

Н.С.АБРАМОВА

*(Уральский государственный медицинский университет  
Минздрава России, г. Екатеринбург, Россия)*

УДК 81'23:81'42

ББК Ш100.6

## **КЛАСТЕРНЫЙ АНАЛИЗ КАК МЕТОД ДИАГНОСТИКИ КУЛЬТУРНО-РЕЧЕВОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ РЕЦИПИЕНТА ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА**

**Аннотация.** В статье представлены результаты экспериментально-диагностического исследования уровня сформированности перцептивно-рефлексивной составляющей культурно-речевой компетентности обучающихся в процессе восприятия текста. Ведущей экспериментальной методикой является кластерный анализ, в основе которого лежит процедура классификации языкового материала. Данное исследование позволяет расширить возможности практического применения традиционной психолингвистической методики в качестве диагностической процедуры в процессе филологического образования. Объектом читательской рецепции является игровой текст, представляющий собой особый тип художественного текста, в котором *сюжетообразующим и смыслообразующим началом является языковая игра* (Т. А. Гридина). Специфика текстов этого типа обуславливает особенности их восприятия. Применение экспериментальной методики позволило автору определить зависимость адекватности восприятия и понимания игрового текста от уровня культурной компетентности реципиента и сформированности лингвокреативных умений, необходимых для интерпретации нестандартного языкового знака.

**Ключевые слова:** психолингвистический эксперимент, восприятие текста, речевая компетентность, кластерный анализ, игровой текст, художественный текст, уровни сформированности.

Являясь одной из основных в психолингвистике, проблема восприятия текста находится под пристальным вниманием исследователей. «В идеале любой коммуникативный акт должен завершаться восстановлением смысла сообщения, причем смысл, извлеченный из воспринятого текста читателем, должен быть тождествен смыслу, вложенному в текст его автором» [Попова 2013: 5]. Однако в реальной речевой практике на адек-

ватность восприятия текста влияют многие субъективные факторы, в том числе различный культурно-речевой опыт говорящего и воспринимающего. «Хорошо, если автор литературного произведения попадает на “своего” читателя – но нет никакой гарантии, что все его идейные послы (“мессенджи”) будут верно распознаны и приняты получателем» [Норман 2018: 182]. Если речевой опыт и коммуникативные установки, объем фоновых знаний и система ценностных координат читателя не соответствуют авторским, текст остается непонятым.

Это особенно актуально, когда объектом восприятия является игровой текст, представляющий собой специфичный тип художественного текста, который характеризуется особой содержательной, структурной и языковой организацией, в частности, активным использованием приемов языковой игры.

В большинстве существующих трактовок понятия «игровой текст» акцентируется та или иная его «особенность»: своеобразная техника сюжетостроения, предполагающая условность художественного мира и амбивалентность восприятия [Кубасов 2012; Гридина, Кубасов 2017а; Гридина, Кубасов 2017б]; игровая структура («лабиринтизм», «калейдоскопичность»), интертекстуальность [Люксембург 2006]; формальные свойства текста – языковая игра как главный принцип игрового стиля [Рахимкулова 2003].

Наиболее точным, отражающим не формальные, а сущностные свойства игрового текста, является определение, данное Т. А. Гридиной: «Игровой текст – это текст, в котором языковая игра является сюжетообразующим и смыслообразующим началом, основным кодом трансляции авторской идеи и требует дешифровки» [Гридина 2018: 273]. Изъятие из такого текста игровых языковых элементов невозможно: «Игремы (единицы языковой игры), транслирующие авторскую идею, из такого текста неустранимы, без них он рассыпается, “самоаннигилируется”» [Гридина 2016: 238].

Своеобразие игрового текста требует от читателя высокой культурно-речевой компетентности, в т.ч. наличия лингвокреативных умений, необходимых для понимания нестандартного содержания и «декодирования игровых импликатур» [Гридина 2012: 275]. Использование экспериментальных психолингвисти-

ческих методик позволяет смоделировать процесс восприятия игрового текста и определить его особенности [Абрамова 2016]. Так, результаты эксперимента с применением методики кластерного анализа, наглядно демонстрируют зависимость адекватности понимания игрового текста от уровня сформированности культурных и речевых компетенций реципиентов.

