

John Benjamins Publishing, 2013 – 252 p. [Iconicity in language and literature; v. 13]. *Rozik E.* Fictional Thinking: A Poetics and Rhetoric of Fictional Creativity in Theatre / Eli Rozik. – Sussex : Sussex Academic Press, 2009 – 323 p.
Sadowski P. The sound as an echo to the sense: The iconicity of English *gl-* words / Piotr Sadowski // The Motivated Sign; Olga Fischer, Max Nänny, eds. – Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins Publishing, 2001. – 69 - 88 p. [Iconicity in Language and Literature 2]. Sound Symbolism / Leanne Hinton, Johanna Nichols, John J. Ohala, eds. – Cambridge: Cambridge University Press, 2006 – 384 p. *Steiner W.* Model and icon. / Wendi Steiner // Iconic Investigations / Lars Elleström, Olga Fischer, Christina Ljungberg, eds. – Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins, 2013. - P. 233 – 246. [Iconicity in Language and Literature ; 12].
Waugh L. R. Degrees of iconicity in the lexicon / Linda R. Waugh // Journal of Pragmatics. – 1994. - # 22. – P. 55 - 70. *Waugh L. R.* Iconicity in the lexicon: Its relevance to morphology and its relation to semantics / Linda R. Waugh // Prague Linguistic Circle Papers, Vol. 2 / Eva Hajičová, Petr Sgalp, eds. – Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins, 1996. – P. 251 – 284.

УДК 811.111'42'272'246.2

КУЗНЕЦОВА М. О.

(Запорізький національний університет)

КОМУНІКАТИВНО-ДИСКУРСИВНІ СТРАТЕГІЇ АРАНЖУВАННЯ ВТОРИННОЇ КОМУНІКАЦІЇ САГИ ДЖ.Р.П. МАРТИНА «A SONG OF ICE AND FIRE»

Статтю присвячено феномену вторинної комп'ютерно-опосередкованої комунікації автентичних текстів саги Дж.Р.П. Мартіна «A Song Of Ice And Fire». У статті інтродуковано дві комунікативно-дискурсивні стратегії аранжування вторинної текстової комунікації. Проаналізовано різні способи діалогічної взаємодії первинного і вторинного текстопросторів саги Дж.Р.П. Мартіна «A Song Of Ice And Fire».

Ключові слова: комп'ютерно-опосередкована комунікація, вторинна комунікація, первинний текст, вторинний текст, комунікативно-дискурсивні стратегії.

Кузнецова М.А. Коммуникативно-дискурсивные стратегии ранжирования вторичной коммуникации саги Дж.Р.П. Мартина «A Song Of Ice And Fire». Статья посвящена феномену вторичной компьютерно-опосредованной коммуникации аутентичных текстов саги Дж.Р.П. Мартина «A Song Of Ice And Fire». В статье интродуцировано две коммуникативно-дискурсивные стратегии ранжирования вторичной текстовой коммуникации. Проанализировано различные способы диалогического взаимодействия первичного и вторичного текстопространств саги Дж.Р.П. Мартина «A Song Of Ice And Fire».

Ключевые слова: компьютерно-опосредованная коммуникация, вторичная коммуникация, первичный текст, вторичный текст, коммуникативно-дискурсивные стратегии.

Kusnetsova M. Communicative and discursive strategies of G.R.R. Martin's «A Song Of Ice And Fire» secondary discourse production. The article deals with the phenomenon of secondary computer-mediated discourse of G.R.R. Martin's «A Song Of Ice And Fire». It introduces two communicative and discursive strategies of secondary discourse production. It also analyzes various methods of dialogic interaction of the primary and secondary text spaces of G.R.R. Martin's «A Song Of Ice And Fire».

Key words: computer-mediated discourse, secondary discourse, primary text, secondary text, communicative and discursive strategies.

Інтеракція за допомогою новітніх технологій, зокрема комп'ютеру та Інтернету, стає невід'ємною частиною буття кожної сучасної людини. Саме тому, дослідження комп'ютерно-опосередкованої комунікації (*Computer-Mediated Discourse*) як діяльності по обміну текстовими та іншими знаковими повідомленнями, що є опосередкована пов'язаними в мережі комп'ютерами привертає пильну увагу як лінгвістів [Щипицина 2010; Foster 1996; Storrer 2004; Herring 2007], так і представників інших гуманітарних і технічних наук. Підвищений інтерес пояснюється високим потенціалом новітніх технологій у забезпеченні свободи від традиційних бар'єрів простору і часу, інтенсифікації інтелектуальних ресурсів, а також у становленні глобального комп'ютерного простору, що спричинює зміни у сучасній культурі на всіх її рівнях.

