

Наталія ІЗОТОВА,
orcid.org/0000-0003-2098-4687
кандидат філологічних наук,
доцент кафедри англійської філології
і філософії мови імені професора О. М. Мороховського
Київського національного лінгвістичного університету
(Київ, Україна) nat.izotova15@gmail.com

ХУДОЖНІЙ НАРАТИВ У КОНТЕКСТІ ІГРОВОЇ СТИЛІСТИКИ

У статті розкрито специфіку англомовного художнього наративу з позицій ігрової стилістики – художнього явища, існування якого в художньому тексті забезпечується функціонуванням системи лінгвальних засобів, що окремо або у своїй взаємодії націлені на створення певного ігрового ефекту чи сукупності ігрових ефектів. З'ясовано основні смисло- й текстотвірні принципи реалізації гри в романах Дж. М. Коутзеє, встановлено шляхи деконвенціоналізації художньої форми в творах письменника.

Ключові слова: гра, ігрова стилістика, деконвенціоналізація, ігровий принцип, ігровий прийом.

Natalya IZOTOVA,
orcid.org/0000-0003-2098-4687
Candidate of Philological Sciences,
Associate Professor of Professor O. M. Morokhovsky,
Chair of English Philology and Philosophy of Language
Kyiv National Linguistic University
(Kyiv, Ukraine) nat.izotova15@gmail.com

LITERARY NARRATIVE IN THE CONTEXT OF LUDIC STYLISTICS

This article focuses on the specificity of English literary narrative viewed from the perspective of ludic stylistics with a specific reference to J. M. Coetzee's idiosyncratic features. Ludic stylistics of a literary narrative is defined as an artistic phenomenon occurring due to the functioning of the network of lingual means (lexical, lexico-syntactic, verbal and figurative, plot and compositional as well as narrative – personage and narrative-semiotic) that, individually or in their interaction, are aimed at creating a certain ludic effect or a set of ludic effects. The paper elaborates on three ludic principles that underline the processes of narrative form deconventionalization in J. M. Coetzee's novels: (i) the destruction of conventional narrative forms by means of their various transformations; (ii) the creation of new narrative forms with the help of a number of ludic devices; (iii) the restructuring of the semantics of narrative caused by ludic processes and the creation of "zones of intrusiveness, indeterminacy, and ambiguity", which constitute the sense-forming focus of psychonarrative, metafictional as well as autofictional games in the novels in question. Particular emphasis is placed on exploring the ways of literary form deconventionalization in J. M. Coetzee's works. The study supports the idea that the process of deconventionalization is actualized by the above-mentioned games. The research suggests that the mechanism of deconventionalization in J. M. Coetzee's novels reveals itself through three basic processes – (i) psychologization of a narrative form, (ii) its metafictionalization and (iii) autofictionalization. Psychologization consists in shifting the narrative focus from the event-centered narration to the experience-centered one. Metafictionalization, in its turn, presupposes the author's use of such ludic devices that lay bare the "contractedness" of the narrative, emphasizing various "impossibilities" of fiction thus highlighting problematic relations between fact and fiction. Autofictionalization lies in employing a fictional mode to illuminate autobiographical facts.

Key words: game, ludic stylistics, deconventionalization, ludic principle, ludic device.

Постановка проблеми. Ігровий напрям дослідження художнього оповідного тексту (див., напр., Люксембург, 1999; Радзієвська, 2014; Рахимкулова, 2004; Чемодурова, 2016; Chrzanowska-Kluczevska, 2004) нині набуває особливої значущості з огляду на неабиякий потенціал гри у виявленні евристичних можливостей художньої форми та розкритті креативності мовної особистості.

Незважаючи на велику увагу дослідників, спрямовану на вивчення ролі гри у з'ясуванні лінгвопоетологічної специфіки художнього тексту, гра не ставала центральним об'єктом власне наратологічних студій. Нині відсутні роботи, пов'язані з встановленням зв'язку між грою та типом наративу, в якому вона втілюється.

Актуальність цієї розвідки зумовлена спрямуванням сучасних лінгвопоетологічних та

лінгвонаратологічних студій на визначення природи художнього смисло- й текстотворення у світлі ігрової стилістики як художнього явища, існування якого забезпечується функціонуванням системи лінгвальних засобів реалізації гри в сучасному англomовному художньому наративі. До того ж актуальність статті продиктована відсутністю систематизованої теорії ігрової стилістики в її переломленні до певного типу наративу та письменницької творчості окремого автора.

