

## ФУНКЦІОНУВАННЯ АРХАЇЗМІВ В АНГЛОМОВНИХ ТЕКСТАХ ФЕНТЕЗІ

Стаття присвячена опису основних тенденцій у використанні архаїчної лексики в текстах жанру фентезі. Такі тексти характеризуються обов'язковою наявністю вторинних світів, у межах яких розгортається сюжет, і позаяк такі світи та їхні реалії часто не мають референтів у дійсності, важливим є дослідження їхнього лінгвістичного аспекту, адже саме правильний добір мовних засобів допомагає авторові створити вірогідний образ світу, що, своєю чергою, сприяє популярності творів серед читачів. Фентезі як мультижанрове явище вже декілька десятиліть привертає увагу дослідників як власне філологічних, і інших гуманітарних наук. У царині українського мовознавства тексти цього жанру здебільшого розглядаються з позицій когнітивної лінгвістики та лексикології, проте на сьогодні досі недостатньо розробленим є напрям стилістичних досліджень текстів цього жанру. Мета нашої наукової розвідки полягає у виявленні особливостей функціонування архаїчної лексики в популярних англійських текстах фентезі від 1930-х по 2000-ні роки. Для досягнення мети нами було поставлено та розв'язано такі завдання: розгляд архаїчності як особливості хронотопу та лексичної системи фентезі та аналіз функціонування власне архаїзмів, історизмів та поетизмів у текстах фентезі. Матеріалом дослідження слугували тексти Р. І. Говарда, Дж. Р. Р. Толкіна, Дж. Роулінг, Т. Гудкайнда, Л. Флевеллін та Дж. Р. Р. Мартіна, створені у період із 1932 до 2003 рр. та ознаменували різні етапи розвитку цього жанру. Аналіз текстів фентезі показав, що архаїзація мовлення є невід'ємним складником стилю творів цього жанру. Автори фентезі використовують весь спектр архаїчної лексики для створення гармонійних вторинних світів, у яких яскраво простежуються аллюзії до реального або легендарного минулого дійсного світу. Власне архаїзми як слова або форми слів, які вийшли з ужитку, та поетизми як слова з піднесеним стилістичним забарвленням переважно функціонують у прямому мовленні персонажів, віршованих та сакральних фрагментах для надання художньому тексту певних конотацій, в той час як історизми, зокрема на позначення зброї, одягу та професій або верств населення, слугують маркерами хронотопу.

**Ключові слова:** фентезі, стиль, хронотоп, власне архаїзми, історизми, поетизми.

**Постановка наукової проблеми та її значення.** Тексти фентезі пройшли довгий шлях перш ніж отримати статус автономного літературного явища, яке сьогодні привертає увагу науковців у сферах і власне філологічної науки, і культурології та психології. Не останню роль у популярності текстів цього жанру впродовж десятиліть відіграє їхній специфічний стиль, який поєднує в собі сучасність та наслідування давнім нарративним формам, простоту та вигадливість. Однією з визначальних рис лексичної системи текстів фентезі є їхня архаїчність, яка проявляється у використанні авторами і ХХ, і ХХІ століть розмаїття лексичних одиниць, що входять до шару застарілої лексики.

На сьогодні є значна кількість робіт вітчизняних науковців, присвячених лінгвістичним особливостям англійського фентезі, серед яких переважна більшість акцентує увагу на когнітивно-оцінних (І. В. Александрук, Д. М. Павкін) та лексико-семантичних (Л. О. Белей, М. В. Бережна) характеристиках текстів, проте на сьогодні у вітчизняній науковій літературі недостатньо приділено уваги стилістичному аспекту текстів фентезі, що зумовлює **актуальність** нашої роботи. Тому в цій розвідці ми спираємося на дослідження лінгвістичних особливостей фентезі британських дослідників Дж. Кюта, Р. Кавені (1997) та С. Мендели (2008).

