точить	72	81
126	lick	заклеивать конверт	94	38	196	shave	бриться	100	94
127	relax	лежать	28	38	197	shave	стричь	41	69
128	lift	поднимать	53	44	198	shine	светить	49	56
129	light	зажигать	90	50	199	shock	ударить	53	19
130	listen	слушать	72	56	200	shoot	стрелять	89	81
131	load	грузить	32	56	201	shower	мыться	88	63
132	unlock	открывать	49	94	202	sing	петь	98	88
133	look	смотреть	87	81	203	sink	падать	62	44
134	magnify	рассматривать	52	44	204	sit	сидеть	96	88
136	make	застилать	67	50	205	skate	кататься	78	69
137	march	идти	67	38	206	cut	резать	42	44
138	marry	жениться	72	25	207	sleep	спать	100	100
139	massage	массажировать	96	44	208	cut	резать	82	56
140	measure	мерить	98	38	209	slide	катиться	98	44
141	meditate	медитировать	68	50	211	smell	нюхать	92	88
142	melt	таять	84	69	212	smile	улыбаться	96	94
143	milk	доить	85	94	213	smoke	курить	100	94
145	miss	играть	35	50	214	sneeze	чихать	51	44
146	mix	взбивать	43	50	215	snow	идти	85	63
147	mor	мыть	63	50	216	somersault	кувыркаться	42	75
148	oil	смазывать	89	63	217	sort	раскладывать	28	44
149	open	открывать	57	25	218	plant	сеять	23	88
150	operate	оперировать	54	38	219	spill	проливать	73	31
152	bite	клевать	63	44	220	sew	прясть	67	38
153	peel	чистить	89	75	221	cough	выплевывать(косточку)	35	19
154	pet	гладить	98	94	222	splash	купаться	66	63
155	pick	рвать	64	25	223	spray	поливать	61	38
156	pinch	щипать	91	38	224	spread	намазывать	73	75
157	plant	сажать	56	56	225	squeeze	выжимать	98	69
158	play	играть	96	94	226	stack	строить	67	56
159	plow	пахать	59	56	227	stand	садиться	60	44
160	plug	включать	88	75	228	steal	воровать	87	50
161	point	показывать	90	63	229	sting	кусать	95	38
162	polish	чистить	69	38	230	stir	мешать	74	56
163	pop	лопаться	82	38	231	strain	капать	39	19
164	pour	наливать	96	94	232	suck	сосать	80	44
165	pray	молиться	84	81	233	sunbathe	загорать	49	94
166	propose	признаваться	78	31	234	surf	кататься	100	44
167	pull	тянуть	79	63	235	look	смотреть	47	56
168	push	толкать	100	88	236	swat	убивать	69	38
169	rain	идти	92	31	237	sweat	потеть	90	63
170	raise	отвечать	31	44	238	sweep	подметать	96	81
171	rake	убирать	98	56	239	swim	плыть	100	75
172	reach	тянуться	86	44	240	swing	качаться	100	88
173	read	читать	100	100	241	laugh	задуматься	28	25
174	count	считать	26	25	242	teach	показывать	45	31
175	relax	отдыхать	44	44	243	tear	рвать	67	63
177	save	спасать	55	69	244	talk	разговаривать	79	81
178	ride	ехать	98	44	245	think	думать	62	75
179	roar	рычать	59	75	246	throw	кидать	94	69
180	roast	жарить	46	69	247	tickle	щекотать	65	44
181	row	грести	94	50	248	tie	завязывать	98	38
182	run	бежать	98	88	249	frost	готовить	21	19
183	sail	плыть	98	56	252	type	печатать	100	81

Продолжение таблицы 3

253	vacuum	пылесосить	98	81	267	wink	подмигивать	90	75
254	wade	купаться	42	63	268	wash	мыть	45	50
255	wag	играться	38	56	269	wish	дарить	30	19
256	wait	сидеть	56	50	271	twist	выжимать	45	50
257	walk	идти	100	94	264	whisper	шептать	90	69
258	wash	плакать	44	63	265	whistle	свистеть	81	50
259	watch	смотреть	94	94	272	write	писать	92	81
260	water	поливать	92	81	273	yawn	зевать	82	44
261	wave	приветствовать	96	38	274	yell	кричать	78	69
263	weigh	взвешивать	98	100	275	zip	расстегивать	72	56
266	win	побеждать	46	25					

В процессе выделения доминантного слова исследуемые стимулы были распределены на четыре группы. Первую группу составили стимулы, на которые получено максимальное (80–100%) количество совпадающих реакций. В эту группу вошло 50 изображений. Ко второй группе были отнесены стимулы с совпадением реакций 50–80%. Эта группа оказалась самой многочисленной (111 изображений). Чуть меньше изображений (93) вошло в третью группу, доминантное слово в которой выделялось на основе менее 50% совпадений.