Аналіз досліджень. У сучасних лінгвопоетологічних студіях можна виокремити три основних парадигми вивчення гри: 1) *інтенціональну*, 2) *текстоцентричну* та 3) *рецептивну*. У контексті інтенціональної парадигми, гра, передусім, власне мовна гра, розглядається як певний *лінгвопоетологічний прийом*, що передбачає стилістично вмотивоване порушення мовної та / або мовленнєвої норми (Сковородников, 2003: 802), зазвичай із метою створення іронічного чи комічного ефектів (Бабелюк, 2009: 159). За такого підходу гра асоціюється з мовною аномалією (Арутюнова, 1999: 75), девіацією і фактично прирівнюється до стилістичного прийому (Chrzanowska-Kluczevska, 2004: 38). Інтенціональний погляд на гру підкреслює її навмисний та свідомий характер (Сковородников, 2003: 805).

З позицій текстоцентричного напрямку, гра тлумачиться як *принцип художнього текстотворення* (Гра как прием, 2010; Бабелюк, 2009: 156; Чемодурова, 2016: 56), сутність якого полягає в конструюванні художньої дійсності за принципами гри. Таке розуміння гри тісно пов'язане з теорією можливих художніх світів (Чемодурова, 2016: 27), а специфіка гри досліджується, головним чином, на матеріалі постмодерністських художніх творів з огляду на те, що гра визнається однією з найістотніших рис літератури постмодернізму (Бабелюк, 2009: 156; Джумайло, 1997: 24; Чемодурова, 2016: 15). У світлі рецептивного підходу гра постає як певна *комунікативна стратегія*, що виявляється у текстовій настанові на гру з читачем (Люксембург, 1999; Рахимкулова, 2004: 25).

У студіях художнього оповідного тексту наявні два, тісно пов'язаних між собою терміни, що розкривають своєрідність втілення гри в різножанрових та різностильових текстах: «ігрова поетика» та «ігрова стилістика» (див. Корнієнко, 2011; Люксембург, 1999; Рахимкулова, 2004). Ігрова поетика тлумачиться як «художня система, елементи якої володіють підвищеним ігровим модусом і націлені на гру з читачем» (Корнієнко, 2011), або як «система художніх засобів, що сприяють ство-

ренню ігрової специфіки тексту» (Рахимкулова, 2004: 35). Ігрова стилістика, своєю чергою, визначається як система тих мовних ресурсів, які сприяють створенню ігрової специфіки тексту (Рахимкулова, 2004: 35).

У нашому розумінні *ігрова стилістика* – це художнє явище, існування якого в художньому тексті забезпечується функціонуванням системи різнорівневих (лексичних, лексико-синтаксичних, словесно-образних, сюжетно-композиційних і оповідних – персонажних і наративно-семіотичних) засобів, що окремо або у своїй взаємодії націлені на створення певного ігрового ефекту чи сукупності ігрових ефектів. Артикулюючи текстові смисли, гра віддзеркалює письменницьку ідентичність.

За такого підходу до розуміння ігрової стилістики на перший план виходить поняття «стилістична індивідуальність» (Шпитцер, 2007: 212) як своєрідність індивідуального стилю автора, що об'єднує все стилістично значуще для окремого автора у зв'язку з його особистістю (Шпитцер, 2007: 201) і відбиває у такий спосіб унікальність авторської «фактури стилю» (Михайлов, 1997: 472).

Мета статті – розкрити специфіку смисло- й текстотворення сучасного англomовного художнього нарративу крізь призму його ігрової стилістики. Поставлена мета потребує розв'язання низки наукових завдань, зокрема: 1) окреслити основні підходи до розуміння поняття «гра» в контексті сучасних лінгвопоетологічних та лінгвонаратологічних розвідок; 2) дати визначення поняттю «ігрова стилістика» та обґрунтувати доцільність його використання для з'ясування специфіки художнього смисло- й текстотворення; 3) запропонувати модель розгортання гри в романах Дж. М. Кутзее, яка включає механізм реалізації гри, ігрові принципи, прийоми та засоби; 4) виявити й описати шляхи деконвенціоналізації художніх текстів письменника, акцентовані в цих творах за допомогою різних типів ігор; 5) встановити основні смисло- й текстотвірні фокуси ігор в аналізованих текстах.