**Мета** нашого дослідження полягає у виявленні особливостей функціонування архаїчної лексики в популярних англійських текстах фентезі, створених від 1930-х до 2000-х років. Для досягнення мети ми поставили **завдання** розглянути архаїчність як особливість хронотопу та лексичної системи фентезі, а також проаналізувати функціонування власне архаїзмів, історизмів та поетизмів у текстах фентезі.

**Методи та методики дослідження.** У ході дослідження було проведено функціональний аналіз мовних одиниць на матеріалі текстів Р. І. Говарда, Дж. Р. Р. Толкіна, Дж. Роулінг, Т. Гудкайнда, Л. Флевеллінг та Дж. Р. Р. Мартіна.

**Результати та дискусії.** Традиційно [2; 3] в межах стилістичної диференціації лексичного складу мови виокремлюються три шари лексики: книжний, нейтральний, розмовний.

Нейтральна лексика може використовуватися в будь-якому функціональному стилі та не має семантичних конотацій, у той час як книжна та розмовна є стилістично забарвленими та здебільшого мають досить обмежений спектр функціонування. До шару книжної лексики належать загальнолітературні слова, терміни та архаїзми. У межах розмовної лексики виокремлюються загальнорозмовні слова, сленг, жаргонізми, вульгаризми та діалектизми.

Архаїчність є однією з визначальних характеристик текстів жанру фентезі – і в межах хронотопу, і на лексико-стилістичному рівні. Особливістю хронотопу фентезі є неодмінна наявність вигаданих автором альтернативних (вторинних) світів, у яких ірреальні, вигадані час і простір набувають ознак реальних. Водночас важливу роль при створенні текстів фентезі відіграють різноманітні стилістичні прийоми, що створюють ефект відчуження, відмежування вторинних світів від первинного світу та вірогідності. На таку особливість вказує С. Мендела: «світ фентезі повинен бути достатньо відмінним, щоб знайоме здавалося дивовижним, проте не може бути настільки відмінним, щоб стати недосяжним» [4, с. 30] (переклад наш. – Ю. З.) Часто за відсутності референтів в об'єктивній дійсності лише відповідний добір мовних засобів допомагає авторові створити вірогідний образ світу, його реалії, персонажів, тощо.

Оскільки в основі фентезі закладено соціальний протест проти стрімкої індустріалізації та, як її результат, бездуховності сучасного суспільства, здебільшого вигаданим світам фентезі надаються риси реального або легендарного минулого Європи, зазвичай, епохи Середньовіччя. Ця тенденція реалізується в зображенні відповідних реалій – меч та лук як основні види зброї, коні як основний засіб пересування, феодальна монархія як основна форма правління, а також замки та фортеці як основний топос. Навіть якщо зображувані події відбуваються в сучасному світі, певні аспекти минулого зберігаються, наприклад, у септології Дж. Роулінг «Гаррі Поттер» (1997–2007) чарівники, які мешкають у Великій Британії наприкінці ХХ століття, здебільшого не використовують електрику та інші продукти технічного прогресу. В той самий час в серії романів Р. Желязни «Хроніки Амбера» (1970–1991) у вигаданому світі Амбера та його Тіней, однією з яких є сучасна автору Земля, не зважаючи на використання героями автомобіля для переміщення між Тінями та створення електронної обчислювальної машини, подібної за концепцією до сучасного квантового комп'ютера, їхнє помешкання Амбер є старовинним замком у центрі Всесвіту, а у світах за межами Землі персонажі надають перевагу середньовічному вбранню та зброї.

С. Мендела [4, с. 84], описуючи стилістичні аспекти фентезі та фантастики як літературних текстів «альтернативних світів» (alternative world texts), вводить поняття англійської мови минулого (past English), до основних лінгвістичних засобів якої науковець відносить наявність архаїзмів та застарілих граматичних конструкцій як невід'ємних елементів лексико-граматичної системи текстів фентезі. Такі засоби слугують для створення ілюзії «живого минулого», в якому розгортаються події творів, і вдале використання подібних мовних одиниць сприяє симбіозу стилю та хронотопу, в якому породжується новий уявний світ з характерними для нього часово-просторовими характеристиками.