Тим самим, **актуальність** теми нашого дослідження визначається, з одного боку, зростаючим інтересом до процесів продукування нового текстового матеріалу шляхом комп'ютерно-опосередкованої текстової комунікації, а з іншого – відповідністю інтегративним тенденціям сучасної антропоцентричної парадигми лінгвістики, що виявляються в поєднанні комунікативно-дискурсивної та когнітивної засад при дослідженні комплексних мовних феноменів.

Об'єктом нашого дослідження виступає вторинна комп'ютерно-опосередкована комунікація англomовного художнього тексту, а **предметом** – комунікативно-дискурсивні

принципи організації вторинного текстопростору саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*». **Мета** статті полягає у дослідженні комунікативно-дискурсивних стратегій аранжування вторинної комунікації саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*». **Матеріалом** дослідження послуговували автентичні (англомовні) тексти саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*», зокрема перші п'ять книг: «*A Game of Thrones*», «*A Clash of Kings*», «*A Storm of Swords*», «*A Feast for Crows*» та «*A Dance with Dragons*», а також корпус вторинних текстів саги.

Завдяки комп'ютерно-опосередкованій текстовій комунікації на початку XXI століття винятково великих масштабів сягають аматорські дискурсивні практики і феномени, до яких залученими є мільйони людей по всьому світу. Об'єктами їх рефлексивної діяльності стають продукти популярної маскультури, зокрема художні тексти, які набувають статус «культових».

Використовуючи в якості базового засобу комунікації та організації групової взаємодії Інтернет-технології, учасники таких інтернет-спільнот розміщують у мережі Інтернет вторинні тексти як вербальні продукти їх творчої дискурсивної та інтерпретативної діяльності. Тим самим, вони сприяють становленню у сучасному англомовному кіберпросторі великого за обсягом корпусу вторинних текстових утворень та аранжують вторинну комунікацію того чи іншого художнього тексту.

В нашому дослідженні під *вторинною комунікацією* художнього тексту ми розуміємо рефлексію на первинну комунікативну подію (дискурс / текст), об'єктивацію результату лінгвокогнітивного процесу рецепції первинного тексту та проєкцію реципієнта на поняття, події, характеристики та цінності, репрезентовані у первинному текстопросторі. Вербалізованим продуктом цього процесу, як ми вже зазначили, виступає власний лінгвокультурний об'єкт – *вторинний текст*.

Вторинні тексти саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*» породжуються, передусім, прихильністю до улюбленого твору, бажанням й надалі бути зі своїм улюбленим героєм, намаганням розвинути сюжетну або фабульну лінії саги, занурити персонажів первинного тексту у наново генеровані ситуації. Саме тому, ми пропонуємо виділяти *дві провідні комунікативно-дискурсивні стратегії аранжування вторинної комунікації* саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*»: *ендоцентричну та екзоцентричну*.

Перша – *ендоцентрична* – комунікативно-дискурсивна стратегія проявляється, передусім, у використанні вторинними авторами персонажів та інших реалій первинного тексту саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*», її сюжетної та фабульної ліній (якщо вони не є генерованими), а також у цитуванні первинного тексту. Однак, переймаючи персонажів та сюжетні лінії первинного тексту, автори вторинних текстів, як правило, творчо опрацьовують їх [Black 2009, p. 688], трансформуючи знакову систему первинного тексту в сюжетному та ідейно-тематичному планах, звужуючи або розширюючи просторово-часовий континуум; роль головних персонажів відводиться периферійним і навпаки, первинний текст розуміється імпліцитно, зокрема у вигляді прологу, епілогу, паралельно існуючої реальності тощо.

Саме тому, домінантною, з огляду на те, що реципієнт вторинного тексту від початку запрограмований на отримання нової та оригінальної інтерпретації первинного тексту, постає друга комунікативно-дискурсивна стратегія – *екзоцентрична*, яка передбачає продукування нових смислів, як то: альтернативний кінець улюбленого твору, альтернативні любовні стосунки персонажів або повна структурно-семіотична реорганізація первинного тексту.

