

ФРЕЙМЫ КАК СТРУКТУРООБРАЗУЮЩИЕ ЕДИНИЦЫ КОЛЛЕКТИВНОЙ ДИСКУРСИВНОЙ КАРТИНЫ МИРА УЧАСТНИКА ВИРТУАЛЬНОГО ФАН-СООБЩЕСТВА

Предмет анализа – фреймы как лингвокогнитивные структуры, моделирующие дискурсивную картину мира участника музыкального Интернет-сообщества. Выявляется фреймовая организация данного типа дискурсивной картины мира, в том числе взаимное влияние элементов модели, детально характеризуется внутренняя структура дискурсообразующего фрейма «музыкальный исполнитель», уровни которой выделены на основе вербальных репрезентаций в коммуникативных актах участников анализируемого сообщества.

Ключевые слова: фрейм; лингвокогнитивное моделирование; дискурсивная картина мира; виртуальный дискурс; фан-культура.

Понятие «фрейм» впервые было введено американским учёным М. Минским в его работе «Фреймы для представления знаний» [1]. Согласно его определению, фрейм представляет собой некоторую структуру данных (образ) для представления стереотипной ситуации. Он признается «универсальной категорией, объединяющей разнообразные знания человека, его опыт, характеризующийся максимальной формализованностью и энциклопедичностью» [2. С. 224].

Определённый изначально как когнитивная структура фрейм вступает в отношения корреляции с собственно вербальными, языковыми структурами. Когнитивные единицы, являясь результатом мыслительной деятельности человека и проходя вследствие интенционального импульса адресата процесс вербализации, предстают в виде фрейма. Объём и содержание когнитивной структуры в процессе языкового воплощения фокусируется во фрейме как смысловом каркасе будущего высказывания. Её смысл реализуется в элементах сложной конфигурации, составляющих структуру фрейма, – слотах, являющихся когнитивными опосредующими структурами, представляющими собой средство связи когнитивного и языкового уровней, которое соединяет узлы фрейма с компонентами семантической структуры вербальной реализации.

Применительно к процессу коммуникации теория фреймов объясняет не только процесс становления и вербализации речевого акта, который напрямую связан с когнитивными процессами мышления и коммуникативным опытом индивидуума, но и структуру организации языковой базы данных человека.

Полное и всестороннее представление каждой ситуации осуществляется с помощью не одного, а системы фреймов. В зависимости от места в иерархии фреймовой системы выделяются такие упорядоченные элементы, как субфреймы, фреймы и суперфреймы. Каждый из этих компонентов обладает своей иерархической организацией с уникальным набором обязательных и факультативных компонентов [3. С. 157]. Как отражение внеязыковой ситуации фрейм включает в себя достаточно свободный набор слотов, определяемых социальными, культурными, экономическими, политическими и индивидуальными условиями, заданными прототипически.

Фреймовая система как набор лингвокогнитивных установок, организующих и репрезентирующих ми-

ропонимание индивида в рамках определенного социокультурного контекста и дискурса, моделирует дискурсивную картину мира. Данный феномен интерпретируется как «динамическая подвижная система смыслов, формируемая в координируемых коммуникативных действиях адресантов и адресатов в соответствии с системой их ценностей и интересов и включенных в социальные практики» [4. С. 143]. Она формируется индивидами с целью систематизации представлений об окружающей действительности, выстраивания алгоритмов поведения в тех или иных ситуациях. Определяя оптимальный способ ведения коммуникации в том или ином дискурсе, индивид избирает и моделирует фреймы, являющиеся релевантными для других участников дискурсивного пространства. Вступая в разные дискурсы, будучи их постоянными участниками, настроенными на оптимизацию общения, субъекты дискурсов функционируют как дискурсивные личности (дискурсивные языковые личности). Мы следуем за Л.М. Синельниковой в определении данного понятия: «Дискурсивная личность – это коммуникативная (интерактивная) личность, обладающая «коммуникативным паспортом» как совокупностью индивидуальных коммуникативных стратегий и тактик, когнитивных, семиотических, мотивационных предпочтений, сформировавшихся в процессах коммуникации» [5. С. 458]. В ряде работ нами были охарактеризованы способы языковой репрезентации дискурсивно актуальных свойств личности, проявляемых в дискурсах музыкальных фан-сообществ [6, 7].

Каждый определенный тип дискурсивной личности характеризуется уникальным набором фреймовых структур, отражающих актуальные для темы ценности, коммуникативные установки. Построение фреймовой организации изучаемой разновидности лингвокогнитивного конструкта позволяет найти ключ к пониманию принципов его формирования и необходимых для этого условий и особенностей разного порядка: психологических, социальных, субкультурных и др.

