

РЕФРЕЙМІНГ ЯК ПРОДУКТИВНИЙ ЗАСІБ УТВОРЕННЯ ГУМОРИСТИЧНОГО ЕФЕКТУ

Стаття присвячена дослідженню гумору як невід'ємного компонента комунікації. Авторкою наголошується актуальність вивчення гумору як мовно-комунікативного та когнітивного феномену, а також підкреслюється міждисциплінарний статус цього явища. Розглядається історія питання когнітивно-орієнтованих студій гумору, пов'язаних із аналізом шляхів та способів отримання, зберігання, накопичення, обробкою та організацією структур знань у свідомості людини. Обґрунтовується необхідність детального вивчення мовної та немовної іронії як світоглядної основи епохи постмодерну, представником літератури якого, зокрема, виступає англійський письменник-фантаст Террі Пратчетт. В статті доводиться, що залучення методу фреймового моделювання дозволяє експлікувати лінгвокогнітивні механізми утворення гумористичного ефекту та виявити їх особливості. Цей факт підкріплюється нещодавніми здобутками в галузі когнітології, які доводять, що гумористичний ефект виникає при раптовому перетині двох незалежних контекстів в точці бісоціації, коли два абсолютно різні контексти починають здаватися реципієнтові асоційованими і виникає когнітивний дисонанс, який компенсується реакцією сміху. В цьому контексті згадуються праці М. Мінського, У. Фрая, В. Раскіна та С. Аттардо, згідно яких комічне породжується саме за рахунок несподіваності семантичних сценаріїв: використання певного фрейму конструює очікування, а несподівана зміна фреймів (рефреймінг) ошукує контекстні очікування, що породжує гумористичний ефект. В статті наводяться три типи фреймових моделей утворення комічного (види рефреймінгу за Болдиревою А. Є.), проте детальну увагу зосереджено на несподіваній зміні неспоріднених фреймів. В результаті аналізу доводиться, що зазначена фреймова модель залучає такі ментальні опозиції, як “можливе-неможливе”, “логічне-нелогічне”, “високе-низьке”, що на лінгвальному рівні реалізується такими мовними засобами, як іронія, каламбур, антиградація. Окреслюються перспективи подальшого дослідження, а саме – аналіз інших продуктивних когнітивних моделей утворення гумористичного ефекту в сучасній англійській постмодерній художній прозі.

Ключові слова: гумористичний ефект, теорія фреймів, рефреймінг, ментальні опозиції, мовні засоби, каламбур, іронія.

Andryeyeva I. O. Reframing mechanism as a productive means of producing humorous effect. The article focuses on interpreting humour as an integral component of human communication. The author highlights the importance studying humour in relation to language, communication and cognition, and stresses the interdisciplinary character of this phenomenon. The article goes into the history of cognition-orientated studies of humour, related to analyzing the ways and means of receiving, processing, storing and managing the structures of human knowledge in human mind. The paper substantiates the necessity to pay detailed attention to studying verbal and non-verbal irony as a basis for world perception in the epoch of postmodernism, including literature, represented by a British fantasy writer Terry Pratchett. The article demonstrates the efficiency of applying the method of frame modeling, which makes it possible to explicate the lingual-cognitive mechanisms underlying the production of humorous effect, as well as state their peculiarities. The latter fact is substantiated by the recent studies results in the field of cognitive science, which have proven that humorous effect is produced as the result of intercrossing of two independent contexts at the point of bisociation, when the two absolutely divergent contexts seem co-related to the recipient, which leads to cognitive dissonance, compensated by laughter. In this context the author quotes the works by M Minsky, W. Fry, S. Attardo, according to which, humour is caused by unexpected turn of semantic scenarios: using a particular frame of knowledge contributes to particular expectations, whereas abrupt change of frames (reframing) tricks the context expectations and leads to producing humorous effect. The article mentions three types of frame models (types of reframing mechanisms suggested by Boldyrieva A. Y.) that contribute to humorous effect, however the author pays close attention to examining only one model, i.e. unexpected turn of divergent frames. The results of the analysis prove that the abovementioned frame model involves such mental oppositions as *possible/impossible*, *rational/irrational*, *top/bottom*, etc. These, in their turn, are verbalized by such language means as irony, pun, antigradation, etc. The author outlines the perspectives of further study, i.e., the analysis of the alternative productive cognitive models of producing humorous effect in contemporary English postmodern literary fiction.