В результате была выявлена четвертая группа из 21 стимула, для которых выделить доминантное имя не удалось (см. табл. 4).

Таблица 4. Стимулы с трудновыделяемой доминантой

No	Изобр.	Рус. имена	No	Изобр.	Рус. имена
004	 ski (93%)	катиться (с горки на лыжах ₁) 5 (31%); кататься (на лыжах ₂) 5 (31%); спускаться (с горы) ₁ 2; скатываться 2; ехать; съехать	073	 dump (50%)	высыпать 4 (25%); выбрасывать 4 (25%); убирать (мусор) ₁ 2; выкинуть (мусор) ₁ 2; сыпать; выкидывать; работать <i>отказ 1</i>
007	 argue (57%)	разговаривать (громко) ₁ 4 (25%); ругаться 4 (25%); кричать 2; орать 2; спорить 2; скандалить; доказывать	077	 stretch (36%)	заниматься (зарядкой, гимнастикой) ₂ 5 (31%); делать (гимнастику ₁ , зарядку) ₃ 5 (31%); наклоняться 2; выполнять; танцевать; гимнастика <i>отказ 1</i>
021	 bowl (94%)	играть (в мяч, в боулинг) ₂ 7; кидать (шар, кинуть) ₁ 7; метать; подавать	084	 file (53%)	класть 2 (13%); брать 2 (13%); доставать 2 (13%); складывать; отыскивать абонемент; выбирать; смотреть; искать карточку; укладывать; нашел; забирать; вытаскивать; поиск <i>отказ 1</i>
035	 chase (92%)	гнаться (за кошкой) ₂ 5; догонять (догнать) ₁ 5; бегать 2; бежать 2; кошка убегает; играть	135	 mail (77%)	отправлять (письмо ₁ , письмо в почтовый ящик) ₁ 3 (19%); класть (почту) ₁ 3 (19%); бросать 3 (19%); опускать (письмо) ₁ 2; выкидывать; оплатить; кидать; деньги получать; брать; вставлять <i>отказ 1</i>
036	 cheer (52%)	кричать 3 (19%); танцевать 3 (19%); говорить; маршировать; прокричать; орать; играть музыку; дудеть; эти самые ...чирлидэры <i>отказ 3</i>	144	 mine (57%)	собирать (урожай) ₁ 3 (19%); работать (в забое чуваки ~ют) ₁ 3 (19%); долбить; лепить; убирать; урожай; строить; копать <i>отказ 5</i>

Продолжение таблицы 4

051	 cross (54%)	идти 5 (31%); подниматься 5 (31%); переходить (дорогу ₁) 5 (31%); ждать	151	 parachute (73%)	прыгать (с парашютом ₁) 4 (25%); спускаться (на парашюте ₁) 4 (25%); лететь (с парашютом ₁) 3; летать; спрыгнуть; парашютист; планировать; приземляться; кататься
061	 cut (38%)	красить 4 (25%); рисовать 4 (25%); резать 2; вырезать; ваять; делать <i>отказ 4</i>	176	 ix (85%) f	ремонттировать (станок ₁) 6 (38%); чинить (сантехнику ₁) 6 (38%); работать (сантехник ~ет) 2; что-то делать; завинчивать <i>отказ 1</i>
187	 scoop (98%)	набирать (мороженое ₁) 3 (19%); накладывать (мороженое ₁) 3 (19%); есть 2; угощать; съесть; продавать; взбивать; черпать; мороженое зачерпывать; наслаждаться; готовить <i>отказ 1</i>	251	 trip (92%)	ставить (подножку ₂) 3 (19%); падать 3 (19%); делать подножку 2; подставлять (подножку ₁) 2; наступить; драться; спотыкаться; толкать; наступил на ногу... споткнулся... упал... подножку поставил; обижать
193	 shake (56%)	трясти 3 (19%); лезть 3 (19%); взбираться (на дерево ₁) 2; стряхивать кокос 2; собирать; подниматься по дереву; залазить; срывать; падать; тянуть	262	 sew (28%)	работать 2 (13%); ткать 2 (13%); идти; думать; прясть; открывать; искать; шить <i>отказ 6</i>
221	 cough (35%)	выплювывать (косточку ₂) 3; кашлять 3; чихать 2; плевать (ся ₁) 2; подавился; выдыхать; откашливаться; свистеть; кричать; дуть	270	 wrap (54%)	упаковывать 3 (19%); завязывать 3 (19%); распаковывать 2; развязывать 2; получить; получать; отправлять посылку; разворачивать подарок; открывать подарок; завертывать
250	 tow (92%)	тянуть (машину ₁) 2 (13%); грузить 2 (13%); эвакуировать (машину... ужас ₁) 2 (13%); транспортировать; убирать; тащить; поломался; вытаскивать машину; буксировать; увозить; везти; забирать <i>отказ 1</i>			

Причиной затруднений в процессе выделения доминантного имени стало наличие конкурирующих имен-претендентов, имеющих одинаковое количество совпадений.

