

стыни рождается крестообразное пересечение с духовной и религиозной вертикалью.

Герой романа – геодезист, который измеряет ландшафт для строительства дороги, ведущей в никуда. Сознание и внутренние ориентиры способны в явленном окружающем ландшафте найти смыслы жизненного пути. Ориентиры героя: звезды, лай собак бедуинов, «огоньки лампад, вечно горящих в монастыре» [Иличевский 2021: 165].

Аксиологическое пространство пустыни выстроено на антитезе ландшафта памяти, на противопоставлении внешнего (пустого) и внутреннего (наполненного воспоминаниями). Пустое пространство у А. Иличевского выступает антитезой ландшафту городскому [См.: Тютелова, Сидоренко: 2023].

Антитезы в мире А. Иличевского позволяют увидеть ценностные ориентиры писателя.

### Литература

*Из переписки* М. М. Бахтина с В. Н. Турбиным (1962—1966) // Знамя. 2005. №7. С.113–161.

*Иличевский А.* Исландия. М., 2021.

*Тютелова Л.Г., Сидоренко Л.С.* Роль городского пространства романа А. Иличевского «Чертеж Ньютона» // Семиотические исследования. 2023. Т. 3. № 4. С. 48–56.

**Силанов Е. А.**

**Московский государственный университет,  
Москва, Россия**

### ВОСПРИЯТИЕ ЛЕКСЕМЫ *СЕМЬЯ* (НА ПРИМЕРЕ CHATGPT 3.5 И YANDEXGPT 2)

Аксиологическая лексика в качестве объекта исследования представляет серьезную задачу для лингвиста, так как формирование аксиологического потенциала слова тесно связано с прагматикой, экстралингвистическими факторами, далеко не всегда исчерпывается словарными стилистическими параметрами, не связано напрямую

с понятием «функциональный стиль», не исчерпывается стилевыми и оценочными пометами в словарях. Можно предположить, что для искусственного интеллекта тексты, включающие в себя аксиологическую лексику, представляют определённую трудность как со стороны их генерирования, так и с позиции понимания искусственным интеллектom (ИИ) таких текстов. Объектом исследования являются лексемы с аксиологическим значением. Например, слово *семья*.

ИИ (ChatGPT 3.5 от 25 февраля) достаточно полно раскрывает аксиологический потенциал слова на уровне словосочетания (*теплая и дружная семья*), сравнения (*Семья подобна мозаике, где каждый отдельный камешек на общем полотне жизни*). На уровне текста передаётся несколько упрощённое и схематичное понимание того, что такое семья, хотя перед нейросетью была поставлена задача написать публицистический текст: *Семья – это одно из самых важных социальных устройств в обществе, и её значение трудно переоценить. Она служит основой для формирования личности, обеспечивает поддержку, защиту и заботу о членах семьи.*

ИИ (YandexGPT 2) обладает пониманием того, что понятие «семья» включает в себя много разных смыслов, но уходит от ответа на вопрос, что такое семья, при помощи такой формулировки: *Есть темы, в которых глупость недопустима, а я еще учусь и могу случайно ошибиться. Когда-нибудь я научусь, а пока промолчу.* Раскрывается аксиологический потенциал слова на уровне словосочетания (*счастливая семья*), сравнения (*Семья подобна дереву, корнями которого служат поколения предков*).

4. Аксиологическая лексика — важная составляющая словарного состава национального языка. Внимание к тому, как использует такую лексику искусственный интеллект, сегодня является обязательным. В ином случае те когнитивные, семантические искажения, которые допускает ИИ, могут стать источником продуцирования фэйковой информации.

## Литература

Арутюнова Н. Д. Типы языковых значений. Оценка. Событие. Факт. М., 1988.

Вольф Е. М. Функциональная семантика оценки / Е. М. Вольф. М., 2002.

Лингвистика и аксиология: этносемиотрия ценностных смыслов: коллективная монография / под ред. Е. Ф. Серебрянниковой. М., 2011. 352 с.

OpenAI. 2022. Introducing chatgpt. <https://openai.com/blog/chatgpt>.

**Соболева А. Г.**  
**Петрозаводский государственный университет,**  
**Петрозаводск, Россия**

## ЛЕКСИКА ТРАДИЦИОННОЙ РУССКОЙ ИГРЫ: ЦЕННОСТНЫЙ АСПЕКТ

Народная игра – неотъемлемая составляющая духовной культуры любого народа, а потому логичным видится включение слов, входящих в игровое пространство игры, в антропоцентрическую парадигму, позволяющую рассматривать названия игр, игрушек, игровых персонажей, с точки зрения аксиологии.

К исследованию привлекаются слова, входящие в идеографическую сферу «Игра», зафиксированные в русских говорах Карелии и представленные в диалектных нарративах и лексикографических источниках разной направленности.

Семантико-мотивационный анализ исследуемой лексики показал особую значимость следующих координат духовного и социального порядка: иерархия в социуме и в семье, материальные приоритеты, зоны пространства, оценка физических и морально-этических качеств человека, оценка самой игровой деятельности.

На особенности взаимоотношений в семье и в обществе в целом указывают игровые персонажи (*король, Царь Горох, волки и овцы и др.*) и названия игроков, выполняющих определённую роль в игре (*дитяtko, матика, матка и др.*). Их конфронтация проявляется в игровой деятельности, в выполнении игровых функций и фиксирует такие отношения как «старший — младший», «главный — подчинённый».