Key words: humorous effect, frame theory, reframing, mental oppositions, language means, pun, irony.

Гумор як різновид комічного є невід'ємною частиною людського існування, а відтак і важливим компонентом комунікації, саме тому інтерес до цього явища і його дослідження можна спостерігати ще з часів античності. В той же час і сьогодні гумор як мовно-комунікативний та когнітивний феномен не втрачає своєї актуальності. Більш того, гумор став об'єктом міждисциплінарного дослідження таких галузей гуманітарного знання, як філософія, естетика, лінгвістика, психологія, соціологія тощо. Разом із виникненням когнітивного напрямку досліджень мовних фактів у лінгвістичній науці виникає інтерес до пояснення процесів, що пов'язані із отриманням, зберіганням, накопиченням, обробкою та організацією структур знань, в тому числі і з формуванням таких структур у свідомості людини. Цей же період гуманітарного знання відзначається переходом до нового типу

культури, що має назву “постмодернізм”, світоглядною основою якого виступає іронія. Оскільки іронія мовна та немовна являється головним репрезентантом гумору у епоху постмодерну, це явище потребує детального вивчення.

Актуальність представленого дослідження пов’язана із значним збільшенням інтересу дослідників до феномену гумору, а також орієнтацією сучасних мовознавчих студій на дослідження мовних засобів реалізації гумору як важливого компонента людського спілкування. Незважаючи на те, що когнітивна лінгвістика є досить молодого галуззю мовознавства, вже існує чимало робіт присвячених дослідженню когнітивної природи гумору, серед яких слід зазначити роботи М. Мінського, У. Фрая, В. Раскіна, та ін.

Як виявляється, залучення методу фреймового моделювання дозволяє експлікувати лінгвокогнітивні механізми утворення гумористичного ефекту та виявити їх закономірності, що становить **мету** дослідження. **Об’єктом** представленого дослідження виступають лінгвальні засоби утворення гумористичного ефекту в творах сучасного англійського письменника-фантаста Террі Пратчета циклу «Плаский Світ», що слугували **матеріалом** дослідження. **Предметом** аналізу є лінгвокогнітивний механізм утворення гумористичного ефекту.

Слід насамперед зазначити, що у зарубіжній лінгвістиці існують різні когнітивні теорії комічного. Одними з перших, хто пояснює когнітивний механізм утворення комічного ефекту, є теорія бісоціації А. Кестлера, теорія семантичних сценаріїв В. Раскіна і формальна теорія С. Аттардо. За А. Кестлером, комічне є результатом психічних процесів, які називаються бісоціації, а необхідною умовою комічного є бісоціативний шок, тобто несподіванка. У результаті скидання емоційної енергії утворюється сміх [Koestler 1964]. За В. Раскіним, комічне полягає у комбінації двох семантичних сценаріїв за допомогою перемикача. Зіставлення двох сценаріїв викликає у свідомості людини одну з опозицій: реальне/нереальне, істинний/фальшивий, можливе/неможливе тощо [Raskin 1986]. За С. Аттардо, який базувався на теорії В. Раскіна, комічне утворюється і сприймається за елементами опозицій. Компетентний мовець може комічне утворити, а компетентний слухач — розпізнати його [Attardo 1993].

