

УДК 811.111'42

Булыко Анастасия Владимировна

выпускник

Минский государственный

лингвистический университет

г. Минск, Беларусь

Nastassia Bulyka

graduate

Minsk State Linguistic University

Minsk, Belarus

nastia-sa@mail.ru

**ДИСКУРС ИГРЫ В РОМАНАХ «ВОЛХВ» ДЖ. ФАУЛЗА
И «ДОМ ДОКТОРА ДИ» П. АКРОЙДА**

**GAME DISCOURSE IN THE NOVELS *THE MAGUS*
BY J. FOWLES AND *THE HOUSE OF DOCTOE DEE* BY P. ACKROYD**

В статье рассматриваются основные характеристики дискурса игры на примере романов постмодернистских английских писателей: «Волхв» Дж. Фаулза и «Дом Доктора Ди» П. Акройда. Доказательно представлено, что романам присуща категория

игры, реализующаяся на всех уровнях игрового взаимодействия автора и читателя в художественном дискурсе: на уровне композиции, содержания и художественной формы, на уровне связи текста с широким контекстом.

К л ю ч е в ы е с л о в а : *дискурс; игра; Дж. Фаулз; П. Акройд; роман; композиция; экстралингвистический контекст.*

This article discusses the main characteristics of game discourse within two novels – *The Magus* and *The House of Doctor Dee* – by contemporary postmodernist British authors J. Fowles and P. Ackroyd, respectively. The game discourse represents the interplay of different components: communication between the author and the reader, plot structure, the message of the novel, the form of artistic representation and extralinguistic context.

Key words : *discourse; game; J. Fowles; P. Ackroyd; novel; plot structure; extralinguistic context.*

Игра – неотъемлемая часть жизни общества, характерная и для стиля современной жизни: интеллектуальные, компьютерные, азартные игры, телеигры. Категория игры является сферой междисциплинарных исследований, активно изучается философией, культурологией, психологией, антропологией, лингвистикой и другими науками. Она получила теоретическое обоснование у культурологов и философов (Л. Витгенштейн, Й. Хёйзинга, Р. Кайуа, Р. Барт, Ж.-Ф. Лиотар), отечественных литературоведов (Ю. М. Лотман, В. Е. Хализев), лингвистов (Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова в работе «Русская разговорная речь», 1983).

Игра является одним из центральных понятий дискурса и философии постмодернизма и имеет непосредственное отношение к тезису Р. Барта о «смерти автора», потерявшего способность контролировать текст, побежденного то ли Письмом, то ли Игрой, которая приняла форму книги [1, с. 386]. Ж.-Ф. Лиотар также создал свою концепцию языковых игр: они представляют соревнование, особую игру, для которой характерно наличие определенных правил [2, с. 277].

В последнее время появился еще один аспект лингвистического анализа игры – дискурсивный. *Дискурс* – сфера междисциплинарных исследований, определяющаяся как коммуникативно-речевой процесс, включающий текст в неразрывной связи с ситуативным контекстом: в совокупности с культурно-историческими, идеологическими, социальными, психологическими факторами, с системой коммуникативно-прагматических и когнитивных целеустановок автора, взаимодействующего с адресатом, обуславливающим особую упорядоченность языковых единиц при воплощении в текст [3, с. 230]. Развитие научной мысли таких ученых, как М. Бахтин, Р. Барт, Цв. Тодоров и, в настоящее время, В. Тюпа, поспособствовало применению теории дискурса в современном литературоведении, где *литература* понимается как дискурс – диалог посредством текста (объекта) между автором (субъектом) и читателем (адресатом), в ходе которого происходит совместное конструирование смысла художественного произведения.

Согласно определению Й. Хёйзинга, *игра* – это «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по

добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости» [4, с. 152]. В своей работе «Homo ludens» Й. Хёйзинга выделил основные характеристики игры: свобода, бесполезность и несерьезность, замкнутость и ограниченность, правила и рамки; наличие замкнутых сообществ посвященных, повторяемость и напряжение [4, с.19].