У межах архаїчної групи лексики В. А. Кухаренко [3] виокремлює три класи слів: власне архаїзми, історизми, поетизми. Власне архаїзмами називають слова або форми слів, які вийшли з ужитку та з плином часу були замінені більш сучасними варіантами. Дослідники (Дж. Клют, Р. Кавені) підкреслюють тенденцію одних з основоположників “жанрового” фентезі В. Морріса та Дж. Р. Р. Толкіна та їхніх послідовників до наслідування стилю кельтських та германських епосів та скандинавських саг з метою надання текстам відчуття прадавності та відчуження [1, с. 271]. Це яскраво простежується у творі Дж. Р. Р. Толкіна «Сильмариліон» (1977), у якому оповідається про створення та історію світу Арди. Твір сповнений архаїчними лексемами та словформами, за допомогою яких утворюється ефект прадавніх міфів та легенд:

*Seest thou not how here in this little realm in the Deeps of Time Melkor hath made war upon thy province?* [13]

*When many years had passed, Ulmo **hearkened** to the prayers of the Noldor and of Finwë their king* [13].

У сучасніших текстах фентезі функціонування архаїзмів обмежується здебільшого прямим мовленням персонажів, може траплятися у назвах витворів мистецтв та текстах пісень, заклять, молитов або пророцтв. Так, наприклад, у серії романів Дж. Р. Р. Мартіна «Пісня Льоду й Полум'я» (1996–2011) один із головних персонажів Мелісандра, жриця Червоного бога Рглора, у молитовному зверненні до свого божества застосовує архаїчні форми дієслів та звертання «*all hail*»: *Melisandre lifted her hands above her head. «Behold! A sign was promised, and now a sign is seen! Behold Lightbringer! Azor Ahai has come again! All hail the Warrior of Light! All hail the Son of Fire!»* [8] Крім лексичних засобів, у наведеному фрагменті урочистість мовлення наголошується повторами та паралелізмами. У тексті пророцтва Сивіли Трелоні (Дж. Роулінг «Гаррі Поттер та Орден Фенікса», 2003) наявна як застаріла форма прислівника «*thrice*», так і граматична форма заперечення з вилученим допоміжним дієсловом «*do*», що не вживається в сучасній англійській мові: *born to those who have **thrice** defied him... and the Dark Lord will mark him as his equal, but he will have power the Dark Lord **knows not**...* [10]

Крім того, архаїзми можуть указувати на високий ступінь поваги до співрозмовника. У словах Давоса Сіворта до Станніса Баратеона: “*They remind me of your justice, my **liege*** [8]” – архаїчна форма звертання до короля (*my liege*) підкреслює вдячність колишнього контрабандиста, якому Станніс дарував лицарський титул за порятунок від голоду під час облоги. Водночас, подібні лексеми можуть набувати й іронічного забарвлення, як в обговоренні вірності лордів між майстром над шіптунами Варисом, майстром над монетами Петіром Белішем, Тиріоном Ланністером та королевою Серсеєю: *Sweet Petyr, surely you do not mean to suggest that these **puissant** lords and noble knights could be bought like so many chickens in the market* [8]. Тут епітет, виражений архаїчним синонімом слова “powerful” (*puissant*), ужито для насмішки над недоброчесними лордами, які можуть погодитися змінити сюзерена заради золота.

Окрім повнозначних лексичних одиниць, автори фентезі вживають також архаїчні форми службових частин мови, зокрема форми прийменників “*unto*”, “*nigh*”:

*A Seeker is a person who answers to no one but himself; he is a law **unto** himself* [6].

*They been harrying the traders up and down the valley for **nigh** onto three years now* [5].

Значний прошарок лексики в текстах фентезі займають історизми – мовні одиниці, що називають історичні предмети та явища, які з плином часу та розвитком суспільства, науки та техніки вийшли з ужитку [3]. Світи фентезі, зазвичай, мають ознаки доіндустріального суспільства, що проявляється в текстах через опис відповідного одягу персонажів, предметів зброї та побуту, технологій, верств населення тощо.