Гумористичний ефект виникає при раптовому перетині двох незалежних контекстів в точці бісоціації, коли два абсолютно різні контексти починають здаватися нам асоційованими – так виникає когнітивний дисонанс, який компенсується реакцією сміху. Згідно когнітивним теоріям, наша пам’ять зберігає відомості про світ у вигляді структур, які В. Раскін і С. Аттардо назвали скриптами. *Скрипт* – це структурований опис типових ознак об’єкта. В. Раскін вважав, що в основі гумористичного ефекту лежить зіткнення контекстів, а не простого мовних змістів. Відповідно до цієї теорії гумористичний ефект виникає, якщо присутні такі умови: а) тексту властива несумісність, часткова або повна; б) дві частини тексту протилежні в певному сенсі. Таким чином будь-який гумористичний текст включає в себе елемент несумісності і елемент вирішення. Однак В. Раскін та С. Аттардо не враховували фактор несподіваності, оскільки вважали його несумісним з ідеєю опозиції сценаріїв. Саме тому у цьому питанні, на нашу думку найбільш обґрунтованою є точка зору М. Р. Желтухіної, за якою комічне породжується саме за рахунок несподіваності семантичних сценаріїв [Желтухіна 2000].

Багато дослідників в різних галузях знання (лінгвістики, філософії, психології) виділяють несподіваність як важливий чинник, необхідний для утворення комічного; основним же механізмом у цьому випадку є невідповідність очікуваної ситуації відносно реальної ситуації, що відбувається, тобто описується мовними засобами.

Невідповідності постійно виникають на різних етапах мовленнєво-розумового процесу. Невідповідність між тим, що пізнається, і вже пізнаним створює проблемну ситуацію, на вирішення якої спрямована розумова діяльність людини в будь-якій, не лише комічній ситуації. Невідповідність зустрічається при зіставленні нинішнього сприйняття з

вмістом пам'яті, а також при метафоризації як способі мислення про світ, яка використовує раніше здобуте знання. Наявність невідповідності — обов'язковий елемент теорій, що розглядають комічне як розумовий процес. Сучасні вітчизняні дослідники погоджуються з цією думкою, та наполягаються, що домінантною ознакою комічного є ефект ошуканого очікування або інконгруентності [Самохіна 2012]. Для усвідомлення невідповідності потрібна активність людської свідомості. Вихідною посилкою когнітивних теорій, що описують процес породження комічного, є визнання того факту, що комічне виникає в результаті певних розумових операцій і передбачає творчий характер мислення [Болдирева 2006].

Одним з найбільш поширених підходів до розуміння когнітивних механізмів породження комічного є фреймовий підхід, запропонований М.Мінським [Минский 1979]. Центральне місце в дослідженнях зайняло моделювання знань про світ, необхідних для розуміння різних ситуацій. Розуміння певної нової ситуації зводиться насамперед до спроби знайти в пам'яті знайому ситуацію, найбільш схожу з новою. Ми можемо обробляти нові дані лише звернувшись до пам'яті про раніше накопичений досвід. Цей пошук ґрунтується на тому, що структури, які застосовуються для обробки нових даних, аналогічні тим, що використовуються для організації пам'яті.

М. Мінський запропонував своє пояснення механізму утворення комічного ефекту в термінах фреймової теорії. На його думку, “загальним для всіх видів гумору є несподівана зміна фреймів: спочатку сцена описується з однієї точки зору, а потім несподівано — для чого достатньо одного-єдиного слова — постає в зовсім іншому ракурсі” [Minsky 1977]. Таким чином, можна заявити, що, якщо використання фрейму конструює очікування, то несподівана зміна фреймів (рефреймінг) ошукує контекстні очікування, тобто з повною підставою можна стверджувати, що основою комічного ефекту є ошукане очікування.

Коли мова йде про несподівану зміну фреймів або рефреймінг, мається на увазі, що “стикаються” фрейми, які або зовсім не мають спільних терміналів, або мають одиничні і найчастіше не найістотніші загальні термінали (тобто родинні). Іншими словами, ці фрейми повинні виключати відносини включення. У рамках звичайної логіки такі фрейми вважаються несумісними (виникає алогічна ситуація) [Болдирева 2007].