Лингвисты Е. И. Шейгал и Ю. М. Иванова, основываясь на признаках игры, представленных Й. Хёйзинга, определяют *игровой дискурс* как «специфический вид общения, направленный на получение удовольствия от самого процесса общения и лишенный прямой практической целесообразности (прямо не ведущий к решению насущных проблем). Это общение, протекающее в рамках ограниченного или особым образом структурированного пространства и времени, совершающееся по определенным правилам (сценарию), содержащее в той или иной степени элемент рекурсивности (воспроизводимости). Для игрового общения характерна двуплановость коммуникативного поведения. Оно построено так, что в нем не может произойти ничего опасного, чреватого серьезными последствиями. Тональность общения преимущественно несерьезная» [5, с. 6].

Руководствуясь методом дискурс-анализа макро- и микроструктуры художественного дискурса, интерпретируя художественный текст как диалог, можно выделить некоторые уровни игрового взаимодействия автора и читателя в художественном дискурсе. В качестве диалога рассматриваются: обращенность автора через текст к читателю (игровой элемент по-разному проявляется на уровне композиции, содержания и художественной формы); связь текста с широким контекстом (системой разнообразных экстралингвистических факторов). В. Тюпа говорит о следующей организации художественного текста: это отношения между «субъектом» дискурса (тот, кто порождает высказывание), «адресатом» (для кого высказывание предназначается) и «объектом» (что и как говорится и подразумевается). Тем самым дискурс-анализ актуализирует коммуникативную природу литературы [6, с. 5] как способа духовного общения. И это неоспоримое преимущество данного подхода к интерпретации текстов: необходимо исследовать взаимоотношения между автором, читателем и текстом и на этом основании выявить скрытые смыслы последнего.

На уровне композиции игровой элемент обнаруживает себя в разработке событийного ряда и реализуется при помощи следующих видов сюжета: линейный с экскурсами (экскурсы в прошлое и взгляд в будущее, например, «Волхв» Дж. Фаулза); линейный дискретный (события подаются неравномерно, с разрывом во времени); линейно-параллельный (несколько сюжетных линий, каждая из них линейна, иногда они пересекаются; например, «Ящик для письменных принадлежностей» М. Павича); сюжет с обратной хронологией (разрешение конфликта представлено в самом начале произведения, а в ходе развития сюжета прослеживаются причины и мотивы, объясняющие такое разрешение, (например, «Стрела времени, или Природа преступления» М. Эмиса) [7, с. 205]. Автор выстраивает определенный путь,

по которому должен пройти читатель, и предлагает ему различные стратегии чтения художественного произведения: прямолинейно, оглядываясь назад или возвращаясь к отправной точке, и таким образом погружает читателя в сконструированную сюжетную игру.

На уровне содержания игровой элемент проявляется через тематику произведения и его проблематику, воплощенные в игровых ситуациях, которые, согласно Й. Хёйзинга и Р. Кайуа, можно разделить на три вида:

а) состязание: «...представляет собой борьбу, где искусственно создается равенство шансов, и противники сталкиваются друг с другом в идеальных условиях, обеспечивающих точную и неоспоримую оценку одержанной победы» [8, с. 52]. Комедия У. Шекспира «Два веронца» – яркий пример ситуации любовного соперничества двух друзей;

б) игра судьбы: вид ситуаций, которые «основаны на решении, не зависящем от игрока и никак не подконтрольном ему, то есть в которых требуется переиграть не столько противника, сколько судьбу» [8, с. 54]; Это азартные игры (игра в кости, карты, рулетка) [8, с. 54]. «Непредсказуемость шанса» является отличительной чертой произведений Э. А. По: его главные герои часто играют со смертью, вступая в конфликт с провидением, высшими силами, Богом;

в) подражание: в основе – явление «миметизма», которое заключается в способности человека «стать иллюзорным персонажем и вести себя соответственным образом» [8, с. 57]. Здесь субъект игровой ситуации «думает, убеждает сам себя и других, что он кто-то другой. Он на время забывает, скрывает, отбрасывает свою собственную личность и притворно приобретает чужую» [8, с. 57]. Стремление игрока здесь с одной стороны состоит в том, чтобы не быть узнанным, а с другой – получить наслаждение, удовлетворение от собственного маскарада. Данная ситуация описывается в драме М. Ю. Лермонтова «Маскарад», где он является типичным для светского общества бытовым мероприятием, непосредственно связанным с подражанием. В этом смысле игра воспринимается как распространенная форма общественного развлечения, как праздник или социально узаконенная форма игрового поведения героев в светском обществе.