Кластерный анализ (КА) – психолингвистический метод, в основе которого лежит процедура классификации языкового материала. Основание для классификации испытуемые определяют самостоятельно и произвольно. Традиционно в психолингвистике кластерный анализ используется при исследовании субъективной семантики в качестве прямого метода установления внутренних семантических связей [Петренко 2005]. В рамках нового научного направления «Лингвистика креатива», инициированного Т. А. Гридиной (см. изданные под ее редакцией монографии [Лингвистика креатива 2012, 2013, 2014, 2018]), кластерный анализ применяется в качестве способа диагностики уровня речевого и интеллектуального развития [Коновалова 2015], в том числе лингвистической креативности конкретной языковой личности [Гридина, Коновалова 2015]. Кроме того, возможно использование кластерного анализа в практике школьного обучения интерпретации готового текста [Пятова 2016]. Всё это позволяет расширить возможности практического использования данной методики, в частности, при изучении аспектов восприятия игрового текста.

Объектом экспериментального исследования на основе кластерного анализа стал игровой текст С. Д. Кржижановского – рассказ «Граи» (1922 год).

Выше говорилось, что одной из специфичных особенностей игрового текста является интертекстуальность – «создание многопланового аллюзивно-пародийного поля, в пределах которого читателю приходится напряженно искать культурологические и литературные отсылки и аналогии, объекты пародии и заимствования, и этот поиск оказывается подчас более значимым, чем насыщенная событиями внешняя фабула» [Люксембург 1999]. Игровые тексты С. Д. Кржижановского «пронизаны» интертекстуальностью. Среди его новелл особое место занимают произведения, которые представляют собой обыгрывание прецедент-

ных тем и сюжетов: философских («Бог умер», «Паук и Спиноза»), мифологических («Прикованный Прометеем», «Три сестры», «Орфей в аду», «Мост через Стикс»). Таким образом в художественном мире С. Д. Кржижановского творится новая мифология, опрокидывающая привычный взгляд на известные идеи и образы.

В ходе исследования испытуемым (обучающимся Уральского государственного педагогического университета по программе ВО «Родной язык и психолингвистика», 37 человек в возрасте 18-30 лет) был предложен фрагмент рассказа «Грайи», адаптированный под условия эксперимента.

Респондентам были предложены две первые части рассказа. В новой мифе от С. Д. Кржижановского *мудрый Зевес* (здесь и далее – курсивом выделены цитаты из стимульного текста) поставил сестер-Грай охранять путь на Парнас, где *на вольных лугах пасся Пегас*. Первая часть новеллы, которая предваряет дальнейшие события, рассказывает о том, как погибли Грайи. Их смерть открыла людям доступ в запретные парнасские выси, *на строчкастые, чернобуквные дуга парнасских склонов, где качались, буквами из букв выростая, длинные, короткие, чернильной чернью налитые, графитной пылью присыпанные строки*. Вторая часть стимульного текста представляет собой историю «покорения» людьми Парнаса (*строки и строфы рвали руками, стригли садовыми ножницами, косили косами, иные поэмы попали под подошвы, сломались и спутали рифмы*); организацию комиссии по благоустройству Парнаса, постановившей парнасские строки рассортировать по алфавитам, поэтическим родам, видам, подвидам, на вершину Парнаса допускать только предьявивших удостоверение с печатью Коллегии Большого Пера, всем остальным – *строк не рвать, Муз с собой не водить. За каждую незаконно сорванную букву виновные ответят перед трибуналом критики*. Финал предьявленного для работы текста – это поимка Пегаса и его пленение *Обществом правильной пегасиной охоты: на Пегаса шли, вооружившись множеством гусиных и стальных перьев и остро очиненных карандашных графитов; стреножили; обкорнали крылья; поставили в стойло – всякий за небольшую плату мог прокатиться на золотокопы-*

*том коне по песчаному кругу манежа, лица с удостоверениями – вне очереди.*

Для приближения к пониманию смысла рассказа «Грайи» необходимо знание о символике образа Пегаса в искусстве и особенностях литературного процесса в Советском Союзе 1920-30-х годов – то, что должно входить в базовые фоновые знания студентов филологических факультетов. Ведь текст, предложенный для работы, отражает категорическое неприятие С. Д. Кржижановским любых попыток контролировать литературу и ограничивать творческую свободу писателя.