Залучення фреймового підходу до аналізу гумору довело, що ефект ошуканого очікування має фреймовий механізм утворення, який полягає у тому, що видалений з пам'яті фрейм фокусує увагу адресата на певній стереотипній ситуації. Далі, спираючись на можливі очікування адресат встановлює деякі рамки того, що може чекати його далі. На основі фрейму адресат висуває свої гіпотези і, використовуючи інформацію, що міститься у тексті, виводить сенс всього фрагмента тексту, не чекаючи закінчення читання. При надходженні нової інформації адресат прагне об'єднати її з обраним із контексту сенсом. У певний момент, у мовний ланцюг вводиться несподіваний, ненормативний елемент, що не відповідає сформованому контексту та суперечить гіпотезі адресата. Відбувається різка зміна фреймів. Несподіваний елемент активує новий фрейм, адекватний для нової ситуації, в наслідок чого формується інша гіпотеза. Причому, чим більш несподіваною є інтерференція, тим краще ошукане очікування виражено. Вітчизняна дослідниця А.Є. Болдирева доводить існування трьох фреймових моделей утворення комічного ефекту або, інакше кажучи, три види *рефреймінгу* [Болдирева 2006]:

1) Модель А — *несподівана зміна неспоріднених фреймів*. Цей вид рефреймінгу відбувається тоді, коли у межах одного повідомлення знаходяться слова або фрази, що активують два неспоріднених фрейми, які при цьому перебувають у контактній взаємодії. За рахунок подібної взаємодії, а саме переходу між фреймами, що не мають між собою спільні термінали, або, якщо і мають, то ці спільні термінали не є суттєвими, порушується логіка здорового глузду.

2) Модель В — *несподівана зміна фреймів, що мають спільні термінали*. Ця модель

реалізується за принципом, подібним до принципу в основі попередньої моделі рефреймінгу. Відмінністю є те, що хоча фрейми, між якими відбувається взаємодія, і не є спорідненими, між ними все ж є існує зв'язок, а саме *термінал*, який є спільним для обох фреймів.

3) Модель С — *несподіване накладання фреймів*. Модель актуальна тоді, коли ситуація чи окреме повідомлення об'єднують активовані неспоріднені фрейми, що породжує новий суміжний фрейм. Як у цій, так і попередніх моделях ступінь “спорідненості” безпосередньо впливає на силу комічного ефекту: чим більш віддаленими є фрейми, між якими відбувається взаємодія, один від одного, тим менш істотним є зв'язок між цими фреймами, як результат досягається ефект ошуканого сподівання, і, як наслідок - комічний ефект.

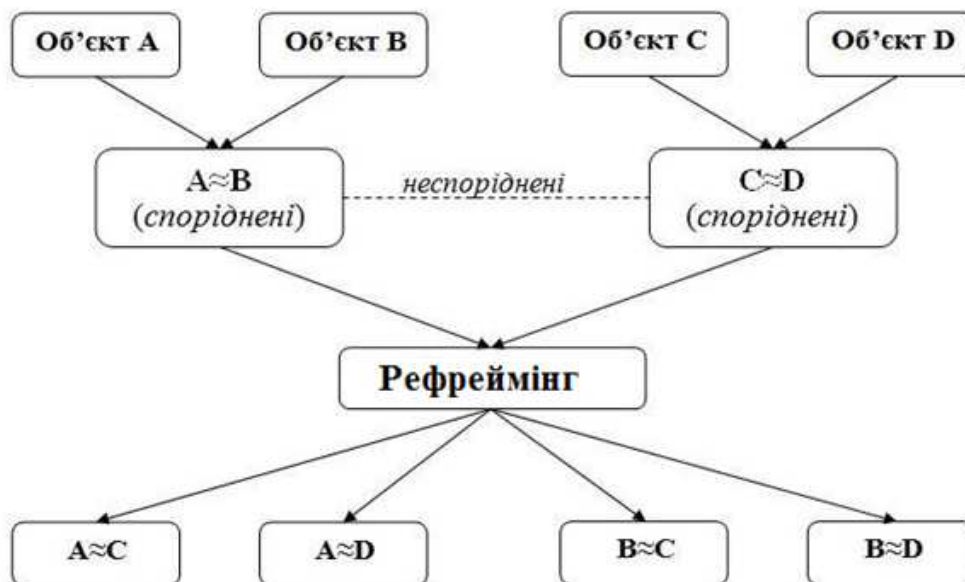
Слід зазначити, що всі види рефреймінгу являються каталізаторами для утворення певної ментальної опозиції у свідомості адресата. Зокрема серед них можна виділити наступні опозиції: “*можливе-неможливе*”, “*логічне-нелогічне*”, “*високе-низьке*” тощо. В рамках запропонованого аналізу ми ставимо за мету визначення моделі рефреймінгу та типу ментальної опозиції, яка виникає під час нього.