У текстах серії «Пісня Льоду й Полум'я» Дж. Р. Р. Мартіна значну роль приділено відтворенню образу Пізнього Середньовіччя, що простежується в широкому використанні історизмів, зокрема пов'язаних із військовою справою та транспортними засобами, що вказує на рівень технічного розвитку суспільства. Так, в описі битви серед знарядь для облоги згадано мангонелі та требушети, що були на озброєнні у Європі в XII–XVI століттях, та тарани, які використовувалися для руйнування фортечних мурів до XV, коли були замінені на гармати. Крім того, у тексті наявні згадки про карак, когів та бойові галери – типи кораблів, які широко використовувалися європейськими державами до XVII століття.

*Great **siege engines** lined the grassy verge of the roseroad, **mangonels** and **trebuchets** and rolling **rams** mounted on wheels taller than a man on horseback* [8].

*Lord Stannis's “Fury”, a triple-decked war **galley** of three hundred oars, looked almost small beside some of the big-bellied **carracks** and **cogs** that surrounded her* [8].

Важливу роль відіграють історизми в описі зовнішності персонажів. У наведених нижче фрагментах романів Т. Гудкайнда “Wizard's First Rule” (1994) та Л. Флевеллінг “Stalking Darkness” (1997) ці тенденції яскраво відображаються й в описі зовнішності королівського слуги, і в описі зовнішності готових до виступу військових. В обох випадках ми можемо бачити лексеми на

позначення елементів одягу, характерних для середньовічної Європи (doublet, tights, pantaloons, tabards), крім того у другому уривку наявна назва елемента обладунку відповідної епохи.

*The Queen turned slightly to the side and handed the little dog to a man in a bright green, sleeved **doublet** and black **tights** with red-and-yellow striped **pantaloons** [6].*

*Minutes later all thirty riders were mounted and ready. Their **chain mail**, and the white horse and sword insignia on the fronts of their green **tabards**, showed bravely in the early morning light [5].*

Іншим маркером образу епохи є вказівки на професії та верстви населення, характерні для суспільства відповідної доби. До таких відносимо згаданий у романі Дж. Р. Р. Мартіна «Битва Королів» (1998) образ блазня як людини, що спеціально наймалася до королівського двору задля розваги монархів, а також образ кастельяна як управителя замку:

*Behind her, shuffling and hopping in that queer sideways walk of his, came her **fool** [8].*

*...declared old Ser Harbert, the **castellan** of Storm's End in those years [8].*

Звичайно, трапляються у текстах фентезі й інші маркери епохи, проте саме історизми, що входять до семантичних груп зброї, професій та одягу є найбільш характерними для текстів цього жанру.

Поетизми представляють собою відносно обмежену групу слів, до якої належать переважно архаїзми та слова книжного шару лексики з низькою частотністю вживання, які вирізняються яскраво вираженим піднесеним стилістичним забарвленням [2; 3]. Уживання подібних лексем було поширене в поетичних творах XVII–XIX століть, проте в сучасних текстах вони використовуються досить рідко, переважно як засіб досягнення іронії.

Статус поетизмів у текстах фентезі достатньо неоднозначний. З одного боку, фентезі як прояв ескапізму та жанр, в основі якого лежить естетизація минулого, потребує добору особливих мовних засобів, які б сприяли досягненню відповідного ефекту. З цією метою досить часто авторами фентезі на протигагу нейтральній лексемі “kingdom” уживається її поетичний синонім “realm” (*and the North-**realm** they made in Arnor, and the South-**realm** in Gondor above the mouths of Anduin [11]; Mystery and terror are about us, Conan, and we glide into the **realm** of horror and death [7]; The woes of our troubled **realm** shall keep [8]*). З іншого боку, надмірна піднесеність мовлення нівелює важливий для творів цього жанру елемент достовірності.