Задачей настоящего исследования, таким образом, является определение ключевых фреймов, конструирующих дискурсивную картину мира данного типа дискурсивной личности, и их отражение и влияние на процесс коммуникации в избранном типе дискурса. Вследствие того, что само понятие дискурсивной картины мира в лингвистике является сравнительно но-

вым, до сих пор остаются открытыми вопросы об особенностях ее организации и функционирования, определяется набор оптимальных методов её изучения. Согласно гипотезе автора статьи, при формировании которой мы опирались на теоретико-методологические основы фреймового описания дискурса, изложенные в работе Ю.А. Эмер [8], посредством фреймового моделирования как ключевого инструмента лингвокогнитивного анализа возможно выявить и систематизировать базовые конструкторы, формирующие миропонимание и вербальную коммуникацию индивидов, обладающих схожей дискурсивной картиной мира и реализующих себя в конкретном дискурсе.

Дискурс, в рамках которого осуществляется общение исследуемой группы коммуникантов с исследуемой в рамках нашей работы разновидностью дискурсивной картины мира, предполагает образование фреймов сценарного типа, представляющих динамические ситуации, так как, по нашим предположениям, полилогичная коммуникация участников виртуальных фан-сообществ главным образом репрезентируется как обсуждение определённой деятельности. Однако стоит отметить, что сама тематика подобных субкультурных образований, обусловленная направленностью на конкретный объект (в данном случае – музыкальный исполнитель), может предполагать наличие собственно визуальных суперфреймов, различные слоты которых могут служить отправными точками для образования фреймов меньшего порядка. По нашим предположениям, в подобном динамическом сочетании и взаимодействии фреймовых структур заключается своеобразие исследуемой разновидности дискурсивной картины мира, воссоздаваемой в коммуникациях в пределах конкретного дискурса.

Эмпирическая база данного исследования – тексты коммуникаций участников фан-объединения «Eric Saade | Эрик Сааде [Official VK Group]», функционирующего в русскоязычной социальной Интернет-сети «ВКонтакте». Основными факторами для выбора сообщества в качестве объекта исследования послужили большое количество активных участников, регулярно осуществляющих коммуникацию друг с другом и позиционирующих себя не только как поклонников определенного исполнителя, но и популярного стиля музыки, а также разнообразие обсуждаемых ими тем. Общий объем проанализированного материала составил 4,25 п.л. текстов сообщений, оставленных 128 коммуникантами. К числу тем коммуникации членов анализируемого виртуального сообщества относятся следующие:

- 1) комментарии новостей из жизни артистов;
- 2) обсуждения организации встречи участников;
- 3) высказывания, посвящённые описанию отношения к любимым исполнителям;
- 4) обсуждение музыки и творчества;
- 5) отзывы о работе фан-клуба;
- 6) виртуальные игры;
- 7) разнообразные, не относящиеся к какой-либо конкретной теме разговоры (чат).

В качестве основного метода исследования был использован фреймовый анализ, заключающийся в

категоризировании вербального и невербального контента коммуникации по лингвокогнитивным подструктурам, организующим коллективную дискурсивную картину мира определённого типа.

В результате анализа во фреймовой организации дискурсивной картины мира (ДКМ) участника фан-образования, посвящённого поп-исполнителю, был выделен 1 суперфрейм, базовый для формирования данного типа ДКМ, – «музыкальный исполнитель». Данный суперфрейм обуславливает появление 3 основных зависимых фреймов. Первый из них репрезентирует непосредственно представление коммуникантов о самих себе и друг друге как отдельных личностях и участниках единого субкультурного сообщества («поклонники»). Второй – «фан-клуб» – включает в себя заложенную в сознании участников модель представления об организации, членами которой они себя считают, и принципах её деятельности. Третий фрейм – «деятельность» – представлен стереотипными мыслями об актуализирующихся действиях, которые участники могут проявлять в рамках коммуникации в пределах данного дискурса. Как видно из структуры фреймовой организации, схематично изображенной на рис. 1, в рамках данного фрейма можно выделить 4 субфрейма, представляющих отдельные типы деятельности, актуальные для участников исследуемого дискурса. Также в пределах сконструированной фреймовой структуры выделяется так называемый надструктурный фрейм «виртуальность», являющийся ментальной моделью среды, в которой происходит общение коммуникантов, и организующий процесс коммуникации в исследуемом дискурсе. Обозначенные выше суперфрейм и фреймы, моделирующие целостную структуру дискурсивного пространства фан-клуба, не влияют на образование надструктурного фрейма, равно как и надструктурный фрейм не является определяющим условием для формирования остальных фреймов. Роль надструктурного фрейма заключается в организации самого коммуникативного процесса между индивидами в сети Интернет вне зависимости от ключевой темы, характерной для того или иного виртуального образования. Структура и тип отношений между выявленными фреймами отображена в схеме (рис. 1). Данная структура включает в себя отношения причинно-следственного порядка, сопоставления и пересечения.

