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

УДК 821.111 (680)-311.1

З. М. Чемодурова

ПРАГМАТИЧЕСКИЕ И СЕМАНТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ФИКЦИОНАЛЬНОЙ ИГРЫ

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

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

Z. Chemodurova

PRAGMATIC AND SEMANTIC ASPECTS OF THE FICTIONAL GAME

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

Keywords: fictional game, cooperative game of make-believe, possible world, 'as if" mode, convention of the "temporary suspension of disbelief", mimesis.

Вопрос, можно ли считать литературу (в частности, прозаический текст) игрой, стал особенно актуальным во второй половине XX века, в эпоху постпозитивизма, в эпоху «онтологического стресса» (Томас Павел), когда, по словам известного теоретика постмодернизма Б. МакХейла, возникает «анархический пейзаж множественных миров» [22, с. 36].

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

текстов, что игра представляет собой конститутивный признак постмодернистской эстетики [6; 9; 10], трудно, однако, принять точку зрения, согласно которой выделяют «игровые» художественные тексты, противопоставляя их неигровым (репрезентативным) [17].

Актуальной, таким образом, представляется попытка определить семантические и прагматические параметры так называемой фикциональной игры, или игры в вымысел, характерные для любого художественного текста, что позволит, с одной стороны, снять противопоставление «игровые — чисто репрезентативные художественные тексты», с другой стороны, позволит, наконец, более системно взглянуть на игровые особенности постмодернистских художественных текстов.

Поскольку хорошо известна сложность определения игры, обладающей онтологической амбивалентностью и выступающей одновременно и как объективное явление, и как субъективная сущность, то в качестве самого обобщенного определения феномена игры можно предложить формулировку, разработанную Н. А. Абиевой и О. В. Гайшиной: «Игра — в самом общем виде — это моделирование определенной ситуации с определенной целью. Интерес представляет как процесс моделирования (участие в игре), так и получаемый результат [1, с. 221].

Тот факт, что искусство (и литературу) следует рассматривать в ряду вторичных моделирующих систем, что текст позволяет представить некоторую картину мира (фрагмент мира) в виде развернутой системы представлений, суждений, идей, уже давно является признанным фактом в области лингвистики текста, семиотики, литературоведения. Ю. М. Лотман, например, пишет, что «произведение искусства всегда условно и одновременно должно интуитивно осознаваться как аналог определенного объекта, то есть быть «похоже» и «непохоже» одновременно» [7, с. 387]. Г. Г. Гадамер настаивает на том, что в «любом произведении искусства присутствует нечто, именуемое mimesis, imitation», при этом не следует понимать mimesis как подражание чему-то, заранее известному, это, скорее, «специфический характер приращения бытия, которое сущее получает за счет того, что представляет самое себя» [5, с. 303–305].

Необходимо отметить, что понятие «мимесис», введенное еще Платоном и преобразованное затем Аристотелем в «Поэтике» (см. [13, с. 23–24]), до сих пор вызывает дискуссии среди литературоведов, нарратологов, философов и лингвистов.

Роберт Альтер, известный американский литературовед, анализируя жанр романа, настаивает, что «все романы миметичны» (“All novels are in fact mimetic”) [16, с. 12], хотя они демонстрируют два различных модуса мимесиса. По мнению Р. Альтера, мимесис никогда не означает «прямое воссоздание реальности», а скорее «способ вызвать в сознании читателей иллюзию людей, мест, ситуаций, событий, институтов, удивительно сходных с теми, что мы встречаем вне сферы чтения» [16, с. 12]. Существенным представляется вывод исследователя о том, что современный (экспериментальный) роман не предполагает отказа от мимесиса, а скорее его «огромное усложнение» [16, с. 13].