У текстах фентезі часто бувають наявні пісні та поезії, основною функцією яких є створення образу повністю автономного вигаданого світу, культура та історія якого не пов'язані безпосередньо з реальним. Такі віршовані твори, зазвичай, оспівують славне минуле прадавніх народів або бойові подвиги лицарів, і поетизми знаходять у них відносно широке застосування. У романі Дж. Р. Р. Толкіна «Гобіт, або Туди і звідти» (1937) у рядках пісень гномів (*We must away **ere** break of day; The dwarves **of yore** made mighty spells [12]*) зустрічаються поетичні лексеми “ere” (before) та “yore” (long ago), що є маркерами часу та мають низьку частотність вживання в сучасній англійській мові. У тексті пісні «Дощі Кастамере» з роману Дж. Р. Р. Мартіна «Буря мечів» (2000), яка оповідає про жорстоке придушення лордом Тайвіном Ланістером заколоту власних васалів, наявне поетичне архаїчне скорочення “o'er” (*But now the rains weep **o'er** his hall, with no one there to hear [9]*) замість нейтрального “over”, що надає тексту ефект старовинної балади.

Поетизми зрідка можуть використовуватися і для підсилення експресивності або образності текстів. При цьому подібні лексичні одиниці трапляються і у прямому мовленні персонажів, де функціонують для реалізації образу середньовічного лицаря або вченого (*and **yestermorn** a white raven had brought word from the Citadel itself [8]*), і в авторському мовленні. Наприклад, за допомогою поетичного прикметника «woebegone» у поєднанні з прислівником-інтенсифікатором “utterly” Дж. Роулінг у романі «Гаррі Поттер та Орден Фенікса» наголошує засмучений стан велетня Геріда, який передчуває звільнення та вигнання з Гогвортсу: *Harry had not seen him this close-up since his return to the school; he looked utterly **woebegone** [10]*. В оповіданнях Р. І. Говарда про Конана-варвара (1932–1936) поряд із нейтральною лексемою “sleep” час від часу зустрічається її поетичний синонім “slumber”, що надає тексту ефекту



прадавнього сказання: *It was the smoky light of a torch which roused Taramis, Queen of Khauran, from the slumber in which she sought forgetfulness* [7].

Отже, можемо простежити тенденцію до використання поетизмів безпосередньо в поетичних творах, які інтегруються в прозові тексти фентезі як частина культурної спадщини вторинного світу, а також для підсилення образності та виразності тексту в цілому, хоча такі мовні одиниці і не знаходять значного поширення.

**Висновки та перспективи подальшого дослідження.** Аналіз текстів фентезі ХХ–ХХІ століть показав, що архаїзація мовлення є невід’ємним складником стилю творів цього жанру. Автори текстів фентезі використовують весь спектр архаїчної лексики для створення гармонійних вторинних світів, у яких яскраво простежуються алюзії до реального або легендарного минулого дійсного світу. Власне архаїзми як слова або форми слів, які вийшли з ужитку, та поетизми як слова з піднесеним стилістичним забарвленням переважно функціонують у прямому мовленні персонажів, віршованих та сакральних текстах для надання тексту певних конотацій, у той час як історизми, зокрема на позначення зброї, одягу та професій або верств населення, слугують маркерами хронотопу. Проте лексико-стилістична система фентезі не обмежується мовними одиницями книжного шару лексики, тож перспективу подальших досліджень вбачаємо в дослідженні особливостей функціонування одиниць розмовного шару в текстах фентезі.