В дальнейшем при характеристике фреймовой структуры дискурсивной картины мира участников виртуального фан-сообщества мы вводим в смоделированную фреймовую систему только информативно наполненные слоты, т.е. репрезентированные в текстах коммуникаций. Таким образом, есть возможность проследить, что именно является значимым для участников сообщества, какой набор типовых знаний о фрагменте действительности они актуализируют в процессе общения.

Далее в целях наглядного представления подробной структуры отдельного фрейма и демонстрации процесса анализа мы представим полную структуру суперфрейма, являющегося ведущим при образовании данного типа дискурсивной картины мира. Характеристика зависимых фреймов и субфреймов будет проведена без схематичного описания внутренней модели.

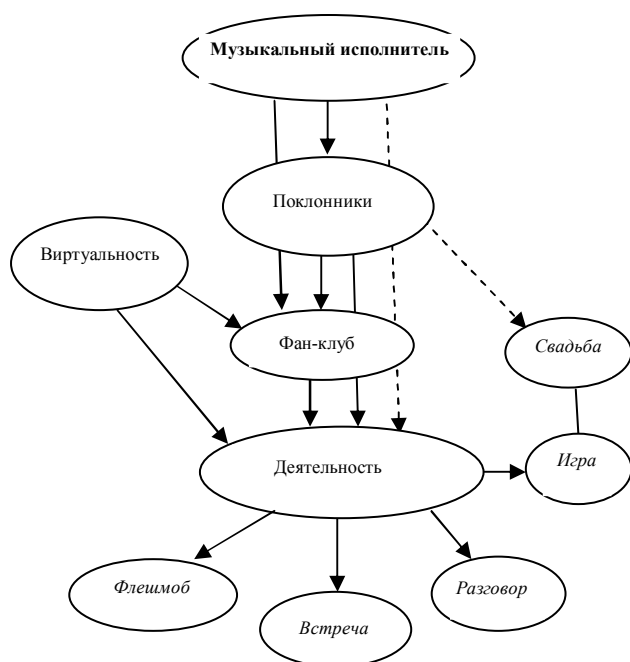


Рис. 1. Фреймовая структура ДКМ фан-сообщества, посвящённого поп-исполнителю

Суперфрейм. Музыкальный исполнитель.

В качестве основного фрейма, на основе которого организуется смысловое пространство изучаемого дискурса и осуществляется объединение взаимодействующих в его рамках коммуникантов, выступает суперфрейм «музыкальный исполнитель». Следует обратить внимание на то, что суперфрейм выделяется как таковой не столько на основании количества языковых обозначений элементов тех или иных слотов в текстах коммуникаций, сколько на основании его роли как главного образующего конструкта дискурсивной картины мира.

Как личность исполнитель обладает множеством характеристик, однако в текстах коммуникации исследуемого дискурса внимание его участников обращается только на определенный их набор, который можно представить в виде определенной системы слотов, о которой будет сказано ниже. В сознании поклонников больший акцент делается на визуальный облик исполнителя, нежели на музыкальную составляющую его деятельности. Также следует отметить наличие негативных комментариев по отношению к исполнителю, причем критикуется не его творчество, которому в процессе коммуникации уделяется немного внимания, а его поступки и отношение к другим людям, преимущественно поклонникам. Это может объясняться тем обстоятельством, что поклонники не воспринимают исполнителя как кумира, личность, обладающую идеальными качествами; напротив, они рассматривают его как равного, как человека, с которым можно выстраивать реальные отношения.

Структура суперфрейма:

1. возраст: <комментарий к фото, где артист выглядит младше своего возраста> «**Ребёёёёёёёнок**» (здесь и далее приводятся единичные типичные вербальные репрезентации соответствующих слотов и их компонентов в структуре фрейма; орфография и

пунктуация авторов сообщений сохранены – прим. авт.);

1.1. День рождения (см. фрейм № 4).

2. Национальность: «**финал смотрела только... <чтобы> попускать слюни на шведа**»;

3. Внешний вид:

3.1) общие внешние характеристики: «**Не, неки он милый**»; «**просто надо сексуального, но не мокрого**»);

3.2) цвет глаз: «**сколько вы безумно влюблены в этого прекрасного дьявола со сражающими наповал карими глазами?**»;

3.3) части тела: <комментарии к фото> «**а шо те надо?**» – «**не фнаю**» **Ушки там, язычок**) **Скууулы**»; «**он там губы облизываеёёёёёёёё**»; «**а руки у него ничегооооооооооо**»;

3.4) одежда: «**Труселя**» – «**Опять голубенькие :D**» (тж. см. характеристику субфрейма № 4.2);

3.5) другие атрибуты: «**Хаха ещё одну тату собрался делать? хаха :D**»;

4. Голос: «**кареглазый швед со сладким голосом**».

