

Виртуальный роман XXI века стал ответом на вызовы новой реальности, связанной с местом, которое занял в жизни каждого человека Интернет. Сетевая литература, в отличие от традиционной («бумажной» или оцифрованной), может быть прочитана только с помощью компьютера. Всемирная паутина обеспечивает гипертекстовую структуру и интерактивность сетевого произведения, создает возможности индивидуального выбора маршрута прочтения, позволяет вносить изменения в развитие сюжета, добавлять в него новые эпизоды, вводить дополнительных персонажей и т.д. Гипертекстуальный тип нарративной организации изменяет как форму представления знаний в соответствии с образом человеческого мышления, так и форму взаимодействия текста с другими текстами, расширяя тем самым понятие интертекстуальности.

Предпринятое нами исследование показало, что наряду с вышеперечисленными особенностями виртуальный постмодернистский роман XXI века обладает рядом специфических свойств, к которым относятся:

- принципиально открытая структура как разомкнутая «вмещающая форма», многократно усиливающая проявление деконструктивизма;
- сознательно сымитированная незаконченность, намеренная фрагментация текста;
- интеллектуальная подоплека, обычно зашифрованная, в то время как на поверхности остается увлекательный сюжет;
- безграничные возможности для реализации культурной дифференциации, создания полифоничности, проявления «интернет-шизоидности», актуализации «смерти автора», попавшего в гипертекстовую среду;
- принятие текста читателем, который не смог увидеть намеки и воспоминания в традиционном тексте, но встречает их в гипертексте;
- возможность обновить или игнорировать определенные ассоциации в зависимости от личного выбора читателя.

Технический прогресс в нынешнем столетии вывел постмодернистский роман на новый уровень качества. Только Интернет позволяет по-настоящему реализовать многие принципы постмодернизма. В печатном тексте постмодерн по большому счету остается на уровне деклараций, поскольку сама среда, в которой он существует, в корне модернистская.

Е. Кондрашова

ИГРА СЛОВ И ЕЕ РАЗНОВИДНОСТИ

(на материале американского телесериала «the Big Bang Theory»)

В современной науке нет единого мнения об определении игры слов, но все исследователи сходятся в том, что это явление имеет место только в случае преднамеренного нарушения языковой нормы с целью определенного воздействия на адресата, зачастую для усиления экспрессивности речи. В данном исследовании мы будем понимать под термином *игра слов* преднамеренное нарушение языковых норм с целью реализации в речи категории экспрессивности. Рассмотрим классификацию видов игры слов, основанную

на типе языковых средств, использованных при ее построении. В данную классификацию включены те приемы игры слов, которые использовались в известном американском сериале «The Big Bang Theory».

Первая группа приемов игры слов построена на лексической основе и может опираться на слова двух групп лексики: общие и специальные (термины, имена собственные). В случае с общими словами игра слов строится на многозначности, омонимии, этимологии и т.д. Четкого разделения между игрой слов, опирающейся на общие слова и специальные, нет, так как зачастую одна переходит в другую, но объединяет их расхождение между звучанием (написанием) и значением. Игра слов, построенная на специальных словах, терминах или именах собственных, по своей структуре ничем существенно не отличается от построенной на основе многозначного слова. *Some species of a physicist appeared to be at the other end.* Обычно слово *species* (*a division of animals, which are alike in all important ways*) используется лишь в контексте, в котором речь идет о представителях животного мира. Здесь же оно употреблено по отношению к представителю определенной профессии и используется для придания комического эффекта ситуации.

В сериале есть эпизод, где два главных героя соревнуются в танцевальной игре, и, когда один из них побеждает, говорит: *Grab your napkin, homey. You just got served!* Игра слов здесь строится на многозначности английского глагола *to serve*, который помимо значений ‘служить, помогать, обслуживать’, также может обозначать ‘победить’, что и употребляется в данном случае.

Следующая группа приемов – это игра слов, построенная на фразеологической основе. Трансформация фразеологизма автором для достижения дополнительной экспрессии или комического эффекта заключается в разрушении формы и/или содержания исходных фразеологических единиц, при этом значение фразеологической единицы и прямое значение ее компонентов воспринимается параллельно.

В последнюю группу приемов можно включить игру слов, построенную на нарушении семантической сочетаемости или присоединении семантически неоднородных слов, далеких по смыслу, к многозначному слову.

В. Корнушенко

ФУНКЦИИ РЕЧЕВОЙ ИГРЫ В ТЕКСТАХ ЦИКЛА А. САПКОВСКОГО «САГА О ВЕДЬМАКЕ»

Одним из подходов к пониманию художественных текстов, по теории российского филолога и лингвиста Г. И. Богин («Обретение способности понимать: Введение в филологическую герменевтику», 2018), является выделение трех уровней его понимания: (1) семантизирующее понимание (встречается в процессе изучения и овладения родным или иностранным языком, а также при нарушении в понимании словоупотребления, нуждающегося в семантизации в определенном контексте); (2) когнитивное понимание (появляется в процессе преодоления трудностей в усвоении содержания того