

-
5. *Faulseit D.* Wie die Leute sich so nennen... // Sprachpflege. 1987. № 8. S. 113–116.
 6. *Feuchtwanger L.* Die Brüder Lautensack. Rudolstadt: Greifenverlag zu Rudolstadt, 1956. 345 s.
 7. *Feuchtwanger L.* Die Geschwister Oppermann. Berlin: Aufbau-Verlag, 1957. 428 s.
 8. *Feuchtwanger L.* Die Judin von Toledo, St. Petersburg: Karo, 2004. 480 s.
 9. <https://www.emderzeitung.de/emden/~8222ich-habe-sie-nicht-dazu-gezwungen8221-34354/>
 10. <http://www.niederelbe.de/LINKS/mord1.htm>
 11. <http://www.n-tv.de/wissen/Patient-A-hat-Krebs-article194119.html>
 12. *Mann K.* Mephisto. Moskau: Tsitadel, 2001. 352 s.
 13. *Remarque E. M.* Der Himmel kennt keine Günstlinge. St. Petersburg: Karo, 2009. 352 s.
 14. *Remarque E. M.* Drei Kameraden. Moskau: Tesaurus, 1999. 400 s.
 15. *Zweig St.* Die Hochzeit von Lyon. Novellen. St. Petersburg: Karo, 2007. 544 s.
 16. *Zweig St.* Novellen. Moskau: Tsitadel, 2001. 160 s.

УДК 821.111 (680)-311.1

З. М. Чемодурова

ПРАГМАТИЧЕСКИЕ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФИКЦИОНАЛЬНОЙ ИГРЫ

Статья посвящена исследованию семантики и прагматики фикциональной игры, под которой понимается участие автора и читателей в «кооперативной игре воображения», протекающей по определенным правилам и предусматривающей моделирование некоего возможного мира. Особое внимание уделяется игровым особенностям создания и восприятия художественного текста, рассматриваемого в качестве «опоры» в кооперативной игре воображения.

Ключевые слова: фикциональная игра, «кооперативная игра воображения», возможный мир, модус «как будто», конвенция «временной отмены недоверия», мимесис.

Z. Chemodurova

PRAGMATIC AND SEMANTIC ASPECTS OF THE FICTIONAL GAME

The article studies semantic and pragmatic aspects of the fictional game which involves the author and the readers in the “cooperative game of make-believe”, organized according to certain rules and presupposing a possible world construction. A special attention is paid to the ludic parameters inherent in the construction and interpretation of literary texts.

Keywords: fictional game, cooperative game of make-believe, possible world, ‘as if’ mode, convention of the “temporary suspension of disbelief”, mimesis.

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

«анархический пейзаж множественных миров» [22, с. 36].

Соглашаясь с мнением большинства исследователей постмодернизма, настаивающих на том, что игровое начало исключительно важно для понимания и интерпретации постмодернистских художественных