Роботу виконано на матеріалі романів видатного південноафриканського письменника, нобелівського лауреата Дж. М. Кутзее, де гра знаходить різноманітне та оригінальне втілення.

Виклад основного матеріалу. Ігрова стилістика художнього нарративу пов'язана з його *онтологією* (гра – іманентна онтологічна характеристика художньої оповіді, спосіб буття художнього повістування) та *епістемологією* (гра – епістемологічна модель, вписана в художній текст, яка

породжує новий спосіб творення, розуміння й інтерпретації художньої дійсності – ігровий).

Своєрідність ігрової стилістики романів Дж. М. Кутзее визначається нами з огляду на механізм реалізації гри, ігрові принципи, прийоми та засоби. Механізм реалізації гри в художніх творах Дж. М. Кутзее спирається на сукупність взаємопов'язаних принципів ігрового текстотворення, які об'єктивують ігрову специфіку використання ігрових прийомів та засобів у художньому тексті. Під *ігровим прийомом* маємо на увазі конкретну реалізацію принципів гри, обраний автором спосіб маніпулювання художньою оповідною формою; спосіб реалізації гри за допомогою певного художнього засобу/засобів; шлях деконвенціоналізації художнього наративу. *Ігрові засоби* визначаємо як сукупність різнорівневих одиниць (лексичних, лексико-синтаксичних, словесно-образних, сюжетно-композиційних, оповідних) у їх деавтоматизованому використанні, завдяки яким створюється певний ігровий ефект/ефекти.

Так, реалізація гри в романах Дж. М. Кутзее відбувається зі спиранням на три основних ігрових принципи (два перших стосуються ігрового текстотворення, останній – специфікує особливості ігрового смислотворення).

Ігровий принцип 1. Деконвенціоналізація традиційних художніх форм шляхом їх різноманітних трансформацій, де під *трансформацією* маємо на увазі зміну властивостей традиційної (канонічної) моделі жанрово маркованої художньої оповіді. У результаті численних трансформацій відбувається порушення правил побудови конвенційної художньої оповіді. Водночас ці порушення не є безсистемними і випадковими, а також здійснюються згідно з визначеними автором правилами, які власне й становлять правила гри. Наявність правил деконвенціоналізації художньої форми є однією з істотних властивостей, що відрізняє гру від власне стилістичних прийомів, також побудованих на порушенні певних правил чи канонів.

У романах Дж. М. Кутзее деконвенціоналізація художньої оповідної форми здійснюється загалом трьома шляхами – 1) *психологізацією* художньої оповіді, 2) її *метафікціоналізацією* та 3) *автофікціоналізацією*, кожен з яких реалізовано певним типом гри. Так, *психологізацію* художнього твору, що відбувається з опорою на психонаративну гру (Ізотова, 2018: 143), визначаємо як зміщення акценту з подіє-центрованого повістування на оповідь, сфокусовану на досвіді внутрішніх переживань персонажа/наратора. Сутність *метафікціоналізації* оповіді, яка реалізується в романах

Дж. М. Кутзее завдяки метафікціональній грі (Ізотова, 2016: 72), полягає в залученні автором таких ігрових прийомів, які підкреслюють «сконструйованість» художньої оповіді, акцентують на усіляких «неможливостях» фікціонального розповідання, демонструючи у такий спосіб проблематичні стосунки між правдою та вимислом у художньому творі. *Автофікціоналізація*, тобто «охудожнення» викладених у розповіданні автобіографічних фактів, спирається на автофікціональну гру, специфіка якої полягає в конструюванні за допомогою різноманітних ігрових прийомів правдивого, достеменного автобіографічного «Я-образу» й одночасному «підриві», спростуванні достовірності такого образу, ставленні його під сумнів.