В межах представленої роботи ми розглянемо **Модель А - Несподівану зміну неспоріднених фреймів (Рис. 1.1)**. Аналіз двох інших моделей становитиме перспективи подальшого дослідження.

Отже, механізм рефреймінгу наступний: існує **Об'єкт А**, споріднений з **Об'єктом В**, та **Об'єкт С**, споріднений з **Об'єктом D**, тобто у певному сенсі $A \approx B$ і $C \approx D$; у стандартній ситуації зіставлення і одночасне використання **Об'єктів А і В** із **Об'єктами С і D** не є доцільним, а бо і взагалі неможливе, тобто $A \neq C$, $A \neq D$, $B \neq C$, $B \neq D$. У даній моделі рефреймінгу з метою досягнення гумористичного ефекту відбувається заміна одного *об'єкта* першої групи на *об'єкт* другої, тобто в результаті рефреймінгу отримується $A \approx C$, $A \approx D$, $B \approx C$ або $B \approx D$.

Рисунок 1.1

Механізм несподіваної зміни неспоріднених фреймів



Розглянемо цей механізм на прикладах:

The Senior Wrangler is an amazingly fine example of a wizard, - said Ridcully. Got the same urgent grasp of reality as a cardboard cut-out [Pratchett 2012, с. 225].

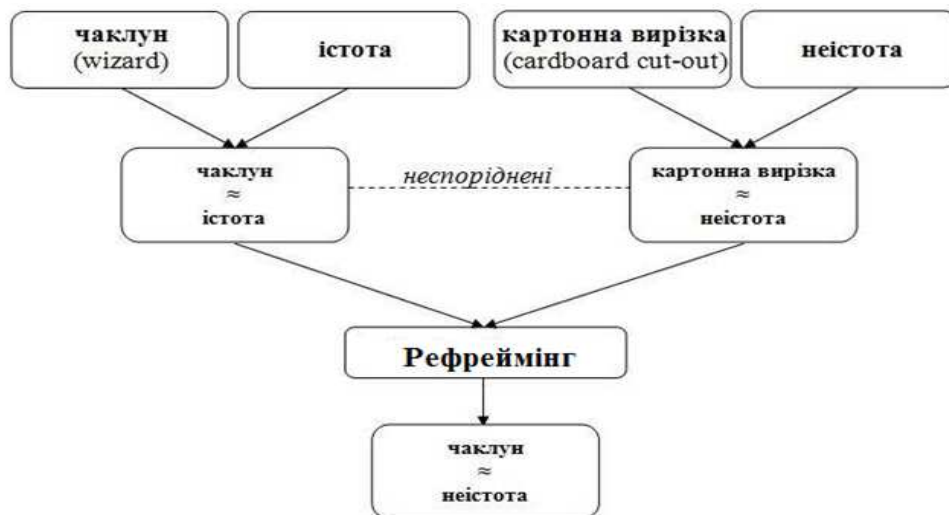
В даному прикладі спостерігаємо порівняння чаклуна (“*wizard*”) із картонною вирізкою (“*cardboard cut-out*”). Чаклун (**Об'єкт А**) за своєю природою є людиною, тобто він є *істотою* (**Об'єкт В**), чимось живим; *картонна вирізка* (**Об'єкт С**) у свою чергу є