5. Творчество:

5.1) песни: «**я продолжаю слушать его песни**» (тж. см. характеристику субфрейма № 4.2);

5.2) клипы (видеотворчество): «**в сентябре опять начала смотреть видео**»; «**потом клип посмотрела... и началось**»;

5.3) танцы (см. характеристику субфрейма № 4.2);

5.4) манера исполнения на сцене:

5.4.1) отрицательная оценка: «**сложилось у меня не лучшее мнение о нем, в основном из-за строчки, **самозуверенно** спетой "I will be popular" ахах**»).

6. Деятельность:

6.1) участие в концертных мероприятиях: «**Я вот с Евро его знаю**» (т.е. музыкального конкурса «Евровидение». – Примеч. авт.);

6.2) взаимодействие со СМИ (интервью, участие в ТВ-программах): «**<узнала> после программы Пусть говорят**»;

6.3) ведение собственных интернет-сайтов: «**Тут его просят РТ его старых фанов**) **В смысле, старше его**» (т.е. копирует сообщения поклонников на свою страницу в социальной сети. – Примеч. авт.);

7. Поведение:

7.1) по отношению к себе:

7.1.1) негативная оценка: «**нет, если он реал делать <тату> будет, он дибил тогда**»;

7.2) по отношению к поклонникам:

7.2.1) негативная оценка: «**Вот чего он молчит???**» (т.е. не отвечает поклонникам. – Примеч. авт.); «**он кого-то каждый день РТ**».

8. Взаимодействие с другими людьми (не поклонниками): «**он там водку пил с Малаховым**»; «**Эрик и его бьютифул танцоры**»)))))).

9. Наличие поклонников (см. фрейм № 2):

9.1) позиция по отношению к поклонникам:

9.1.1) «доступность» для всех участников сообщества, неприкосновенность (см. характеристику субфрейма № 4.3).

Фрейм № 2. Поклонники.

Данный фрейм, моделирующий изучаемый тип дискурса, представляет собой ментальную репрезентацию общения группы коммуникантов, взаимодей-

ствующих в его пределах, и относится к поклонникам артиста. Для более подробного описания данного фрейма необходимо привлекать также экстралингвистические данные о коммуникантах, которые оказывают влияние на процесс их общения. Анализируемая экстралингвистическая информация репрезентируется слотами «пол», «возраст» и «социальный статус». К лингвистически выраженным слотам исследуемого фрейма можно отнести слоты «характер и самооценка» («Ну я же всегда знала, что лузе.»; «Обидно что я такая глупенькая...»), «деятельность», как связанная с исполнителем (см. фрейм № 4), так и нет («Только что вернулась с днюхи подруги»))» (т.е. с дня рождения); «пью мартины»))... с подругой встрети-лась»)), «отношения с окружающими» («моя главная причина это родители я всегда за там куда то поехать гулять и.т.п я даже иногда ругалась из-за этого меня зовут на улицу но нет сиди уроки делай»)), а также «отношение к исполнителю» («До сих пор схожу по нему с ума...»; «и песни и Эрик мне тут же вскружили голову:D»)).

Как видно из структуры суперфрейма № 1, его наличие определяется первичным консолидирующим фреймом: деятельность и личность музыкального исполнителя являются причиной появления у него поклонников. Данная фреймовая структура характеризует группу коммуникантов как позиционирующих себя поклонниками артиста, что проявляется в участии в мероприятиях и описании собственного отношения к нему. Однако даже в процессе коммуникации в рамках закрытого фан-сообщества прослеживается включенность участников в другие сферы деятельности и другие социальные группы, поскольку они описывают свое времяпрепровождение, не имеющее отношения к фан-клубу, отношения с третьими лицами и т.п. Экстралингвистические факторы оказывают значительное влияние на формирование коммуникативного пространства в рамках отдельного объединения.

Фрейм № 3. Фан-клуб.

Фан-клуб как структура, служащая для объединения поклонников, своей основной целью ставит организацию их межличностной и субкультурной коммуникации. Однако, с нашей точки зрения, рассматриваемый фан-клуб по отношению к поклонникам вторичен, так как он образуется стараниями самих фанатов; без их существования не было бы возможно и существование самой структуры. На формирование и существование организации также оказывает влияние среда, в которой он функционирует, – виртуальная. Она же воздействует и на деятельность фан-клуба, определяет специфику коммуникации внутри его рамок. Для неё характерен набор таких экстралингвистических характеристик, как «статус», «участники» и «место функционирования». К репрезентированным языковыми элементами слотам можно отнести следующие: «иерархия» («админы общаются наравне, а не с высоко, как это бывает во многих оф.группах.»)); «структура сайта» (Думаю изменить раздел "биография", правда пока не знаю как, но оформить примерно также как и главное меню и подраздел новости)); «деятельность и распространение информации об исполнителе» («ФОТО, ВИДЕО И ТАК ДАЛЕЕ

КРУГЛОСУТОЧНО!»); «правила» («Давай только, если уж с матом, то хоть звёздочками замени в следующий раз ;)»); «оценка деятельности» («Группа офигительная!!!»); «Информации всегда предостаточно, ежедневно всё обновляется»)).