Схарактеризовані стратегії можна представити як глобальні стратегії в межах дискурсивної спільноти, або, іншими словами, – макростратегії. Екзоцентрична макростратегія, в свою чергу, може бути класифікована певним набором окремих стратегій – мікростратегій, які становлять собою різні способи діалогічної взаємодії первинного і вторинного текстопросторів англомовної саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*». Так, слідом за Генрі Дженкінс [Jenkins 1992, p.162-175] ми виділяємо *десять екзоцентричних комунікативно-дискурсивних мікростратегій*:

1. *Реконтекстуалізація* (привнесення нових контекстів і смислів) – заповнення лакун у сюжеті первинного тексту, в стосунках персонажів, мотивація поведінки тих чи інших персонажів (такій інтерпретації здебільшого відповідає такий жанр вторинних текстових

утворень як «*development*», що фактично не порушує жодних засад первинного тексту, але вторинні автори дозволяють собі «заповнювати» певні прогалини в сюжеті або завершувати обірвані сюжетні лінії первинного тексту).

2. *Хронологічна експансія* (розширення часових рамок) – альтернативна ретроспекція або проспекція певних подій первинного тексту, вихід за межі заданого хронотопу шляхом написання предисторій, післясловій, прописування особистих історій окремо взятих персонажів.

3. *Рефокалізація* (перенесення уваги) – виведення на передній план другорядних персонажів первинного тексту.

4. *Етична реорганізація* – інвертування моральних цінностей всесвіту саги, розповідь історій від імені персонажів, яким у первинному тексті не приділено належної уваги (такому способу інтерпретації здебільшого відповідає жанр «*Point of view*» (*POV*) – точка зору, оповідь від першої особи одного з героїв. Працюючи в такому жанрі, вторинний автор, як правило, у вторинному тексті намагається виправдати негативні вчинки персонажів, підібрати їм відповідні мотивації, що призводить до повної переоцінки подій первинного тексту).

5. *Зміна жанру* (жанровий зсув) – у вторинній комунікації англomовного художнього тексту жанр передбачає певний набір інтерпретативних стратегій.

6. *Кросовер* (*Crossover*) – спосіб перенесення (або об'єднання) персонажів з одного текстопростору до іншого. Створення та дослідження вторинного тексту такого жанру потребує, перш за все, знання багатьох деталей обох універсумів, вміння так чи інакше співвіднести їх, відповідаючи на питання, які неодмінно виникають у прискіпливого читача.

7. *Релокація персонажів* – досить радикальний спосіб зміни первинного тексту, що полягає в повній зміні середі існування улюблених персонажів (такій інтерпретації здебільшого відповідає жанр (AU) – «Альтернативний всесвіт» – пряма опозиція вищезгаданого жанру «*development*». Автор змінює одну з базових засад всесвіту первинного тексту – і спостерігає за тим, як така зміна може вплинути на героїв [Pugh 2005, p. 36]).

8. *Персоналізація* – самоінтеграція вторинних авторів у первинний всесвіт саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*».

9. *Емоціональна інтенсифікація* – фокусування на психологічних і емоційних проблемах улюблених персонажів.

10. *Еротизація* – один з найпопулярніших способів інтерпретації саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song of Ice and Fire*», що полягає в акцентуванні уваги на сексуальних або гомо-еротичних стосунках персонажів первинного тексту.

Як бачимо, запропоновані екзоцентричні комунікативно-дискурсивні мікростратегії заповнюють наявні у первинному тексті лакуни або розширюють його, вербально продукуючи відсутні сцени або досліджуючи другорядних персонажів. Крім того, вони надають можливість вторинним авторам повністю протистояти первинному тексту у разі невдоволення авторською стратегією, невиправданістю сподівань в ході сюжетного оповідання, нестереоскопічним освітленням (на думку реципієнта) автором тих чи інших аспектів художнього світу первинного тексту, як то смертю улюбленого персонажа. Це призводить до витіснення вторинним автором первинного. Такого роду витіснення, на думку Ксенії Прасолової [Прасолова 2009, с. 17], пояснює той факт, що у фанфікшені (*вторинній текстовій комунікації – примітка тут і далі наша – К.М.*) фактично немає стилістичних чи композиційних наслідувань канону (*первинного тексту*), а жанрова класифікація відбувається за зовсім іншими критеріями і аж ніяк не визначається жанром первинного тексту. Єдиною метою створення такого виду вторинних текстів є можливість творити в заданій первинним текстом реальності.

Таким чином, у продукуванні нових смислів: альтернативний кінець улюбленого твору, альтернативні любовні стосунки персонажів або повна реорганізація первинного тексту проявляється екзоцентрична комунікативно-дискурсивна макростратегія. І хоча вторинним авторам не потрібно створювати власний світ або власних героїв, слідувати власному стилю, адже їх основне завдання полягає у репродукції написаного чи показаного раніше,

інтерпретуючи і розігруючи заново – але вже по-своєму, у власному ізводі, – події, директивно задані зі сторінок книги, вторинний автор знаходить деякий контроль над отриманими месиджем, персоналізуючи його, роблячи його більш близьким і прийнятним особисто для себе.