предметом, тобто *неістотою* (Об'єкт **D**), позбавленою життя, тобто актуалізується ментальна опозиція “можливе-неможливе”

Під час рефреймінгу (Рис. 1.2) за рахунок порівняння відбувається заміна значення, за якої *чаклун* (А) прирівнюється до *неістоти* (D). Подібне порівняння не є можливим через його нереальність, таким чином, використовуючи даний прийом, адресант натякає, що він вважає адресата лише пародією на чаклуна. Тобто зміна сутності *чаклуна* (А) з *істоти* (B) на *неістоту* (D) породжує гумористичний ефект.

Рисунок 1.2

Несподівана зміна неспоріднених фреймів. Опозиція «істота-неістота»



Розглянемо ще один приклад несподіваної зміни неспоріднених фреймів.

*The **hear** swivelled and lunged towards the Bursar. The wizards backed away.*

— *It can't be intelligent, can it? — said the Bursar.*

— *All it's doing is moving around slowly and eating things, — said the Dean.*

— *Put a pointy hat on it and it'd be a **faculty member**, — said the Archchancellor [Pratchett 2012, с.198].*

В основі наведеного прикладу рефреймінгу теж лежить ментальна опозиція “можливе-неможливе”, проте структура рефреймінгу відрізняється послідовністю, яка у даному випадку є зворотною. А саме: ми маємо *купу гною* (“*hear*”) (А), що є *неістотою* (B), і *професора Університету* (“*faculty member*”) (C), який є *істотою* (D). Під час рефреймінгу *купу* (А) порівнюють із *професором Університету* (D), тобто по відношенню до Об'єкту А спостерігається заміна фреймів, в результаті якої *купа* (А) сприймається як *істота* (D), чим і досягається комічний ефект.

Наведемо інший приклад:

— *You can come into the house, if you like. For the evening. Not for the night, of course. I mean, I don't like to think of you all alone out here of an evening, when I've got a fire and everything.*

Bill Door was no good at reading faces. It was a skill he'd never needed. He stared at Miss Flitworth's frozen, worried, pleading smile like a baboon looking for meaning in the Rosetta Stone [Pratchett 2012, с.106].

Рефреймінг відбувається на основі опозиції “високе-низьке”: герой Білл Двер, репрезентант *високого*, порівнюється із павіаном (“*baboon*”), репрезентантом *низького*. Білл Двер (А) виступає як *істота розумна* (B), а павіан (C) – *істота нерозумна* (D). В процесі рефреймінгу Білл Двер набуває рис павіану, тобто Білл Двер (А) репрезентується як *істота нерозумна* (D), внаслідок чого і виникає ментальна опозиція “високе-низьке”.

Проте, гумористичний ефект базується не лише на несподіваній зміні неспоріднених фреймів, а й залученні інших фреймів, а саме фрейму «ЗНАННЯ», терміналом якого виступає Розетський камінь (*Rosetta Stone*) - гранітна плита з вибитими на ній трьома ідентичними за змістом текстами, два з яких написані стародавньоєгипетською мовою і один давньогрецькою койне, розшифрування яких стало ключем для розуміння давньоегипетського ієрогліфічного письма. наявність нерозумної істоти ("*baboon*"), поряд з прикладом високоінтелектуальної розумової діяльності людини (*Rosetta Stone*) утворює гумористичний ефект.

Розглянемо ще один приклад:

— *And you stick a **stake** in them to make sure they don't get up again.*

— *With garlic on it, - said the Bursar.*

— *Well, yes. I suppose you could put garlic on it, - the Senior Wrangler conceded, reluctantly.*

— *I don't think you should put garlic on a good **steak**, - said the Dean. Just a little oil and seasoning.*

— *Red pepper is nice, - said the Lecturer in Recent Runes, happily* [Pratchett 2012, с.36].