Ігровий принцип 2. Створення нових художніх форм за допомогою низки ігрових прийомів, основними серед яких в досліджуваних творах є: 1) інноваційний відбір та комбінування (злиття, заміна, протиставлення тощо) наявних у конвенційній формі елементів; 2) розширення конвенційної форми (уведення до конвенційної структури нових, іноді несподіваних елементів); 3) усічення (скорочення, еліптизація конвенційної художньої форми); 4) імітування інших форм (іноді нехудожніх) у межах конвенційної художньої форми; 5) нове, нестандартне, деавтоматизоване переосмислення певних характеристик конвенційних форм.

Ігровий принцип 3. Переструктурування смислового простору художнього наративу під впливом гри і створення «зон невизначеності» та «зон амбівалентності», різних за своєю природою (логічних, онтологічних, епістемологічних, семантичних тощо), що становлять смислотвірний фокус метафікціональної та автофікціональної ігор у романах Дж. М. Кутзее. Наприклад:

I sit on the stoep by my father's side watching the world go by, the birds busy again with their nest-building, the breeze cool on my cheeks and perhaps on his too (ІНС: 148).

My father sits, if you call it sitting, in his old leather armchair with the cool breeze on his skin (ibid.). *I lay my father out on his bed, unbutton his nightshirt, and unpin his napkin* (ibid.). *I feed my father his broth and weak tea. Then I press my lips to his forehead and fold him away for the night* (ibid.).

Гра в наведених уривках з роману Дж. М. Кутзее «In the Heart of the Country» реалізується ігровим прийомом подієвої контрадикторності, який полягає в конструюванні таких оповідних подій, котрі або суперечать одна одній, або одна одну виключають. Гра з контрадикторними подіями створює логіко-семантичну невизначеність

художнього повісткування. Так, незважаючи на те, що раніше головна героїня двічі, хоча й у різних версіях, переповідала про вбивство батька, наприкінці роману вона зображує свого батька як живого. Логіко-семантична невизначеність створюється у виокремлених контекстах завдяки, по-перше, подвійній неможливості (Attridge, 2004: 26) як сигналу порушення логіки викладу подій (смерть батька та доглядання за живим батьком після його смерті). По-друге, логіко-семантична невизначеність тут підсилюється ефектом фікціональної правдоподібності, створеним за допомогою образності, що передає тактильні відчуття жінки (*the breeze cool on my cheeks and perhaps on his too; the cool breeze on his skin; I press my lips to his forehead*), та оповідної техніки великого плану, завдяки якій вимальовується детальна картина піклування жінки про свого батька (*I lay my father out on his bed, unbutton his nightshirt, and unpin his napkin*).

Смислотвірний фокус психонаративної гри, реалізованої в психооповідях Дж. М. Кутзее, становлять «зони інтрузивності» (Ізотова, 2018: 143), де інтрузивність маркує різноманітні переходи зовнішніх подій у внутрішні і навпаки (там само). Підґрунтям створення «зон інтрузивності» слугує семантика інтрузивності, яка формується підвищеною емоційною насиченістю (гіперконденсованою емоційністю) певного фрагменту/ів, що досягається емпатичним вживанням лексики та синтаксичних структур, які надають доступ до емоційної, діяльнісної та рефлексивної сфер оповідача/персонажа. Наприклад:

There is no truth but the shock of pain that goes through me when, in an unguarded moment, a vision overtakes me of this house, empty, with sunlight pouring through the windows onto an empty bed, or of False Bay under blue skies, pristine, deserted – when the world I have passed my life in manifests itself to me and I am not of it. My existence from day to day has become a matter of averting my eyes, of cringing. Death is the only truth left. Death is what

I cannot bear to think. At every moment when I am thinking of something else, I am not thinking death, I am not thinking the truth (AI: 26).