Підводячи **підсумки**, слід зазначити, що, аранжування вторинної комунікації англомовного художнього тексту здійснюється за допомогою двох діаметрально протилежних комунікативно-дискурсивних макростратегій, які, однак, обумовлюють одна одну, адже заселяючи первинний текстопростір саги власними інтенціями, вторинні автори використовують персонажі первинного тексту, однак, надають їм нових характеристик і властивостей, борються за нові смисли, створюючи власну термінологію та власний жанр спілкування, необхідний для забезпечення ефективної текстової комунікації.

Вступаючи в діалог з первинним текстом, вторинні автори створюють власні традиції й аранжують власний дискурс, а вибір тієї чи іншої комунікативно-дискурсивної стратегії проводиться відповідно до глобальної мети вторинних авторів. Іншими словами, в основі вибору тієї чи іншої комунікативно-дискурсивної макростратегії аранжування вторинної комунікації саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song Of Ice And Fire*» лежить принцип суб'єктивізму, адже, продукуючи вторинні тексти, кожен окремо взятий вторинний автор виходить із власних міркувань.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в аналізі лінгвокогнітивної структури вторинної текстової комунікації саги Дж.Р.Р. Мартіна «*A Song Of Ice And Fire*» з метою визначення загальних когнітивно-дискурсивних принципів аранжування вторинної комунікації англомовного художнього тексту.

Література

- Прасолова К.А. Фанфикшн: литературный феномен конца XX - начала XXI века : творчество поклонников Дж. К. Ролинг : дис. ... канд. філол. наук : 10.01.03 / Прасолова Ксения Андреевна. – Калининград, 2009. - 261 с. – Бібліогр. : с. 193-232. Щипицина Л.Ю. Комплексная лингвистическая характеристика компьютерно-опосредованной коммуникации : на материале немецкого языка : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / Щипицина Лариса Юрьевна. – Архангельск, 2010. – 459 с. – Бібліогр. : с. 400-450. Black R.W. English-Language Learners, Fan Communities, and 21st-Century Skills / Rebecca W. Black // Journal of Adolescent & Adult Literacy, 2009. – 52 (8). – p. 688–697. Foster D. Community and identity in the electronic village [Електронний ресурс] / Derek Foster // Internet culture. – New York : Routledge, 1997. – p. 23-37. – Режим доступу: http://services.exeter.ac.uk/cmit/media/texts/porter1996/foster1996_community_and_identity.pdf Herring S.C. A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse [Електронний ресурс] / Susan C. Herring // Language @Internet, 2007. – V.4. – № 1. – Режим доступу: <http://www.languageatinternet.org/articles/2007/761/> Jenkins H. Textual poachers: Television, fans, and participatory culture / Henry Jenkins. – New York : Routledge, 1992. – 352 p. Pugh S. The democratic genre. Fan fiction in a literary context / Sheenagh Pugh. – Brigend, UK : Seren Books, 2005. – 282 p. Storrer A. Hypertext und Texttechnologie / A. Storrer // Angewandte Linguistik. Ein Lehrbuch. – Tübingen : Francke Verlag, 2004. – S. 207-228.

УДК 811.111

КУРБАТОВА Т.В.

(ДВНЗ «Криворізький національний університет»)

ЛІНГВОКОГНІТИВНА СТРУКТУРА ПОНЯТІЙНОГО СКЛАДНИКА КОНЦЕПТУ ПОЛІТИКА В КОНЦЕПТОСФЕРІ ГЕОПОЛІТИКА

В статті досліджена лінгвокогнітивна структура понятійного складника концепту ПОЛІТИКА в межах концептосфери ГЕОПОЛІТИКА. Розглянуті засоби вербалізації когнітивних компонентів концепту та його місце в сучасній англомовній картині світу.

Ключові слова: концептосфера, геополітика, концепт, політика, понятійний складник.

Курбатова Т.В. Лингвокогнитивная структура понятийной составляющей концепта ПОЛИТИКА в концептосфере ГЕОПОЛИТИКА. В статье исследована лингвокогнитивная структура понятийной составляющей концепта ПОЛИТИКА в рамках концептосферы ГЕОПОЛИТИКА. Рассмотрены способы вербализации когнитивных компонентов концепта и его место в современной англоязычной картине мира.

Ключевые слова: концептосфера, геополитика, концепт, политическая составляющая.