

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

или иного текста); (3) распремечивающее понимание (базируется на распремечивании содержания мыслительных процессов). Познание смыслов художественного текста обеспечивает распремечивающее понимание. Однако использованную в тексте игру слов можно рассматривать как средство опредмечивания авторских смыслов. Для более точного понимания места игры слов в системе смыслов художественного произведения следует проанализировать, какие функции выполняет игра слов на примере конкретного текста.

Интегративная функция: игра слов помогает воспринимать текст как единое целое. Может реализовываться в заглавиях или названиях глав, напр., заглавие «Крещение огнем» в пятой книги цикла «Сага о Ведьмаке» интригует читателя и указывает на основную тему и идеи, которые будут затронуты. Слово *крещение* в данном контексте не связано напрямую с христианским таинством, а употребляется в значении 'испытание'; в то время как *огонь* в зависимости от эпизодов сохраняет, меняет или даже совмещает свои значения. В основном *огонь* отождествляется с *трудностями*, *боем*, через которые проходят персонажи. Один из главных героев в прямом смысле проходит испытание огнем.

Индивидуальная функция: чтение текста для реципиента всегда связано с индивидуацией, выделением значимых признаков информации. Важным элементом данного процесса является жанроустановление. Читатель может определять жанр на уровне всего произведения в целом или отдельной части, так как жанр может меняться на протяжении повествования. За счет жанроустановления формируются ожидания от текста и исчезает неопределенность.

Функция создания атмосферы: часто повествование ведется от лица одного или нескольких персонажей. Читатель воспринимает голос автора через речь и мысли героев. Распространен прием передачи внутренних монологов персонажей в виде несобственно-прямой речи.

Метаязыковая функция: игра слов довольно часто выступает в качестве инструмента осмысления языковых и речевых форм, обнаружения их противоречивости и абсурдности, поиска происхождения слов и выражений.

Д. Макеева

МЕТАФОРИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ И ЕЕ РЕАЛИЗАЦИЯ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ МИФОЛОГИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ НА ПРИМЕРЕ МЛАДШЕЙ ЭДДЫ

Метафора в течение длительного времени привлекает внимание как отечественных, так и зарубежных лингвистов и занимает особое место в теории семантических, стилистических, психолингвистических, синтаксических и прагматических исследований.

Одним из направлений исследования метафоры является дескрипторная теория метафоры, согласно которой процесс метафоризации представляет собой функцию отображения элементов области источника в области цели.

Область источника представлена языковой совокупностью усвоенных знаний, набором сигнификативных дескрипторов, т.е. слов и словосоче-