#### References

1. Clute, John, and John Grant. 1997. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit Books.
2. Halperin, Ilya. 1981. *Stylistics*. Moscow: Vyschaya Shkola.
3. Kukhareno, Valeriya. 2000. *Praktykum z stylistyky anhliskoyi movy*. Vinnytsya: Nova Knyha.
4. Mandala, Susan. 2010. *Language in Science Fiction and Fantasy: The Question of Style*. London: Continuum International Publishing Group.
5. Flewelling, Lynn. 1997. *Stalking Darkness*. New York: Bantam Spectra.
6. Goodkind, Terry. 2003. *Wizard's First Rule*. New York: Tor Books.
7. Howard, Robert E. 2011. *Conan the Barbarian*. London: Orion Publishing Group.
8. Martin, George Raymond Richard. 2002. *A Clash of Kings*. New York: Bantam Books.
9. Martin, George Raymond Richard. 2000. *A Storm of Swords*. New York: Bantam Books.
10. Rowling, J. K. 2003. *Harry Potter and the Order of the Phoenix*. London: Bloomsbury Publishing.
11. Tolkien, John Ronald Reuel. 1998. *The Fellowship of the Ring*. Boston: Mariner Books.
12. Tolkien, John Ronald Reuel. 2014. *The Hobbit: Or There and Back Again*. Boston: Mariner Books.
13. Tolkien, John Ronald Reuel. 1999. *The Silmarillion*. Boston: Mariner Books.

**Зайченко Юлія. Функціонування архаїзмів в англоязычних текстах фентези.** Стаття посвячена описанню основних тенденцій в використанні архаїчної лексики в текстах жанру фентези. Такі тексти характеризуються обов'язальним наявністю вторинних світів, в рамках яких розгортається сюжет, і поскільки подібні світи і їх реалії часто не мають референтів в дійсності, представляє важливість дослідження їх лінгвістичного аспекта, вель іменно правильний підбір мовних засобів допомагає автору створити достовірний образ світу, що, в свою чергу, сприяє популярності твору серед читачів. Фентези як мультижанрове явище уже декілька десятиліть привертає увагу дослідників як власне філологічних, так і інших гуманітарних наук. В області українського мовознавства тексти цього жанру в основному розглядаються з позицій когнітивної лінгвістики і лексикології, однак сьогодні все ще недостатньо уваги приділяється вивченню стилістичних аспектів творів цього жанру. Мета нашого дослідження заключається в виявленні особливостей функціонування архаїчної лексики в популярних англоязычних текстах фентези з 1930-х по 2000-і роки. Для досягнення мети нами були поставлені і вирішені наступні задачі: розгляд архаїчності як особливості хронотопу і лексическої системи фентези і аналіз функціонування власне архаїзмів, історизмів і поетизмів в текстах фентези. Матеріалом дослідження послужили тексти Р. І. Говарда, Дж. Р. Р. Толкіна, Дж. Роулінг, Т. Гудкайнда, Л. Флелеллін і Дж. Р. Р. Мартіна, створені в період з 1932 по 2003 рік і ознаменовані різними етапами розвитку цього жанру. Аналіз творів фентези показав, що архаїзація мови є неотъемлемою складовою частиною стилю творів цього жанру. Автори фентези використовують весь спектр архаїчної лексики для створення гармонічних вторинних світів, в яких чітко прослідковуються алюзії до реального або легендарного минулого дійсного світу. Власне архаїзми як слова або форми слів, які вийшли з ужитку, та поетизми як слова з піднесеним стилістичним забарвленням переважно функціонують у прямому мовленні персонажів, віршованих та сакральних текстах для надання тексту певних конотацій, у той час як історизми, зокрема на позначення зброї, одягу та професій або верств населення, слугують маркерами хронотопу. Проте лексико-стилістична система фентезі не обмежується мовними одиницями книжного шару лексики, тож перспективу подальших досліджень вбачаємо в дослідженні особливостей функціонування одиниць розмовного шару в текстах фентезі.

то время как историзмы, в частности для обозначения оружия, одежды и профессий или слоев населения, служат маркерами хронотопа.