Рефреймінг реалізується шляхом каламбуру, основанийого на омонімії слів "*stake*" (A),

що має "*кіл*" (B), та "*steak*" (C) "*біфштекс*" (D), які співпадають за звучанням [*steIk*], тобто являються омофонами. У цій ситуації особу, на якій хочуть використати осиковий кіл, вважають вампіром, які за повір'ям є вразливими до часнику, тому і співрозмовники вирішують намастити кіл часником. У той же час один із мовців сприймає слово "*stake*" за омофон "*steak*", що збиває з пантелику інших людей і будує хибний ланцюг у діалозі. Тобто під час рефреймінгу на когнітивному рівні відбувається заміна значення "*stake*" (A) з спорідненого фрейму "*кіл*" (B) на неспоріднений фрейм "*біфштекс*" (D), що призводить до ментальної опозиції "*логічне-нелогічне*", чим і досягається комічний ефект.

У наступному прикладі в основі антиградації на мовному рівні полягає опозиція "*логічне-нелогічне*" на когнітивному рівні:

— *Well, the heart of it all is this cam shaft, — said Simnel, gratified at the interest. — The power comes up via the pulley here, and the cams move the swaging arms — that's these things — and the combing gate, which is operated by the reciprocating mechanism, comes down just as the gripping shutter drops in this slot here, and of course at the same time the two brass balls go round and round and the flattening sheets carry off the straw while the grain drops with the aid of gravity down the riffling screw and into the hopper. **Simple*** [Pratchett 2012, с.155].

У даній ситуації спостерігається конфлікт рівню знань: коваль *Нед Симнел* (A), що є майстром у ковальстві, вживає цілу низку професійних термінів (*pulley, cams, swaging arms, combing gate, reciprocating mechanism, gripping shutter, flattening sheets*), свідчить про *високий рівень компетенції* (B) у даній сфері. Герой намагається пояснити принцип дії комбайну *Смерті* (C), у якого *низький рівень знань та компетенції* (D) у подібному ремеслі, а точніше знання про ковальство у нього взагалі відсутні. В процесі рефреймінгу *Смерть* (C) отримує *високий рівень знань* (B) у ковальстві, що не відповідає дійсності, тобто відбувається несподівана зміна неспоріднених фреймів, внаслідок чого виникає ментальна опозиція "*логічне-нелогічне*", що призводить до утворення гумористичного ефекту.

Отже в **результаті** проведеного аналізу можна стверджувати, що одна з характерних рис сучасної англомовної фантастичної прози епохи постмодерну є іронія. Іронія виступає засобом утворення гумористичного ефекту, який має певний когнітивний механізм. Залучення теорії фреймів та інтерпретація процесу утворення гумористичного ефекту як несподіваної зміни неспоріднених фреймів дозволяє пояснити природу виникнення гумору, а саме його утворення як наслідок ситуації інконгруентності та несумісності фреймів знань у людській свідомості. Фреймова модель несподіваної зміни неспоріднених фреймів залучає такі ментальні опозиції, як "*можливе-неможливе*", "*логічне-нелогічне*", "*високе-низьке*", що

на мовному рівні реалізується такими мовними засобами, як іронія, каламбур, антиградация. **Перспективи** подальшого дослідження становить аналіз інших продуктивних когнітивних моделей утворення гумористичного ефекту в сучасній англомовній фантастичній прозі.