Анализ контекста – это необходимый элемент дискурс-анализа. Текст создаётся автором (субъектом дискурса) и затем интерпретируется в контексте «общего дискурса» [9], то есть в системе разнообразных экстралингвистических факторов (исторические, социокультурные, психологические факторы; система взглядов, убеждений, мироощущение субъекта и объекта). Контекст присутствует в тексте и в виде отголосков других дискурсов, в виде интертекстуальности (аллюзий, цитат).

Дж. Фаулз и П. Акройд – выдающиеся представители английской постмодернистской литературы, открыто экспериментирующие с жанрами и приемами создания художественного произведения. Романы «Волхв» и «Дом Доктора Ди» занимают особое место в истории развития эпохи постмодернизма и им присуща категория игры.

В романе «Волхв» – линейный сюжет с экскурсами в прошлое, и три его части помогают раскрыть определенные этапы развития и становления героя. Дж. Фаулз реализует постмодернистскую интеллектуальную игру с читателем, отказываясь от роли всеведущего автора и используя вариативность финала, динамичность и загадочность сюжета, тем самым открывая множественные пути интерпретации смысла романа. Прием «лабиринта», который А. Ю. Устинов указывает в качестве «основополагающего элемента композиционной и смысловой структуры произведения» [10, с. 95], использован Дж. Фаулзом для «блуждания внутри» сознания главного героя и постижения истины.

В основе игры в романе «Волхв» лежит ситуация маскарада. Символ маски в романе связан с поиском себя. Маска всегда была идеей обновления и в то же время сокрытия своего истинного «Я» или его потери. В эпоху постмодернизма исчезает грань между понятиями лица и маски, между игрой и реальной действительностью. Игра и театр неразделимы для Фаулза. В романе описывается пространство, своеобразная «сцена», стоя на которой так называемые актеры не видят людей в зале и искусственно имитируют сходство с обычной жизнью.

Роман «Дом Доктора Ди» на уровне макроструктуры художественного дискурса представляет собой линейный параллельный сюжет, так как здесь имеются два плана повествования, которым соответствуют разные временные пласты. Одна из историй связана с прошлым Великобритании и рассказывает о судьбе реальной исторической личности, мага, алхимика, мистика XVI в. Джона Ди (1527–1608). Другая же повествует о событиях, происходящих в современном Лондоне, о жизни нашего современника Мэтью Палмера. Согласно В. В. Струкову, кольцевое построение текста является особенностью данного романа и способствует созданию игрового взаимодействия автора с читателем [11, с. 106]. К примеру, первая глава заканчивается словами Мэтью Палмера: *But for a moment I seemed to see the dark shape of a man soaring upward above Cloak Lane* [12, с. 19]. Следующая глава под названием «Зрелище» («The Spectacle») начинается со слов Джона Ди: *What became of the flying man?* [12, с. 20]. Эта же глава заканчивается словами Джона Ди: *It was a clear night, and the fixed stars were all I needed to light my path to Clerkenwell* [12, с. 38]. Вторая глава, в свою очередь, начинается со слов Мэтью: *I decide to walk through the night* [12, с. 39]. Создается ощущение, что Джон Ди и Мэтью Палмер существуют в одном временном отрезке и вовлечены в одни и те же события. Многие повороты сюжета в романе не просто отражаются друг в друге, они сливаются, заставляя читателя воспринимать прошлое и настоящее во взаимодействии. Следовательно, по замыслу автора, прошлое и настоящее взаимосвязаны, хоть они и выступают в романе как «параллельные миры».

Писатель играет не только со структурой романа, но и с жанрами, используя стратегии исторического, готического, детективного романа, биографического очерка. Но ни один из вышеперечисленных жанров не

развивается в полной степени и не становится ведущим. Жанровые стратегии становятся элементом постмодернистской игры автора с читателем, предлагая разные пути интерпретации смысла не только на уровне сюжета, но и на уровне жанра, от которого эти интерпретации зависят.

На уровне содержания в романе «Волхв» раскрыта тема самости личности, ее свободы, а также проблема смысла жизни человека, его нравственных и моральных ценностей. Для поиска ответов на важные экзистенциальные вопросы автор через своего персонажа Мориса Кончиса создает различные исторические эпохи и моделирует жизненные ситуации с помощью театрального действия, вплетенного в текст романа. Автор расширяет понятие театра, говоря, что каждый живущий на этой планете играет определенную роль. *We are all actors and actresses...* [13, с. 174], – отмечает одна из героинь романа. На что получает следующий ответ: *Of course. On the stage of the world* [13, с. 174].