В сознании поклонников существует определенная модель, совокупность признаков, характерных для организации типа «фан-клуб», которые можно представить в виде системы слотов. Как видно из высказываний участников, составляющих фан-клуб, данная организация и её деятельность характеризуются ими положительно, что обусловлено, скорее всего, фактом того, что коммуниканты сами образуют и моделируют данное пространство. Также они проявляют готовность способствовать его дальнейшему развитию и совершенствованию, что свидетельствует о потенциале функционирования данной структуры. Сама деятельность фан-клуба (так называемые общеклановские мероприятия, которые упоминались в предыдущих двух структурах) будет рассмотрена в следующих двух фреймах.

Фрейм № 4. Деятельность.

Успешное функционирование субкультурного образования типа «фан-клуб» может осуществляться только при выполнении его участниками специфических видов деятельности, отвечающих интересам поклонников и способствующих как их утверждению в роли музыкального фаната определённого исполнителя, так и их социализации в избранном фан-объединении. Следует отметить, что, несмотря на изначальную виртуальность данного фан-образования и вытекающую отсюда возможность осуществлять коммуникацию только в пределах интернет-среды, участники стремятся выйти на дальнейший уровень социализации и продолжить общение с единомышленниками в реальном социуме. Однако данное обстоятельство не исключает наличие собственно виртуальной коммуникации, которая также осуществляется поклонниками в целях адаптации в среде единомышленников, но исключительно в Интернет-среде. Преимущество собственно виртуальной коммуникации заключается в том, что она ориентирована на всех участников фан-сообщества независимо от их места проживания, возраста, финансового положения и т.п. Таких образом, среди видов деятельности, представленных в коммуникации участников фан-клуба, можно выделить следующие: 1) встреча; 2) флешмоб; 3) игра; 4) разговор. В выстраиваемой нами фреймовой организации данные типы деятельности репрезентированы в виде субфреймов.

Субфрейм № 4.1. Встреча.

Несмотря на успешную коммуникацию в рамках виртуального пространства, участники испытывают потребность в общении друг с другом, проводимом вне среды Интернет, с целью укрепить свои отношения. Включенность исследуемой группы в сообщество типа «фан-клуб» позволяет им организовать общение в пределах реального социума, договориться о проведении встречи. Для начала следует отметить связанность субфрейма «встреча» с фреймами «поклонники» (объясняется составом участников подобного мероприятия) и «фан-клуб» (в силу способности

коммуникантов обеспечить его проведение лишь в рамках данной организации). При анализе структуры данного субфрейма хотелось бы отметить, что, несмотря на его типично социальную направленность, отношение непосредственно к участникам коммуникации, а не к их кумиру, упоминания об объекте поклонения всё же присутствуют в тексте коммуникаций. Более того, мероприятие приурочивается к событию из жизни артиста. Таким образом, в структуре данного фрейма можно выделить такие вербально выраженные слоты, как «время проведения» («*ребят, давайте так: если большинство проголосует за, то встреча будет 30.*) *А если большинство ответит против, то значит 29.*»), «место проведения» («*живу за городом, еще доехать надо*»), «а потом в Москву, я в Подмосковье»), «количество человек» («*будем надеяться что много придут*»; «*безумно хочется побольше народу*»)- **много народу и весело будет**»)) и «взаимосвязь с другими событиями» («*29 во первых Днюху Эри отметим а тут еще и Др Катю*»)) **2 праздник**»)))). Это позволяет говорить о том, что базовый суперфрейм находит свое отражение и на более низких уровнях, пронизывает и определяет весь процесс коммуникации в пределах дискурса.

Субфрейм № 4.2. Флешмоб.

Флешмоб, как и встреча, является ещё одним из мероприятий, проводимых в рамках фан-клуба, целью которого является сплочение участников, способствование проведению совместной деятельности в реальном социуме. Главными его отличиями от обычной встречи являются наличие определенной тематики и заранее продуманный сценарий действий. Так же, как и предыдущий субфрейм, субфрейм «флешмоб» напрямую зависит от фреймов «поклонники» и «фан-клуб», так как данное мероприятие организуется именно группой лиц, входящих в фан-объединение. Однако здесь, в отличие от субфрейма «встреча», на большем количестве уровней прослеживается взаимосвязь с суперфреймом «музыкальный исполнитель», так как главным стимулом проведения флешмоба и основой для разработки его сценария служат именно личность и творчество певца. Это обозначается как на самых верхних уровнях данной фреймовой структуры, так и на более низких. Различные характеристики музыкального исполнителя (слоты в фреймовой структуре), в частности музыкальное творчество («*под мейд оф поп, ждём видео от меня, когда сделаю, тогда выложу*»), танцевальные выступления («*мне кажется либо мы что то пропустили, либо мы спешим...*»), внешний вид («*Форма одежды или дресс-код: куртка-кожинка, перчатки, свободные штаны и кеды, все согласны?*») и т.п., становятся определяющими условиями для проведения мероприятия типа «флешмоб», сценарий которого включает в себя исполнение танцев под музыкальные композиции артиста, а также подобающий дресс-код. Это служит доказательством непосредственного влияния суперфрейма дискурса на деятельность и вербальную коммуникацию его участников, а также на стремление коммуникантов позиционировать себя в качестве поклонников за пределами виртуального дискурса, исполнять роль фаната в реальном социуме.