Література

- Болдирева А. Є. Мовні засоби створення гумористичного ефекту: лінгвокогнітивний аспект (на матеріалі романів П. Г. Вудхауза) : автореф. дис. ... канд. філ. наук : 10.02.04. Одеса, 2007. 23 с.
- Болдырева А. Е. Когнитивный подход к изучению комического. *Записки з романо-германської філології*, Одеса, 2006. № 18. С. 24-35.
- Желтухина М. Р. Комическое в политическом дискурсе конца XX века. Русские и немецкие политики. Москва, 2000. 264 с.
- Минский М. Фреймы для представления знаний. Москва, 1979. 152 с.
- Самохіна В. О. Жарт у сучасному комунікативному просторі Великої Британії та США. Харків, 2012. 360 с.
- Attardo S. Violation of Conversational Maxims and Cooperation : The Case of Jokes. *Journal of Pragmatics*. 1993. 19 (6). P. 537-558.
- Koestler A. *The Act of Creation* New York : The Macmillan Company, 1964. 751 p.
- Minsky M. Frame-System Theory. *Thinking*. Cambridge : Mass, 1977. P. 355-376.
- Pratchett T. *Reaper Man*. A Novel of Discworld. HarperCollins Ebooks, 2012. 276 p.
- Raskin V. Script-based Semantic Theory. *Contemporary issues in language and discourse processes* [Ed. by Ellis D. G. and Donohue W. A.]. Hillsdale, Nji Lawrence Erlbaum Associates, 1986. P. 23-61.

(Матеріал надійшов до редакції 8.06.19. Прийнято до друку 28.08.19)

УДК: 811.11: 811.13: 811.16: 81'42

DOI: <https://doi.org/10.26661/2414-1135/2019-77-02>

BELYAEVA A. V.
(Zaporizhzhia National University)

IMAGE SCHEMAS IN CONTRASTIVE LINGUISTICS: THE CASE OF CONCEPT EDUCATION IN ENGLISH, FRENCH, UKRAINIAN AND RUSSIAN LANGUAGES

The study focuses on the lexical representation of the concept EDUCATION in the English, French, Ukrainian, and Russian languages. The concept under analysis is verbalized by the key nouns *education*, *éducation*, *освіта*, *образование* and their derivatives. The objectives of the study are to establish the mental structures of human cognition that underlie the concept EDUCATION in English, French, Ukrainian, and Russian and to compare the language means of representing the concept EDUCATION in the languages under analysis. Materials used in the present research include data retrieved from English, French, and Russian language corpora, newspapers and magazines, books by English, French, Ukrainian, and Russian authors. Conceptual analysis is the method used to establish the mental structures of human cognition that underlie the concept EDUCATION in English, French, Ukrainian, and Russian.

Human understanding of the abstract phenomenon of education is based on repeated behavioural or experiential patterns known as image schemas. The research showed that the representation of the concept EDUCATION relies on the similar set of image schemas in the languages under analysis. In English, French, Ukrainian, and Russian conceptualization of EDUCATION is based on the image schemas PROCESS, OBJECT, CONTAINER, and PART – WHOLE. The image schemas are either named directly (image schema PROCESS) or manifest themselves in the types of relations or attributes associated with a certain image schema. For example, image schema PART-WHOLE represents concept EDUCATION as a component in the bigger structure or an element that can be modified.

Quantitative analysis was allowed to establish that the significance of individual image schemas varies across languages under analysis. In English and French languages there is a tendency to emphasize the procedural component of education. It is evident in the fact concept EDUCATION relies on image schema PROCESS that allows speakers to transfer experience gained through perception and motor bodily function to high-level cognition. In Ukrainian and Russian languages the effectiveness or results of education are important for the conceptualization. In Ukrainian and Russian languages image schema OBJECT became the basis of representation of the concept under analysis.

Key words: Contrastive analysis, Cognitive Linguistics, image schema, conceptualization, concept.

Беляєва А. В. Образ-схеми у контрастивній лінгвістиці: аналіз концепту ОСВІТА в англійській, французькій, українській та російській мовах. Статтю присвячено зіставному аналізу образ-схем, які репрезентують уявлення про освіту в аналізованих мовах. Досліджуються структура, наповнення та шляхи вербалізації уявлень про освіту в різноструктурних мовах. Аналіз текстових фрагментів, у яких об'єктивовано образ-схеми, засвідчив, що концепт ОСВІТА в англійській та французькій мовах спирається образ-схему *процес*, а в українській та російській мовах більш продуктивною виявилась образ-схеми *об'єкт*.

Ключові слова: контрастивна лінгвістика, когнітивна лінгвістика, концепт, образ-схеми.