В большинстве случаев в качестве конкурирующих имен выступают слова-синонимы, например, *катиться/кататься* (004), *гнаться/догонять* (035), *красить/рисовать* (061), *высыпать/выбрасывать* (073), *ремонттировать/чинить* (176) и др. Как указывает С.В. Лебедева, «говорящий человек представляет и чувствует различные признаки и качества предмета или явления, что ведет к разным способам номинации похожих фрагментов образа мира» [Лебедева 2002: 192].

В некоторых случаях, однако, конкурирующие имена были получены из-за того, что разные информанты фокусировали внимание на разных признаках одного и того же действия или же по-разному воспринимали изображения. Например, для стимула 251, в зависимости от того на ком из двух изображенных на рисунке людей информанты концентрировали внимание, имя отражает или действие одного (*ставить подножку*)

или действие другого (*падать*). Альтернативные имена также демонстрируют ключевую роль выбора точки отсчета в процессе именования данного изображения.

В других случаях (например, изображение 051) ключевую роль играет способ интерпретации фона, который, судя по различным ответам ии. идентифицируется либо как дорога (*идти, переходить*), либо как лестница (*подниматься*). Фон также играет существенную роль в процессе именования изображения 144. Трудность распознавания фона обеспечивает двоякую интерпретацию данного стимула. Часть ии. воспринимает этот фон как растительность (*собирать урожай, убирать урожай*) другие ии. воспринимают его как шахту или, по крайней мере, как некий строительный объект (*в забое работают чуваки, долбить, строить, копать, лепить*). К тому же не следует забывать, что время экспозиции изображения было ограничено тремя секундами. Можно предположить, что за такой временной промежуток ии. трудно было идентифицировать такой сложный по количеству деталей рисунок.

Сложности в распознавании изображенного на рисунке действия наблюдаются также и в случае с рисунком 061.

Однако здесь причиной неоднозначной интерпретации вполне могло стать то, что информантам незнакомо само изображенное действие в силу своей специфичности.

Другие изображения было трудно идентифицировать в силу их культурной обусловленности. Например, на рисунке 036 изображена так называемая «группа поддержки». Словарь Americana дает следующее определение: **cheerleaders**: «команда девушек, в задачу которой входит моральная поддержка "своей" футбольной команды и дирижирование поддержкой болельщиков. Выступают в униформе, обычно в коротких юбочках, часто с жезлами; все они проходят соответствующую тренировку, так как их выступление часто само по себе спортивно-гимнастическое зрелище» [Americana]. Поскольку в России такая форма поддержки спортивных команд практически не распространена и в русском языке отсутствует глагол, называющий данный вид деятельности, не удивительно, что для обозначения данного действия информанты использовали хорошо знакомые слова (*кричать, танцевать, маршировать, орать, играть музыку, дудеть*), которые называют отдельные аспекты этой деятельности.

Иногда сложности были вызваны определенными характеристиками самого изображения. Так, на некоторых картинках с целью передачи динамичности ситуации в статичное изображение добавлены дополнительные линии, символизирующие изменение объекта во времени и пространстве. Для того чтобы понять такое статичное изображение динамичной ситуации, информанту необходимо правильно «перевести» эти вспомогательные символы и мысленно «оживить» изображение (см.: [Negarty 1992]). Полученные в ходе нашего эксперимента данные показывают, что такие вспомогательные средства нередко становятся причиной «запутанности» изображения. Подобные символы не всегда правильно «расшифровываются». Например, в случае с изображением 221 среди линий, изображающих движение воздуха изо рта изображенного человека трудно разглядеть маленькую косточку от вишни (хотя на заднем плане неслучайно изображена ветка вишневого дерева: одним из условий, поставленных перед художником, являлось то, что на изображении не должно быть лишних деталей, а только необходимые). В этой связи в большинстве случаев выделяются два варианта идентификации ситуации *выплевывать* или *кашлять*. Причем о том, что эти дополнительные линии идентифицируются неоднозначно, свидетельствуют и альтернативные реакции *свистеть, дудеть, кричать, чихать*. В некоторых ситуациях ии. таких линий попусту не замечают, например, 193 *трясти/лезть*.

Для некоторых изображений из этой группы отличие идентификации ситуации вызвано разным направлением осуществления действия, например, 084 *класть/брать/доставать* или 187 *набирать/накладывать*.