Субфрейм № 4.3. Игра.

Игровая коммуникация составляет неотъемлемую часть общения исследуемой группы участников. Основной интенцией коммуникантов при игровом взаимодействии является стремление приятно провести время, «примерить» на себя роль, не свойственную им в реальной жизни. Следует отметить, что любая игра является воображаемой моделью какой-либо реальной ситуации. Поэтому игровая деятельность становится возможной только при наличии определенного набора прототипических знаний о данной ситуации. Такая область знаний об определенном событии, способе его проведения, с нашей точки зрения, является самостоятельным субфреймом, вступающим во взаимодействие с субфреймом «игра»; такой фрейм наполняет типовой субфрейм с заданным набором условий конкретной информацией. В исследуемом дискурсе в роли такого субфрейма выступает субфрейм «свадьба». В соответствии с этим в пределах данного сценарного фрейма выделяются слоты под наименованиями «участники действия» («*Невесты выбираю платье, наряды фуриет и так далее*»; «*я смотрела, смотрела, думала и думала и наконец то выбрала себе мужа. . . внимание! барабанная дробь. . . это Абрамович* :»); «*народ, кто будет тамадой у нас? в пару к Ване Урганту давайте :D*»), «условия игры» («*Невесты выбираю... фуриет*»; «*а я хочу подарить паре Трунова-Эфрон виллу на Лазурном берегу во Франции*»)) и «игровое поведение» («*Всех молодожёнов поздравляюю :))) Любви, благополучия, взаимопонимания! Пусиков побольше :)))*»; «*кстати Мария а вы не хотите быть ещё нашими свидетелями???*»). Данная тема игры избирается участниками в силу их половой, возрастной и социально-статусной принадлежности, а также в силу определенного психологического состояния, которое также может обуславливать их нахождение в рядах участника фан-клуба. Поклонники, которые видят в лице кумира идеального партнёра, соответственно испытывают потребность в таком партнёре в реальной жизни и поэтому стремятся компенсировать его отсутствие хотя бы в процессе игры. В игровой ситуации участники моделируют процесс вступления в брак и проведение посвящённого ему торжества.

Субфрейм № 4.4. Разговор.

Разговор на разнообразные темы является ещё одним типом коммуникативной деятельности, осуществляемой участниками фан-сообщества, с целью удовлетворить потребность в общении с индивидами, обладающими схожим мышлением, и приятно провести время. Тематика таких разговоров может быть различна и не ограничиваться, к примеру, лишь обсуждением деятельности и качеств музыкального исполнителя; разумеется, коммуникация подобного рода реализуется в рамках исследуемого субдискурса, но не является единственно возможной. Сама схема разговора не отличается от принятой в реальном социуме. В соответствии с этим при построении структуры данного субфрейма мы руководствовались непосредственно организацией диалогической коммуникации без учёта её тематической отнесенности. По этой причине были выделены слоты «завязывание

разговора» («*Всем привет*»)); «как у кого *день прошел?*»); «течение разговора» («*Офигенно день прошел*»); «*беда с этими уроками*(((»)) и «окончание разговора» («*всем пока, всех - ♥ ♥ ♥*»; «*шладких снов*»)). Уникальность данного типа коммуникации в виртуальном фан-дискурсе обуславливается прежде всего тематикой, предлагаемой коммуникантами. Данный выбор тем зависит от статуса коммуникантов, их интересов, сформированных в реальном социуме. Также своеобразие текущей коммуникации придаёт среда, в рамках которой она осуществляется.

Фрейм № 5. Виртуальность.

Виртуальность как специфика среды общения наряду со стимулом, служащим для возникновения фан-сообщества, и участниками исследуемой субкультурной формации является одним из образующих составляющих исследуемого дискурса. Мы рассматриваем данный фрейм последним не из-за его меньшей значимости в моделировании дискурса, а из-за его надструктурного характера. Виртуальность не представляет собой основополагающее условие для образования конкретного типа дискурса, так как сами фан-клубы как организации могут возникать вне зависимости от того, в какой среде общения будет проходить коммуникация. Это обусловлено прежде всего самой тематикой фан-объединения. В рамках виртуального дискурса может существовать множество сообществ различной направленности, потребность в формировании которых вызывается потребностями реального социума, а не Интернет-среды. Однако избранное коммуникативное пространство диктует определённые правила общения в его рамках, формирует особую структуру коммуникации и т.п. Очевидно, что базовые характеристики фрейма репрезентируются на различных уровнях целостной фреймовой структуры исследуемого субдискурса. В качестве ведущих слотов данного фрейма можно выделить: «структура сайта» («*для ответов на твой вопрос достаточно зайти на мою страницу*»); «панхроничное время коммуникации» («*вика спать ушла только завтра запишет остальных*» – «*администрация ж тоже может главный пост редактировать... сейчас запишу всех*»); «характер действий» («*я тут*

твоими фотками кидуюсь...»; «*Мне твиты удалять надо*»); «*Меня не мог РТ?*»).