В романе «Дом Доктора Ди» Акرويد обращается к теме искусства, исторического наследия, самопознания, к теме взаимосвязи прошлого и настоящего, затрагивая проблемы поиска себя, соотношения правды и вымысла. Процесс самопознания представлен сюжетной линией раскрытия секрета отца и дома, погоней Джона Ди за тайными, мистическими знаниями, ради которых он пренебрегает вниманием и доверием своих близких. Процесс познания и самопознания в романе также символически воплощается в образе лабиринта, по которому блуждают и Мэтью Палмер, и Джон Ди, исследуя глубины собственного «Я». Образ театра отображает тезис о трудности различения реального и нереального, действительного и воображаемого.

На уровне художественной формы игровое начало в романе «Волхв» проявляется в использовании художественных средств иносказания, языковых аномалий и аллюзий на греческие мифы (мифы о Тесее, Орфее и Одиссее) и произведения Шекспира («Ромео и Джульетта»). Дж. Фаулз часто использует языковые игры благодаря необычным сочетаниям слов, морфем, значений, создавая новые смыслы, как, например, многочисленные слово-образования с суффиксом *-ness*, который обычно используется для образования абстрактных существительных от прилагательных. Но в качестве основы Фаулз использует не только прилагательные, но и числительные, и наречия. *I noticed the twoness of the tea-table, and stood by the corner, embarrassed, aware of a trite English desire to sneak away* [13, с. 78], – эта мысль пробежала в голове Николаса Эрфе в тот момент, когда он хотел поближе познакомиться с виллой «Бурани». Языковая аномалия *twoness* представляет собой соединение числительного и суффикса *-ness*, помогая автору точно и кратко выразить мысль, что стол на вилле накрыт только для двоих. На уровне синтаксиса используется страдательный залог без указания субъекта действия, например, в сцене предстоящей физической близости Николаса и Лилии в темной комнате. Главный герой думает, что дверь в комнату закрыта, но внезапно в нее врываются две незнакомые фигуры: *The*

door was flung wide open, the light came on, there were two black figures, two tall men in black trousers and shirts [13, с.487]. Страдательный залог без указания субъекта действия виртуально перемещает читателя внутрь комнаты к главному герою, где он, как и Николас, не может понять, кто и каким способом мог бы открыть дверь.

Создание мистико-магического эффекта очарования Греции также является частью игрового дискурса. Греция – олицетворение прекрасного: яркая, страстная, живая. Она трактуется писателем как место инициации главного героя и обретения человеком самого себя. *Phraxos was beautiful. There was no other adjective; it was not just pretty, picturesque, charming – it was simply and effortlessly beautiful. It took my breath away when I first saw it, floating under Venus like a majestic black whale in an amethyst evening sea, and it still takes my breath away when I shut my eyes now and remember it* [13, p. 50] – так автор описывает первые впечатления Николаса об острове. Волшебная и магическая Греция противопоставляется серой, удручающей, спокойной и невзрачной Англии, которая воспринимается Николасом на острове как нечто несуществующее: *The outer world, England, London, became absurdly and sometimes terrifyingly unreal* [13, с. 56]. Он не ощущает своей принадлежности к английскому обществу: *I used to hear the B.B.C. Overseas Service from time to time, but the news broadcasts seemed to come from the moon, and concerned situations and a society I no longer belonged to...* [13, с. 56]. Николас пытается избавиться от своей национальной идентичности, так как она разрушает его индивидуалистскую философию, причисляя его к обществу, которое ему отвратительно. Метафоры, эпитеты и другие тропы участвуют в усилении эффекта мистификации Греции.

Миф об Одиссее является одной из центральных аллюзий в романе. Подобно Одиссею Николас отправляется в странствование, чтобы обрести себя, найти цель в жизни и обнаружить, что именно там находится цель его скитаний – женщина, к которой он стремится. Лилия Монтгомери примеряет на себя роль Цирцеи: *...she had to take on – and so rapidly – the Circe role* [13, с. 564]. Герой, однако, путешествует не по морям и странам, а по собственному подсознанию с целью обретения своего истинного «Я».