В. А. Подорога выделяет в литературном мимесисе три активно действующих отношения: «1) мимесис-1, *внешний* — без него было бы невозможно повествование (рассказываемое может быть бессмысленным в качестве сообщения и вместе с тем сохранять вполне «осмысленные» знаки отношения к реальности, чьим сложным преобразованием является). <…> 2) мимесис-2, *внутрипроизведенческий*, указывающий на то, что литературное произведение самодостаточно и не сводимо к достоверности внешнего, якобы реального,

мира. <…> 3) наконец, мимесис-3, *межпроизведенческий,* — это отношения, в которые вступают произведения между собой (плагиат и заимствования, взаимное цитирование, поглощения, эпиграфы и посвящения, атаки и вполне осознанные подражания)» [11, с. 10–11]. Не вполне соглашаясь с данной точкой зрения, согласно которой исследователь предлагает распространить понятие мимесиса и на отношения между произведениями, можно, однако, признать, что заключение В. А. Подороги о том, что «для литературы *образца* на первом месте остается критерий реалистичности, т. е. поддержание у читателя «сильной» референциальной иллюзии» [11, с. 11], в то время как «для литературы *другой, экспериментирующей*, определяющую роль начинает играть внутрипроизведенческий мимесис» [11, с. 11] представляется вполне убедительным.

Рассматривая проблему вымысла с позиции нарратологии, В. Шмид отмечает, что «вымысел (fictio), понимаемый в аристотелевском смысле как мимесис, — это художественная конструкция возможной действительности. Изображая не существовашие происшествия, а происшествия возможные, фикция как конструкция имеет характер мыслительной модели» [13, с. 24].

Можно, таким образом, предположить, что игровая и художественная модели действительности (речь здесь идет о моделирующих, миметических или подражательных играх, прежде всего) эпистемологически построены на модусе «as if», «как если бы» условно — реальном конструировании модели возможной действительности (ср. у Ю. М. Лотмана: игра — «как бы деятельность», искусство — «как бы жизнь» [7, с. 397]).

Роберт Детвайлер, например, считает, что, поскольку литература есть вымысел (fiction), поскольку она создает и разрабатывает иллюзии, она делает то же, что и другие формы игры: литература создает другой, нереальный мир при помощи воображения и посредством языка, чтобы развлекать, занимать, поддерживать, учить, вдохновлять автора и его читателя. По утверждению Детвайлера, «литература — это, прежде всего, утонченный вид притворства, а притворство (pretending) является фундаментальным элементом игры (play and games)» [18, с. 50–51].

В чем суть этого, так называемого, «притворства» становится яснее, если мы обратимся к понятию игрока, задействованного в игре. Его, по выражению Финка, характеризует некая «раздвоенность» (double or split personality), ничего общего не имеющая с медицинским диагнозом шизофрении. Индивид-игрок одновременно живет двух мирах — игровом и реальном — и осознает свое двойственное состояние, т. к. в состоянии отличить «реальность» и «иллюзию» [19, с. 23]. Иными словами, можно говорить об «игровой конвенции», об «игровом сознании» и «игровой установке». Обращаясь к проблеме восприятия художественного текста, мы должны обратиться к особому логическому статусу художественного текста, который предусматривает некий парадокс его восприятия как одновременно не истинного, не ложного, предполагающего как веру, так и неверие в его фикциональные пропозиции.

Работы Д. Льюиза, Т. Павела, К. Уолтона, Ф. Меррелла, посвященные логическому статусу художественного текста, рассматривают проблему «кооперативной игры воображения, регулируемой условными соглашениями с играющими (по крайней мере) на двух ролях. Повествователи делают вид, что передают аудитории исторически достоверную информацию; аудитория делает вид, что принимает эту информацию к сведению и соответствующим образом реагирует» [8, с. 63].

Одной из составляющих так называемой «кооперативной игры воображения», предлагающей объяснение особенностей вос-

приятия художественного текста читателями, является феномен, получивший название «сознательной отмены неверия или воздержания от недоверия» (willing suspension of disbelief). Данное понятие, которое впервые ввел в употребление С. Колридж, получило достаточно широкое освещение в работах по психологии (в частности, по психологии восприятия искусства), семиотике, поэтике, лингвистике. Данная установка на «воздержание от недоверия» (по выражению У. Эко) имеет, на наш взгляд, игровой характер; читатель, открывая художественное произведение, погружается в вымышленный (иллюзорный, игровой) мир, осознает его иллюзорность, однако, в процессе чтения следует игровой конвенции «верить в иллюзию» истинности создаваемого автором мира. У. Эко указывает на то, что «любая прогулка в литературных мирах функционально приближена к детской игре. Дети играют в куклы, в лошадки и в воланчики, чтобы познакомиться с физическими законами мира и с действиями, которые им когда-то придется совершать. Подобным же образом читать литературное произведение — значит принимать участие в игре, позволяющей нам придать осмысленность бесконечному разнообразию вещей, которые произошли, происходят или еще произойдут в настоящем мире. Читая литературный текст, мы бежим от тревоги, одолевающей нас, когда пытаемся сказать нечто истинное об окружающем мире» [14, с. 163].