Согласно рабочей гипотезе эксперимента, классификация испытуемыми ключевых слов текста, объединение их в кластеры должна способствовать определению особенностей их текстовой актуализации и выявлению скрытых смыслов, в частности, при формулировке основной идеи, когда происходит смысловое «сворачивание» текста.

Эксперимент проходил в несколько этапов. Для актуализации фоновых знаний и стимулирования ассоциативного наполнения заголовочного имени-стимула на первом этапе был проведен свободный ассоциативный эксперимент (САЭ). Полученные от респондентов ассоциаты – в основном формальные (*гравий, игра, грани, грабить, край, Гавайи, святой грааль*), лишь единичные ориентированы на культурный фон (*мифы, Греция*).

На следующем этапе испытуемым предлагалось прочитать стимульный текст и выписать ключевые слова (22-24) – тот каркас текста, который формирует его смысл. Заранее был подготовлен контрольный список слов: *Грайи, Парнас, Пегас, строки, человек, глаз, бездна, продолжать подъем, доступ свободен толпами, жадность, комиссия по благоустройству, правила, ликвидировать беспорядок, неуловимым, Общество правильной пегасиной охоты, стреножили, обкорнали крылья, удостоверения, наши*. По итогам этого этапа эксперимента количество совпадений выбранных респондентами ключевых слов с контрольным списком составляет от 7 (5 чел.) до 18 (2 чел.). Кроме слов, вошедших в контрольный список, были частотны следующие: *старухи* (предполагаем, что в данном случае мы имеем дело с компенсацией отсутствия исходных фоновых знаний, которое продемонстрировал САЭ на первом этапе, *Грайи* – это *старухи*

25 / 3 *старухи* 2); *буквы* 22 (как правило, наблюдалось дублирование *буквы* и *строки* из контрольного списка); *плененный* 21 (слово из активного словаря респондентов, для сравнения: характеристика *стреноженный* из контрольного списка встрети-лась только 6 раз); *Зевес* 18.

Последним этапом исследования была собственно процедура кластеризации. Испытуемым предлагалось объединить попарно ключевые слова из составленного ими списка. Затем объединить каждую пару с другой, самостоятельно определив основание для объединения, и далее продолжить укрупнение кластеров. После окончания кластеризации респонденты должны были дать названия наиболее крупным из полученных кластеров, объяснить причину объединения слов. В итоге было предложено сформулировать общую идею прочитанного текста.

При обработке материалов, полученных от респондентов, были сделаны следующие выводы.

Объединение в кластеры первого уровня (пары) вполне ожидаемо определялось сюжетной линией (в скобках указана частотность):

*Грайи – старухи* (11); *Строки – буквы* (11); *Пегас – наш* (8); *Общество пегасиной охоты – жадность* (8); *Парнас – Зевес* (7); *Человек – глаз* (4); *Бездна – толпами* (4); *Доступ открыт – ликвидировать беспорядок* (4); *Комиссия по благоустройству – правила* (4); *Обкорнали крылья – плененный* (4).

Интерес представляют самые крупные кластеры – последний уровень кластеризации – и основания для объединения, указанные испытуемыми, в соответствии с которыми мы выделили 3 основные группы. К сожалению, культурных и языковых компетенций респондентам не хватило, чтобы приблизиться к пониманию текста Кржижановского – причины объединения в кластеры отражают поверхностность восприятия, сосредоточенность на формальных, содержательных компонентах текста.

Так, первая группа кластеров последнего уровня объединяет ключевые слова, которые формируют каркас непосредственной истории гибели Грай:

*старухи, глаз, Грайи, бездна, Зевес, человек, Парнас, доступ, стеречь.*

Ниже представлены без редактирования формулировки-объяснения, данные участниками исследования при пояснении условия для кластеризации, которые мы объединили в смысловые группы (формулировки даны без редактирования):

- связано с единым местом события «пассивного сражения» человека и старух / конфликт, борьба / мифическое на горе;

- Парнасская высь / правители и хранители «выси», доступ в которую – бездна / верховные божества / отдельная группа про высших существ, живущих на Олимпе;

- то, что относится непосредственно к Грайям / связанное со старухами / история старух, их миссия и дальнейшая судьба / сначала старухи охраняли и гору и коня, потом погибли, началась охота, коня пленили;

- начало / первая часть / по развитию событий;

- слова из мифа.