Виртуальная среда выполняет вспомогательную функцию в обеспечении коммуникации группы лиц, позиционирующих себя поклонниками исполнителя, но её дополняющий характер имеет огромное значение для самого процесса формирования дискурса.

Подводя итоги, отметим, что в роли базового фрейма, необходимого для формирования дискурсивной картины мира, актуальной для коммуникации в пределах дискурса виртуального фан-сообщества, выступает суперфрейм «музыкальный исполнитель». Он определяет наличие всех остальных зависимых фреймов, конституирующих ДКМ, и формирует специфику её структуры. Слоты, отражающие характеристики музыкального исполнителя («внешность», «музыкальное творчество» и т.п.), могут рассматриваться в структуре суперфрейма как ядерные, организующие частные фреймы, посредством актуализации которых в ДКМ группы коммуникантов осуществляется сближение индивидов в рамках избранного дискурса, их стремление к объединению и осуществлению совместной деятельности в различных коммуникативных пространствах. Также необходимым условием для реализации исследуемого типа дискурсивной картины мира является надструктурный фрейм «виртуальность», в рамках которого реализуются характеристики коммуникативной среды, где осуществляется общение индивидов. С его помощью формируется само объединение поклонников – фан-клуб, правила коммуникации и взаимодействия в котором также регулируются особенностями его среды функционирования. В деятельности участников, независимо от её направленности (на установление отношений в реальном или виртуальном социуме), обязательно отображаются свойства, характерные именно для интернет-коммуникации: к примеру, специфика способа связи, быстрый обмен информацией, просмотр представляющих интерес медиафайлов и т.п. Виртуальность не является основной причиной для образования самого субкультурного объединения, однако выбор этой коммуникативной среды влияет на целостный процесс общения в пределах фан-клуба и определяет специфику его функционирования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мински М. Фреймы для представления знаний // Искусственный интеллект. URL: <http://myai.narod.ru/Minsky/ch1.htm> (дата обращения: 15.10.2016).
2. Никонова Ж.В. Основные этапы фреймового анализа речевых актов (на материале современного немецкого языка) // Филология. Искусствоведение. Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2008. № 6. С. 224–228.
3. Цыгаркина Н.Н. Фрейм ‘социальный конфликт’, его структура и репрезентация в современном английском языке // Филология. Искусствоведение. Вестник Челябинского государственного университета. 2009. № 30 (168). С. 156–159.
4. Резанова З.И., Ермоленкина Л.И., Костяшина Е.А. и др. Дискурсивные картины мира // Картины русского мира: современный медиадискурс / ред. З.И. Резанова. Томск : ИД СК-С, 2011. С. 15–94.
5. Синельникова Л.М. О научной легитимности понятия «дискурсивная личность» // Учёные записки Таврического национального университета им. В.И. Вернадского. Сер. Филология. Социальные коммуникации. 2011. Т. 24 (63). № 2, ч. 1. С. 454–463.
6. Резанова З.И., Скрипко Ю.К. Личность в среде дискурса: языковая репрезентация социально-психологических типов (на материале дискурса виртуальных фан-сообществ музыкальной направленности) // Вестник Томского государственного университета. Филология. 2016. № 3 (41). С. 37–56.
7. Скрипко Ю.К. Коллективная дискурсивная личность участника виртуального фан-сообщества: социальный аспект (на материале текстов коммуникаций фан-объединения «Официальный Российский Фан-Клуб Dead by April») // Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения : сб. материалов III (XVII) Междунар. конф. молодых ученых (18–23 апреля 2016 г.) / ред. А.А. Долганина. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2016. Вып. 17. С. 52–57.
8. Эмер Ю.А. Эстетика современного песенного фольклора: когнитивные модели и дискурсы. Томск : Изд-во Том. ун-та, 2011. С. 187–206.

Статья представлена научной редакцией «Филология» 21 июля 2017 г.

FRAMES AS UNITS FORMING THE STRUCTURE OF THE COLLECTIVE DISCURSIVE WORLD VIEW OF AN INTERNET FAN COMMUNITY MEMBER

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta – Tomsk State University Journal, 2017, 421, 29–35.

DOI: 10.17223/15617793/421/4

Yulia K. Skripko, Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation); Benedict Language School (Kemerovo, Russian Federation). E-mail: freundvolkes@gmail.com

Keywords: frame; linguo-cognitive modeling; discursive world view; Internet discourse; fan culture.

