

К ВОПРОСУ О ПРАГМАТИЧЕСКИХ И СЕМАНТИЧЕСКИХ АСПЕКТАХ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Вопрос, можно ли считать литературу (в частности, прозаический текст) игрой, стал особенно актуальным во второй половине XX в., в эпоху постпозитивизма, эпоху «онтологического стресса» (Томас Павел), когда, по словам известного теоретика постмодернизма Б. МакХейла, возникает «анархический пейзаж множественных миров».

Исходя из тезиса о том, что игровой компонент смысловой структуры постмодернистского текста стал исключительно важным для понимания и интерпретации «неклассического текста», представляется, однако, не менее существенным попытаться проанализировать природу тех игровых элементов, которые присущи восприятию и построению художественного текста в общем.

Тот факт, что искусство (и литературу) следует рассматривать в ряду вторичных моделирующих систем, что текст позволяет представить некоторую картину мира (фрагмент мира) в виде развернутой системы представлений, суждений, идей, уже давно является признанным фактом в области лингвистики текста, семиотики, литературоведения. Ю. М. Лотман, например, пишет, что произведение искусства всегда условно и, одновременно, должно интуитивно осознаваться как аналог определенного объекта, то есть быть «похоже» и «непохоже» одновременно. Г. Г. Гадамер настаивает, что в любом произведении искусства присутствует нечто, именуемое *mimesis*, *imitation*, при этом не следует понимать *mimesis* как подражание чему-то, заранее известному, это, скорее, «специфический характер приращения бытия, которое сущее получает за счет того, что представляет самое себя». Рассматривая проблему вымысла с позиции нарратологии, В. Шмид отмечает, что «вымысел (*fictio*), понимаемый в аристотелевском смысле как мимесис, — это художественная конструкция возможной действительности. Изображая не существовавшие происшествия, а происшествия возможные, фикция как конструкция имеет характер мыслительной модели. Можно, таким образом, предположить, что игровая и художественная модели действительности (речь здесь идет о моделирующих, миметических или подражательных играх, прежде всего) эпистемологически построены на модусе «as if», «как если бы» условно-реальном конструировании модели возможной действительности. Работы, посвященные логическому статусу художественного текста, рассматривают