Только один из участников эксперимента вышел за пределы формального восприятия текста, выбрав вместо наиболее частотного ключевого слова *человек* оценочное *нечестивец*. Объяснение причин объединения в кластер отражает результат рефлексии испытуемого над авторским словом: «В этой группе развивается мифологический сюжет. Грайи и Пегас – существа необыкновенные. Человек, который их победил, – тоже (тяжкий подъем, сражение с мифическими чудовищами). Он же проложил дорогу для “обычных людей”».

Вторая группа кластеров – это в основном объединения слов, формирующих образ «покорения» людьми Парнаса:

*комиссия, правила, жадность, ликвидировать беспорядок, доступ свободен, Общество правильной пегасиной охоты, строки, буквы, толпами, стойло, издательства, рассортированы.*

Условия для объединения были даны следующие:

- связано с открытием доступа к Парнасу и беспорядками / через что нужно было пройти человеку и с помощью чего можно было стать поэтом (добиться успеха) / люди стали выходить на гору, ими овладела жадность, появился беспорядок, появились правила по пользованию / т.к. доступ открылся, стали доступны буквы, люди идут толпами / люди создают беспорядок, для ликвидации которого пишутся правила, создаются комис-

сии, ограничивается доступ, человеческая жадность / про людей, пришедших на Парнас, натворивших там бед, для них сделали правила посещения, они отловили Пегаса и его волю забрали / говорит о поступке людей и результате их действий / пришел человек и к чему это привело

- то, что относится к человеку / людская сущность / нравственное – проблемы взаимодействия общества и человека, ценности / человеческое, земное / люди, живущие на земле / на что способен пойти человек ради получения наживы

- вторая часть / середина

Третий кластер последнего уровня отражает историю пленения Пегаса:

*Общество правильной пегасиной охоты, Пегас, наш, плененный, крылья обкорнали, заарканить, удостоверение, неуловимый, стреножили.*

Комментарии большинства респондентов, к сожалению, не позволяют сказать, что идея недопустимости тотальной подконтрольности творчества и вдохновения, символом которого в мировой культуре является образ Пегаса, была понята:

- связано с одним мифологическим героем / то, что относится к Пегасу / охота на Пегаса / судьба Пегаса / жалость к Пегасу / связанное с Пегасом / бедный Пегас и люди-убийцы / говорится о невинном животном, природу которого заключили в неволю.

Из 37-ми испытуемых только один приблизился к пониманию эпизода, объясняя причины такой кластеризации:

- слова, связанные с правилами и запретами. «Обкорнали крылья» – метафора для попыток регулировать искусство, творчество извне, сверху.

На последнем этапе эксперимента участникам предлагалось сформулировать основную идею текста. Для испытуемых это оказалось самой сложной частью работы. Отказов – 11 (30%). Часть из предлагаемых формулировок бессодержательны, они не являются адекватными и соотносимыми с содержанием стимульного текста – здесь и далее в скобках приводятся ответы испытуемых без редакции (Какое-либо отношение провоцирует определенному действию, что приводит к результату, у каждого результата есть свои причины и следствия, которые привели именно к данному результату. Любое отклонение в поведении

или отношение приведет к иному исходу; Войне всегда приходит конец, исход, но мудрость жизненная позволяет победить, выжить и определить, каким будет исход; Из данных групп мы можем узнать развитие событий, персонажей, результат и последствия деятельности героев; Идея в объединении греческого и славянского языков; Русский язык в человеческой жизни).

В отдельные группы можно объединить формулировки, связанные с проявлениями человеческого эгоизма, жадности и жестокости (Люди очень жадные и эгоистичные. Они пытаются привнести изменения в природе; Жизнь и поведение общества через мифологический рассказ; Люди часто губят других, беспомощных, ради личной наживы. И вроде хотели хорошего – знаний, а получилось как всегда; Эгоизм человека. Ради удовлетворения своих потребностей, ради своей выгоды человек идет на всё; Автор передает в данном тексте отношение общества к природе и ее творениям, как они не ценят то, что имеют) и взаимоотношениями бессмертных богов и смертных людей (Столкновение с чудесным оборачивается разрушением этого чудесного или попытками его контролировать; Мир выдуманных мифологических существ на Земле описывается поэтом, писателем; Верховные (боги, пегас, старухи) и Живущие на земле (люди) – параллельные миры; Грайи не смогли уберечь *чернобуквные* луга от врага – толпы двинулись к высям). Последний пример примечателен, т.к. обращает внимание на то, что только один из участников исследования не остался «бесчувственным» к удивительному игровому слову Кржижановского.