На уровне микроструктуры художественного дискурса игровое начало в романе «Дом доктора Ди» представлено метафорами, символическими образами (образ дома, образ гомункулуса, образ города) и особым употреблением некоторых языковых единиц. Стоит отметить особый идиолект автора: сочетание современного английского языка и изобилия латинских терминов (*mirabilia, anno, spiritus mundi, harmonia mundi*), которыми наполнена речь Джона Ди. В диалогах он часто использует латинское слово *anno* в сочетании с историческими датами. *Anno* является частью словосочетания *anno Domini*, или ‘от лета Господня’, ‘христианской эры’, ‘нашей эры’ [14]. Джон Ди считает себя сущностью, которая скоро должна стать равной Богу, поэтому акцент на слове *anno* скорее всего подразумевает скрытое значение в смысле ‘нашей эры’ – то есть не просто эры Христа, но и доктора Ди.

В романе наблюдается игра слов, например, оппозиция «Dog–God». В главе «Больница» («The Hospital») отец Джона Ди дает сыну наказ: *Love my dog* [12, с.106] – на что получает ответ: *Do you love dog or god?* [12, с. 106]. Джона Ди также обзывают «Doctor Dog», что символизирует неделимость и реверсивность светлого и темного начала в человеке, зла и добра. Символически собака является священным животным, но, с другой стороны, она часто олицетворяет зло.

Несомненно, один из заглавных метафорических образов в романе – дом в Кларкенуэлле, хозяином которого являлся Джон Ди. Дом – это портал, позволяющий обратиться к предшествующим эпохам. Его назначение – рассказать всю правду хозяину. Населяющие дом духи прошлого подкладывают Мэтью документы его отца, старые бумаги, его посещают видения, он слышит голоса за стеной – разговоры Джона Ди и его помощника. Дом как полноценный герой помогает познать истину.

Осознание себя Богом-творцом, создавшим гомункулуса, является тайной сутью доктора Джона Ди: *I have beside me a glass vessel prepared and waiting for my little man* [12, с. 78]. «Человечек» (*little man*), или гомункулус на языке алхимиков, будучи сотворенным другим человеком, не принадлежит самому себе и повторяет судьбу своего создателя. Образ гомункулуса в романе связывает прошлое и современность. Мэтью Палмер – гомункулус, творение Джона Ди, срок жизни которого – тридцать лет. Повествование обрывается незадолго до дня рождения Мэтью, и читателю остается лишь гадать о том, что могло бы произойти дальше по версии П. Акройда.

Учитывая экстралингвистический контекст художественного дискурса, стоит отметить, что в романе «Волхв» Фаулз делает опору не только на автобиографическую основу романа и собственные философские взгляды и убеждения, но и встраивает в повествование разные виды дискурса (дискурс экзистенциализма, психоанализа), повышая эстетическую и культурную значимость художественного текста. Так, психологический эксперимент в романе поставлен над Николасом. Как обнаружил З. Фрейд, травматические события, аффективные переживания, неисполненные желания не исчезают из психики, а подвергаются вытеснению – активному удалению из сознания в сферу бессознательного, где продолжают активно воздействовать на психическую жизнь, проявляясь часто в замаскированной форме в виде невротических симптомов [15, с. 259]. Именно такое толкование дано поведению главного героя.

П. Акройду свойственно прекрасное знание художественных стилей других эпох, широкое знакомство как с историей Великобритании, так и историей литературы, архитектуры, с различными философскими учениями. Интерес к истории как специфика английской литературы в целом связан с особенностями британского менталитета, отмечает С. Г. Тер-Минасова [16, с. 206]. Так, одним из главных героев романа «Дом Доктора Ди» является достаточно известная и противоречивая личность в истории Великобритании – Джон Ди (1527–1608), знаменитый

ученый, алхимик, каббалист, астролог и астроном, математик и механик, географ, архитектор. С помощью этого образа Акройд отражает атмосферу XVI в., что придает повествованию некоторую иллюзию достоверности. В то же время реализуется игра автора с читателем, основываясь на постмодернистском представлении о «знании», к которому нужно относиться с должным скептицизмом и без догматической веры. Акройд изначально ориентирует читателя на то, что Джон Ди – это художественный персонаж, в то же время реконструируя его жизнь как реальной исторической фигуры, изображая его реинкарнацию в образе нашего современника.

