

ослаблении флексий и образовании новых грамматических форм. Соответственно, действие аблаута как внутренней флексии также ослаблялось.

3. Процесс выравнивания неразрывно связан с фактором частотности: как правило, выравниванию подвергались формы, в меньшей степени и с меньшей четкостью запечатленные в памяти говорящих.

4. Принцип экономии речемыслительных усилий: с какого-то момента, в силу объективных и субъективных причин, говорящим стало легче и проще употреблять слабую суффиксальную форму, чем сильную форму с аблаутом.

5. Многочисленные фонетические изменения, которые «затемнили» германскую схему чередования, изменили фонетико-артикуляционные привычки говорящих и обусловили их конечный выбор (см. п. 4).

Следует отметить, что перечисленные факторы, как внутриязыковые, так и экстралингвистические (выравнивание, влияние аналитической тенденции, частотность, экономия речемыслительных усилий) взаимосвязаны и взаимообусловлены. К началу новоанглийского периода их взаимодействие привело к исчезновению класса сильных глаголов и, соответственно, к перестройке всей системы этой части речи.

З. М. Чемодурова
РГПУ им. А. И. Герцена

ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ СОЗДАНИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОЙ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ В МОДЕЛИ «НЕВОЗМОЖНОГО ФИКЦИОНАЛЬНОГО МИРА»

Неопределенность дейктической семантики многих текстов постмодернизма, то есть неопределенность их субъектной и хронотопической семантики (по Дымарскому) обуславливается моделированием игровой ситуации, основными семантическими признаками которой являются многовариантность, противоречивость, неупорядоченность. Другими словами, возникающая благодаря комбинаторной игре неклассическая повествовательная модель, которую можно обозначить как «невозможный фикциональный мир», актуализирует логический принцип неисключенной оппозиции, который предполагает, по мнению Д. Люиса, установление между оппозитивными членами неисключающих дизъюнктивных отношений.

В данной модели нарушается дейктический паритет (термин М. Я. Дымарского) автора и читателей, поскольку на смену стабильной точки отсчета, позволяющей адресату традиционного нарратива выстраивать последовательный, линейный виртуальный мир (по Изеру), приходит игровая по своей природе деиерархизация субъектных, пространственно-временных и логических систем. Расшатывание семантических правил создания классического нарратива (дейктической определенности текста, дейктического паритета между автором и читателями) приводит к усилению иллюзии про-