Какие выводы можно сделать по результатам проведенного исследования? Конечно, игровой текст, как и любое литературное произведение, требует «своего» читателя, того, кто «добровольно забирается в его структурный, лингвистический и аллюзивный лабиринт» и способен «понять его внутреннее устройство, освоить систему соединяющих его ходов, уловить заложенную в нем сеть взаимосвязей» [Люксембург 1999]. Процедура кластерного анализа показала недостаточность сформированности культурно-речевых компетенций участников, которые позволили бы им выявить даже не скрытые смыслы интеллектуальной прозы Кржижановского, а то, что задано прецедентным сюжетом. Результаты эксперимента продемонстрировали по-

верхностное восприятие текста, его понимание на житейско-бытовом уровне (сначала старухи охраняли и гору и коня, потом погибли, началась охота, коня пленили). Безусловно, полученные данные могут свидетельствовать о необходимости специальной, целенаправленной работы, в том числе по формированию лингвистической креативности обучающихся в процессе филологического образования.

## ЛИТЕРАТУРА

*Абрамова Н.С.* «Встречный текст» реципиента: экспериментальные методы изучения аспектов восприятия игрового текста // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – Екатеринбург, 2016. №14.

*Гридина Т.А.* «Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция игрового слова в художественном тексте // Лингвистика креатива-2: Коллективная монография / под общей ред. проф. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2012.

*Гридина Т.А.* Коды языковой игры в художественном миромоделировании (виртуальные миры С.Д. Кржижановского) // Труды Института русского языка им. В.В. Виноградова. Вып. 10. Материалы международной научной конференции «Язык художественной литературы: традиционные и современные методы исследования» памяти Н.А. Кожевниковой (19–21 ноября 2016 г.). – М., 2016.

*Гридина Т.А.* Смысловая перспектива слова в игровом художественном тексте // Лингвистика креатива-4: коллективная монография / под общей ред. Т.А. Гридиной. – Екатеринбург, 2018.

*Гридина Т.А., Коновалова Н.И.* Креативные стратегии текстопорождения как отражение процессов кластеризации // Уральский филологический вестник. Вып. 4: Материалы Всероссийского семинара с международным участием «Психолингвистика в образовании и аспекты изучения лингвокреативных способностей, 27 ноября 2015 г. – Екатеринбург, 2015.

*Гридина Т.А., Кубасов А.В.* Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования (статья первая) // Текст. Книга. Книгоиздание. 2017а. №14.

*Гридина Т.А., Кубасов А.В.* Игровой неологический дискурс и проблема диагностики художественного кризиса писателя (статья вторая) // Текст. Книга. Книгоиздание. 2017б. №15.

*Коновалова Н.И.* Ресурсы речевой психодиагностики в образовательном процессе // Педагогическое образование в России. 2015. №11.

*Кубасов А.В.* Креативные стратегии литературы русского экспрессионизма: случай С.Д.Кржижановского // Лингвистика креатива: коллективная моногр. / Отв. ред. Т.А.Гридина. – Екатеринбург, 2012.

*Люксембург А.М.* Лабиринт как категория набоковской игровой поэтики // «RELGA», электронный журнал. – №16 [22] 21.08.1999. – Режим доступа: <http://www.relga.ru>.

*Люксембург А.М.* Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. Под ред. А.М.Люксембурга и Г.Ф.Рахимкуловой. – Ростов н/Д. 2006.

*Норман Б.Ю.* «Креатив» говорящего vs «креатива» слушающего: компромисс взаимопонимания // Лингвистика креатива-4: коллективная монография / под общей ред. Т.А.Гридиной. – Екатеринбург, 2018.

*Петренко В.Ф.* Основы психосемантики. – СПб., 2005.

*Попова О.В.* Изучение процессов восприятия научно-учебного текста: психолингвистический аспект: монография. – Омск, 2013.

*Пятова Е.А.* Метод классификации слов как ключ к пониманию текста // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – Екатеринбург, 2016. №14.

*Рахимкулова Г.Ф.* Олакрез Нарцисса: Творчество Владимира Набокова в зеркале языковой игры. – Ростов н/Д., 2003.

©Абрамова Н.С., 2019