Согласно ведущим постулатам постмодернизма, художественный дискурс предполагает опору на предшествующие тексты (интертекстуальность). Так Акройд создает иллюзию достоверности повествования и погружает читателя в дискурс эпохи Возрождения, выбирая в качестве основы реальные философские труды и работы исследователей. К примеру, в главе «The Library» автор следует принципу исследователя Питера Френча: библиотека Джона Ди способна лучше всего отразить его взгляды и мировоззрение. Акройд отбирает значимые книги для заглавного персонажа романа, которые действительно были частью его личной библиотеки и свидетельствуют о неподдельном интересе ученого к магии и алхимии: *Reuchlin his De verbo mirifico and De arte cabalistica, Brunswick's Book of Distillation... De occulta philosophia, De incantationibus by Pomponazzi, the Corpus Hermeticum collected by Turnebus* [12, с. 64].

В заключение отметим, что в отличие от Дж. Фаулза, П. Акройд реализует игровые аспекты романа «Дом Доктора Ди» на композиционном уровне более выражено, не прячет игру за избытком метафор и языковых аномалий. Оба писателя играют с жанрами, используя стратегии исторического, готического, детективного, психоаналитического, детективного романа и биографического очерка. Дж. Фаулз включает в свою игру с читателем театрализацию античности и Второй мировой войны. П. Акройд посредством игрового дискурса обращает внимание читателей на широкий круг исторически значимых личностей и событий, также затрагивая экзистенциально важные темы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Р. Барт. – М.: Прогресс, 1989. – 616 с.
2. Лиотар, Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Ж.-Ф. Лиотар. – М.: Институт экспериментальной социологии; СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с.
3. Чернявская, В. Е. От анализа текста к анализу дискурса / В. Е. Чернявская // Текст и дискурс: традиционный и когнитивно-функциональный аспекты исследования: сб. науч. тр. ; Ряз. гос. пед. ун-т им. С. А. Есенина. – Рязань, 2002 – С. 230–232.
4. Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хёйзинга. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2019. – 400 с.

5. Шейгал, Е. И. Игровой дискурс: Игра как коммуникативное событие / Е. И. Шейгал, Ю. М. Иванова // Изв. РАН. Сер. лит. и языка. – 2008. – Т. 67. – № 1. – С. 3–20.
6. Тюпа, В. И. Художественный дискурс (Введение в теорию литературы) / В. И. Тюпа. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2002. – 80 с.
7. Поспелов, Г. Н. Введение в литературоведение. – М.: Высш. шк., 1988. – 528 с.
8. Кайуа, Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа. – М.: ОГИ, 2007. – 304 с.
9. Ерофеева, Е. В. К вопросу о соотношении понятий ТЕКСТ и ДИСКУРС / Е. В. Ерофеева, А. Н. Кудлаева // Проблемы социо- и психолингвистики: сб. ст. / отв. ред. Т. И. Ерофеева; Перм. ун-т. – Пермь, 2003. – Вып. 3. – С. 28–36.
10. Устинов, А. Ю. Лабиринтизм «В лабиринте» А. Роб-Грийе / А. Ю. Устинов // Научная мысль Кавказа. – № 3. – С. 94–100.
11. Струков, В. В. Художественное своеобразие романов Питера Акройда: (к пробл. британ. постмодернизма) / В. В. Струков. – Воронеж : Полиграф, 2000. – 182 с.
12. Ackroyd, P. The House of Doctor Dee / P. Ackroyd. – L. : Penguin Books, 1993. – 277 p.
13. Fowles, J. The Magus. – London: Vintage, 2004. – 656 p.
14. Merriam-Webster Dictionary [Electronic Resource] : Anno. – Mode of access : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anno>. – Date of access : 13.03.2021.
15. Фрейд, З. Введение в психоанализ. Лекции / З. Фрейд; [пер. с нем. Г. В. Барышниковой]. – Москва : Эксмо, 2020. – 416 с.
16. Тер-Минасова, С. Г. Война и мир языков и культур / С. Г. Тер-Минасова. – М. : Слово/Slovo, 2008. – 334 с.

Поступила в редакцию 04.10.2021