**Ключевые слова:** фэнтези, стиль, хронотоп, собственно архаизмы, историзмы, поэтизмы.

**Zaichenko Yuliia. Functions of Archaisms in English-Language Fantasy Texts.** The article is devoted to the description of the main trends in the use of archaic vocabulary in fantasy texts. One of the main features of such texts is the obligatory presence of secondary worlds in which the plot develops, and insofar as such worlds and their realia often do not have references in reality, it is important to study their linguistic aspect, since the correct choice of language means helps the author to create a reliable image of the world, which in turn, contributes to the popularity of works among readers. Fantasy as a multi-genre phenomenon has been drawing the attention of researchers in the fields of philology and other social sciences for decades. In the field of Ukrainian linguistics, texts of this genre are considered mainly from the standpoint of cognitive linguistics and lexicology, but nowadays there is not still enough attention paid to the study of the stylistic aspects of fantasy texts. The purpose of our research is to identify the features of the functioning of archaic vocabulary in popular English-language fantasy texts from the 1930s to the 2000s. To achieve the goal, we set and fulfilled the following tasks: consideration of archaism as a feature of the chronotope and the lexical system of fantasy; and analysis of the functioning of archaic words proper, historical and poetic words in fantasy texts. The research is based on the texts of R. E. Howard, J. R. R. Tolkien, J. Rowling, T. Goodkind, L. Flewelling and G. R. R. Martin, created between 1932 and 2003. These texts outline the different stages of development of the genre. Analysis of the texts showed that archaic speech is an integral part of the style of fantasy. The authors use the full range of archaic vocabulary to create harmonious secondary worlds, in which hints of the real or legendary past of the real world are clearly traced. Archaic words proper as words or word forms that have fallen out of use, and poetic words as words with heightened stylistic marking function primarily in direct speech of characters, poetic and sacred fragments, providing the text with certain connotations, while historical words, in particular, indicating weapons, clothing and occupations or population strata serve as chronotope markers.

**Key words:** fantasy, style, chronotope, archaic words proper, historical words, poetic words.

УДК 811.112.2.(07)

*Софія Застровська, Оксана Найдюк*

## ГРАФІЧНІ ЗНАКИ У ВІРТУАЛЬНОМУ ДИСКУРСІ

У статті окреслено розуміння віртуального дискурсу, його диференційні ознаки стосовно дискурсу реального. Віртуальний дискурс визначається як спілкування через інтернет за допомогою технічних засобів: комп'ютера, смартфона, планшета та ін. Основна увага зосереджена на графічних знаках як обов'язкового складника віртуального дискурсу. Простежено історію виникнення графічних знаків, які найчастіше використовуються у віртуальній комунікації: смайлів, лігатури "at", хештегу. Наведено трактування графічних знаків у лексикографічних джерелах, систематизовано семантичне значення смайлів. Зазначено неоднаковий переклад смайлів різними мовами. Відзначено функціональну цілеспрямованість уживання смайлів, лігатури, хештегу та інших графічних символів, серед яких частотними є різні пунктуаційні знаки. Пунктуаційні знаки (інтерпунктеми), до яких належать кома, крапка, крапка з комою, двокрапка, тире, три крапки як знак пропуску, окличний та запитальний знаки, лапки, дужки тощо, набувають у віртуальному дискурсі символічного значення та у своїх комбінаціях заміщуються лексичні одиниці з відповідним семантичним та/або прагматичним значенням. Використання різних графічних знаків у віртуальному дискурсі потребує від користувачів набуття спеціальної (віртуальної) компетенції. Вони будуть інформативними для програмістів, хакерів, системних адміністраторів і тощо, але не будуть інформативними для чайників, ламерів, у т. ч. і для інших типажів віртуального дискурсу. У статті на фактичному матеріалі (фрагментах віртуального спілкування із твору Б. Вуд "Die Prophetin") інтерпретується вживання графічних знаків. Після висновків намічено перспективи подальших наукових пошуків.

**Ключові слова:** дискурс, віртуальний дискурс, графічні знаки, віртуальна комунікація, комп'ютер, віртуальність, смайл, хештег.

**Постановка наукової проблеми та її значення.** Розвиток людства не стоїть на місці. Людина продовжує розвиватися сама, розробляє нові технології і системи, продовжує досліджувати незвідане досі. Неабияку роль у розвитку людини відіграють машини і техніка. Те, що раніше було неможливим, або майже неможливим, тепер звичайна реальність: спілкування на відстані, передача інформації за секунди, дослідження гір та підводного світу. Неабияк змінили наше життя новітні технології. Навіть, здавалося б, абсолютно «нетехнологічна» наука,