Семантика інтрузивності в наведеному уривку з роману «Age of Iron» формується лексико-синтаксичними засобами, які вербалізують мотив смерті, що є провідним у цьому творі, адже головна героїня страждає від невиліковної хвороби і дослівно стоїть на порозі смерті (*Death is the only truth left. Death is what I cannot bear to think*). Жінка охоплена болем, на який вказує метафора болю, що пронизує усе її тіло (*the shock of pain that goes through me*), та страхом (*cringing*) перед трагічною неминучістю. Спустошеність і відчай місіс Керрен у складний період свого життя підкреслені повтором епітету *empty* (пустий), що вжитий для опису її ліжка й будинку, та метафорою відсутності (*I am not of it*), в термінах якої сприймає себе жінка. Місіс Керрен намагається зайняти себе іншими думками (*At every moment when I am thinking of something else*) аби протистояти думкам про смерть (*Death is what I cannot bear to think; I am not thinking death*). Експресивний синтаксис, зокрема синтаксичний паралелізм (*Death is the only truth left. Death is what I cannot bear to think; I am thinking of something else, I am not thinking death, I am not thinking the truth*) та емпатична синтаксична конструкція (*Death is what I cannot bear to think*), також беруть участь у створенні «зон інтрузивної семантики» в цьому фрагменті.

Висновки. Таким чином, дослідження специфіки художнього смисло- й текстотворення в контексті ігрової стилістики романів Дж. М. Кутзее дало змогу встановити основні шляхи деконвенціоналізації художньої оповідної форми в творах автора, серед яких провідними виявилися її психологізація, метафікціоналізація та автофікціоналізація. Актуалізуючись певним типом гри, зазначені процеси демонструють, з одного боку, тенденції розвитку сучасної художньої оповідної форми, а з іншого – креативність мовної особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДжЕРЕЛ

1. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык. Язык и мир человека. 2-е изд., исправл. Москва, 1999. С. 74–97.
2. Бабелюк О. А. Принципи постмодерністського текстотворення сучасної американської прози малої форми. Дрогобич, 2009. 296 с.
3. Джумайло О. А. Игра и постмодернистский инструментарий в романах М. Спарк: дис. ... кандидата филол. наук: спец. 10.01.05. Ростов-на-Дону, 1997. 245 с.
4. Игра как прием текстопорождения / под ред. А. П. Сковородникова. Красноярск, 2010. 341 с.
5. Изотова Н. П. Метафікціональна гра в ракурсі когнітивного дейксису (на матеріалі романів Дж. М. Кутзее). *Studia Philologica* (Філологічні студії). 2016. Вип. 6. С. 71–76.
6. Корниенко О. А. Типология форм игровой поэтики в литературе. *Літературознавчі студії*. 2011. Вип. 31. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/16594/51-Kornienko.pdf?sequence=1> (дата звернення 28.06.2018).
7. Люксембург А. М. Амбивалентность как свойство набоковской игровой поэтики. *Научно-культурологический журнал*. 1999. № 15(21). URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1694&level1=main&level2=articles> (дата звернення: 27.06.2018).

8. Михайлов А. В. Языки культуры. Москва, 1997. 912 с.
9. Радзівська Т. В. Мовна особистість, мовна гра, лінгвістичні концепти крізь призму роману В. В. Набокова «The Real Life of Sebastian Knight». Вісник КНЛУ. 2014. Т. 17. № 1. С. 146–155.
10. Рахимкулова Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: К проблеме игрового стиля: дис. ... доктора филол. наук : спец. 10.02.01, 10.02.19. Ростов-на-Дону, 2004. 332 с.
11. Сковородников А. П. Языковая игра. Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник / под ред. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева. Москва, 2003. С. 796–803.
12. Чемодурова З. М. Прагматика и семантика игры в текстах англоязычной постмодернистской прозы 20–21 веков: дис. ... докт. филол. наук: спец. 10.02.04. Санкт-Петербург, 2016. 407 с.
13. Шпитцер Л. Словесное искусство и наука о языке. Проблемы литературной формы: пер. с нем. / общ. ред. и предисл. В. М. Жирмунского. Изд. 2-е, стер. Москва, 2007. С. 189–221.
14. Attridge D. Coetzee and the Ethics of Reading: Literature in the Event. Chicago, 2004. 225 p.
15. Chrzanowska-Kluczevska E. Language Games: Pro and Against. Krakow, 2004. 220 p.
16. AI: Coetzee J. M. Age of Iron. New York, 2012. 198 p.
17. IHC: Coetzee J. M. In the Heart of the Country. London, 1999. 151 p.
18. Izotova N. P. Psychonarrative in J. M. Coetzee's fiction: A Ludic linguistics perspective. Topical Issues of Romance and Germanic Philology and Applied Linguistics. 2018. P. 141–144.