Довольно широко в данной группе представлены изображения, имена-претенденты которых состоят между собой в отношениях «член категории – имя категории», например, в случае с изображением 144 действие *собирать* является частным проявлением действия *работать*. Подобные отношения между конкурирующими именами-претендентами были выявлены и в ряде других случаев, причем нередко среди альтернативных имен встречались и координированные члены одной категории, например, 262 *работать/ткать/прясть/шить*; 021 *играть/кидать*; 250 *тянуть/грузить/эвакуировать*; 270 *упаковывать/завязывать/распаковывать/развязывать*.

В целом полученные на данном этапе исследования данные демонстрируют, что ведущая роль в процессе именовании принадлежит активному и пристрастному субъекту речевой деятельности. Разные ии. передают сходное содержание, но используют для этого разные слова, определяя свою позицию и свой «угол зрения». Причем в процессе именовании индивид опирается на свой внутренний контекст, посредством которого он интегрирует и организует поступающую информацию, а также заполняет пробелы в случае поступления недостаточной или искаженной информации [Залевская 1992].

Следующим шагом в нашем исследовании станет увеличение числа информантов, для выявления нормативных имен для этой группы стимулов, а также для уточнения данных по третьей группе, доминантное имя в которой было выделено на основе менее 50% совпадающих реакций.

Библиографический список

Аветян Э. Г. Мера знаковости языка // Проблемы мотивированности языкового знака. Калининград: Калининград. гос. ун-т, 1976. С. 11–19.

Англо-русский лингвострановедческий словарь «Америка-II» [Электронный ресурс] / под ред. Г. В. Чернова. АBBYY Lingvo 12, 2005.

Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. М.: Языки русск. культуры, 1998. 896 с.

Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Издательская группа «Прогресс», «Универс», 1994. 616 с.

Барт Р. Основы семиологии // Структурализм: «за» и «против». М.: Прогресс, 1975. С. 114–163.

Гаспаров Б. М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования. М.: Новое литературное обозрение, 1996. 352 с.

Залевская А. А. Некоторые особенности естественного семиозиса // Слово и текст: психолингвистический подход: сб. науч. тр. Тверь: Твер. гос. ун-т, 2004. Вып. 3. С. 49–61.

Коришунов А. М. Отражение, деятельность, познание. М.: Политиздат, 1979. 216 с.

Кравченко А. В. Знак, значение, знание: очерк когнитивной философии языка. Иркутск: Издание ОГУП «Иркутская областная типография №1», 2001. 261 с.

Кравченко А. В. Язык и восприятие: когнитивные аспекты языковой категоризации. Иркутск: Изд-во Иркутс. ун-та, 1996. 160 с.

Лебедева С. В. Синонимы или проксонимы? Курск: Курск. гос. пед. ун-т, 2002. 202 с.

Мелихова Ю. Р. Стратегии именовании предметных изображений: дисс. ... канд.

филол. наук. Курск, 2005. 157 с.

Моррис Ч. У. Основания теории знаков // Семиотика. М.: Радуга, 1983. С. 37–89.

Пирс Ч. С. Из работы “Элементы логики. *Grammatica speculativa*” // Семиотика. – М.: Радуга, 1983. С. 151–210.

Сазонова Т. Ю. Моделирование процессов идентификации слова человеком: психолингвистический подход. Тверь: Твер. гос. ун-т, 2000. 134 с.

Соломоник А. Семиотика и лингвистика. М.: Молодая гвардия, 1995. 352 с.

Уфимцева А. А. Лексическое значение. Принцип семиологического описания лексики. М.: Наука, 1986. 240 с.

Эко У. Отсутствующая структура. введение в семиологию: пер. с итал. СПб.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 432 с.

Bates E., Federmeier K., Herron D., Iyer G. Introducing the CRL International Picture-Naming Project (CRL-IPNP). University of California, San Diego // Center for Research in Language Newsletter. 2000. Vol. 12. №1. May. Pp. 4–14.

Glezerman T., Balkoski V. Language, thought and the brain. Kluwer Academic Publishers, 2002. 332 p.

Hampe B. (ed.) From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics. Mouton de Gruyter, 2005. 501 p.

Hegarty M. Mental animation: Inferring motion from static diagrams of mechanical systems // Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition. 1992. Vol. 18. P. 1084–1102.

Helbig H. Knowledge representation and the semantics of natural language. Springer Publishing Company, 2006. 651 p.

Larson R., Segal, G. Knowledge of Meaning: An Introduction to Semantic Theory. MIT Press, 1995. 617 p.

Taylor P. (ed.) Language and the cognitive construal of the world. Mouton and Gruyter, 1995. 211 p.

Thibault P. Brain, Mind, and the Signifying Body: An Ecosocial Semiotic Theory. Continuum, 2004. 361 p.