The given article contains a research about the role of frames – basic linguo-cognitive units – in the modeling of the discursive world view which is common for a specific group of communicants – members of a music fan on-line community. Frames as “highly formalized and encyclopaedic universal categories covering variety of human’s knowledge and experience” reflect topics, values and communication aims that are unique for the specific discursive world view type owner. According to the definition used by the author, the discursive world view is a “dynamic variable system of meanings that is formed in coordinated communicative actions of speakers and recipients in line with their system of values and interests included into social practice”. Frame organization modeling which is relevant for the researched type of the linguo-cognitive construct allows to find the key to the understanding of its formation principles and the conditions and features necessary, including psychological, social, subcultural and others. Since the very concept of a discursive world view is considered to be comparatively new in modern linguistics, there still remain open the questions about its organization and functioning, as well as about the optimum set of different linguistic methods for its research. According to the author’s hypothesis, frame modeling as a key instrument of linguo-cognitive analysis allows to identify and systematize basic constructs forming the world outlook and verbal communication of similar world view owners speaking within a specific discourse. The aim of the current research is to elicit key frames of the given discursive world view type and to analyze their influence upon communication in the specific discourse. The empirical basis is represented by texts of communication between members of an on-line fan community “Eric Saade [Official VK Group]” on the Russian social network site VK.com. The main method used in the research is frame analysis which aims to categorize both verbal and non-verbal content of communication within linguo-cognitive substructures forming a specific collective discursive world view. The result of the analysis is the frame organization of the discursive world view of a typical pop fan community member. The center of the system is the super-frame “Music Performer” which is fundamental for modeling the researched world view. The given super frame influences the formation of three main frames. The first one named “Fans” covers self-representation of communicants as individuals and members of the same subcultural community. The second frame “Fan Club” could be characterized as a mental model of the idea about the organization whose members they are and principles of its functioning. The third frame called “Activities” is represented by stereotypes about the types of events and actions which are relevant for communication between members in the given discourse. This frame could be divided into four subframes, each for a certain kind of activity. The constructed frame organization contains one more frame of the -called “over-structural” type named “Virtuality” correlated with the environment where communication takes place and organizing the conversations building in the researched discourse.

REFERENCES

1. Minsky, M. (1979) *Freymy dlya predstavleniya znaniy* [A Framework for Representing Knowledge]. [Online] Available from: <http://myai.narod.ru/Minsky/ch1.htm>. (Accessed: 15.10.2016).
2. Nikonova, Zh.V. (2008) Osnovnye etapy freymovogo analiza rechevykh aktov (na materiale sovremennogo nemetskogo yazyka) [The main stages of frame analysis of speech acts (on the basis of the modern German language)]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo – Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod*. 6. pp. 224–228.
3. Tsytsarkina, N.N. (2009) Freym ‘sotsial’nyy konflikt’, ego struktura i reprezentatsiya v sovremennom angliyskom yazyke [The frame ‘social conflict’, its structure and representation in modern English]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta – CSU Bulletin*. 30 (168). pp. 156–159.
4. Rezanova, Z.I. et al. (2011) Diskursivnye kartiny mira [Discourse pictures of the world]. In: Rezanova, Z.I. (ed.) *Kartiny russkogo mira: sovremennyy mediadiskurs* [Pictures of the Russian world: modern media discourse]. Tomsk: ID SK-S.
5. Sinel’nikova, L.M. (2011) O nauchnoy legitimnosti ponyatiya “diskursivnaya lichnost” [On the scientific legitimacy of the concept “discursive personality”]. *Uchenye zapiski Tavricheskogo natsional’nogo universiteta im. V.I. Vernadskogo. Ser. Filologiya. Sotsial’nye kommunikatsii – Scientific notes of Taurida National V. I. Vernadsky University, Ser. Philology. Social Communications*. 24 (63):2:1. pp. 454–463.
6. Rezanova, Z.I. & Skripko, Yu.K. (2016) Personality in the medium of discourse: linguistic representation of psychological types (based on the discourse of virtual music fan communities). *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologiya – Tomsk State University Journal of Philology*. 3 (41). pp. 37–56. (In Russian).
7. Skripko, Yu.K. (2016) [Collective discursive personality of the participant in the virtual fan community: the social aspect (on the material of the texts of the fan-association “Official Russian Fan Club of Dead by April”)]. *Aktual’nye problemy lingvistiki i literaturovedeniya* [Topical issues of linguistics and literary criticism]. Proceedings of the III (XVII) international conference of young scholars. 18–23 April 2016. Tomsk: Tomsk State University. pp. 52–57. (In Russian).
8. Emer, Yu.A. (2011) *Estetika sovremennogo pesennogo fol’klora: kognitivnye modeli i diskursy* [Aesthetics of modern song folklore: cognitive models and discourses]. Tomsk: Tomsk State University.

Received: 21 July 2017