REFERENCES

1. Arutyunova N. D. Anomalii i yazyk [Anomalies and language]. Yazyk i mir cheloveka. Moscow, 1999. P. 74–97. [in Russian]
2. Babelyuk O. A. Pryntsyipy postmodernistskoho tekstotvorennia suchasnoi amerykanskoj prozy maloi formy [Principles of postmodern text formation of modern American short fiction]. Drohobych, 2009. 296 p. [in Ukrainian]
3. Dzhumajlo O. A. Igra i postmodernistskij instrumentarij v romanah M. Spark [Game and postmodern tools in M. Spark's novels]: dis. ... kandidata filol. nauk: spec. 10.01.05. Rostov-na-Donu, 1997. 245 p. [in Russian]
4. Igra kak priem tekstoporozhdeniya [Game as a means of text formation]. Krasnoyarsk, 2010. 341 s. [in Russian]
5. Izotova N. P. Metafiktsionalna hra v rakursi kohnityvnogo deiksysu (na materialii romaniv Dzh. M. Kutzee) [Metafictional game in the context of cognitive deixis (A study of J. M. Coetzee's novels)]. Studia Philologica. 2016. Vyp. 6. P. 71–76. [in Ukrainian]
6. Kornienko O. A. Tipologiya form igrovoj poehtiki v literature [The typology of ludic poetics forms in literature]. Literaturoznachchi studii. 2011. Vyp. 31. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/16594/51-Kornienko.pdf?sequence=1> (data zvernennia 28.06.2018). [in Russian]
7. Lyuksemburg A. M. Ambivalentnost' kak svoystvo nabokovskoj igrovoj poehtiki [Ambivalence as a feature of Nabokov's ludic poetics]. Nauchno-kul'turologicheskij zhurnal. 1999. № 15(21). URL: <http://www.relga.ru/Environ/WebObjects/tgu-www.woa/wa/Main?textid=1694&level1=main&level2=articles> (data zvernennia: 27.06.2018) [in Russian]
8. Mihajlov A. V. Yazyki kul'tury [Languages of culture]. Moscow, 1997. 912 p. [in Russian]
9. Radziievska T. V. Movna osobystist, movna hra, linhvistychni kontsepty kriz pryizmu romanu V. V. Nabokova «The Real Life of Sebastian Knight» [Linguistic personality, language game, linguistic concepts through the prism of V. V. Nabokov's «The Real Life of Sebastian Knight»]. Visnyk KNLU. 2014. V. 17. № 1. P. 146–155 [in Ukrainian]
10. Rahimkulova G. F. Yazykovaya igra v proze Vladimira Nabokova: K probleme igrovogo stilya [Language game in Vladimir Nabokov's fiction: The problem of ludic style]: dis. ... doktora filol. nauk: spec. 10.02.01, 10.02.19. Rostov-na-Donu, 2004. 332 p. [in Russian]
11. Skovorodnikov A. P. Yazykovaya igra [Language game]. Kul'tura russkoj rechi: Ehnciklopedicheskij slovar'-spravochnik. Moscow, 2003. P. 796–803. [in Russian]
12. Chemodurova Z. M. Pragmatika i semantika igry v tekstah angloyazychnoj postmodernistskoj prozy 20–21 vekov [Pragmatics and semantics of game in English postmodern fiction of the 20th and 21st centuries]: dis. ... doktora filol. nauk: spec. 10.02.04. St. Petersburg, 2016. 407 p. [in Russian]
13. Shpitcer L. Slovesnoe iskusstvo i nauka o yazyke [Verbal art and the science of language]. Problemy literaturnoj formy. Moscow, 2007. P. 189–221 [in Russian]
14. Attridge D. Coetzee and the Ethics of Reading: Literature in the Event. Chicago, 2004. 225 p.
15. Chrzanowska-Kluczevska E. Language Games: Pro and Against. Krakow, 2004. 220 p.
16. AI: Coetzee J. M. Age of Iron. New York, 2012. 198 p.
17. IHC: Coetzee J. M. In the Heart of the Country. London, 1999. 151 p.
18. Izotova N. P. Psychonarrative in J. M. Coetzee's fiction: A Ludic linguistics perspective. Topical Issues of Romance and Germanic Philology and Applied Linguistics. 2018. P. 141–144.