Очевидно, что данное утверждение У. Эко имеет прямое отношение к компенсаторному аспекту игры, разрабатываемому психологами, а также к адаптивной, или, по выражению самого У. Эко, «утешительной функции» литературы [14, с. 163].

Ф. Меррелл в работе «A Semiotic Theory of Text» (1985) также рассматривает феномен «воздержание от недоверия» и указывает на то, что, воспринимая текст «как если бы» он был реальным, мы одновременно предположительно осознаем границу, отделяющую то, что «внутри» текстового мира, от того, что «снаружи». Читатели являются зрителями двух миров, вымышленного и «реального». Мы должны одновременно «не верить» и «воздержаться от недоверия», таким образом, по Мерреллу, процесс чтения текста представляет собой парадокс постоянного движения от одного модуса восприятия к другому, добровольных и взаимно исключающих друг друга [23, с. 80].

Необходимо отметить, что феномен «воздержания от недоверия» по отношению к истинности фикциональных пропозиций, к истине в вымышленном мире, рассматривается в науке с разных позиций. С прагматической точки зрения, в работах Д. Серля, например, «автор только делает вид (притворяется), что говорит правду. Мы (читатели) соблюдаем это соотношение (конвенцию) и делаем вид, что события, о которых нам повествуют, действительно имели место», причем, по утверждению Серля, слово «притворяться» значит — заниматься тем, что ведешь себя так, как будто на самом деле делаешь это или являешься указанным лицом, без малейшего намерения обмануть» [12: 39] (выделено мною. — *З. Ч.*).

Так, В. Шмид отмечает, что «литературный вымысел (fictio) — это симуляция без отрицательного характера, выдумка, в которой отсутствует момент ложности и обмана» [13, с. 23].

Вопрос, таким образом, чем объясняется читательская готовность на время «отменить недоверие» и воспринимать «повествуемую историю как правдивую» [2, с. 91], одновременно осознавая ее вымышленность, представляется интересным и сложным одновременно.

В. А. Андреева, рассматривая когнитивный аспект фикциональности, также отмечает, что «в процессе чтения литературно-художественного текста у читателя возни-

кает иллюзия правдивости повествуемого, хотя в тот же самый момент он сознает, что перед ним вымысел» [2, с. 91]. Данный фикциональный парадокс исследователь предлагает рассматривать как *фикциональную игру*. Отмечая, что правдивость не стоит сводить к правдоподобию или к реалистической иллюзии, В. А. Андреева делает вывод, существенный для нашего исследования, согласно которому «авторская интенция определяет правила фикциональной игры, в которую включается и читатель» [2: 92] (выделено мною. — *З. Ч.*).

Важно подчеркнуть, что, по-видимому, игровое моделирование некоего фикционального мира *всегда* основывается на правилах, связанных с установкой автора вовлечь читателя в «кооперативную игру воображения», которая, однако, может протекать с большей или меньшей степенью «предсказуемости», связанной с характером правил.

Фикциональную игру следует, таким образом, рассматривать как такой вид фантазийно-игровой духовной деятельности, в которой автор как создатель игры моделирует некий возможный мир, представляющий собой игровой конструкт и выстраивающийся по неким правилам, или конвенциям. Читатели, в свою очередь, «вступая в фикциональную игру», используют художественный текст как «опору» в «кооперативной игре воображения», на время «отменяя недоверие», пытаясь декодировать «семиотическую стратегию» [15, с. 67] и выстроить ментальную модель, распознав правила игры (ср.: [1, с. 226–227]). Как справедливо указывает У. Эко, «эмпирический читатель — просто актер, пытающийся войти в постулируемую текстом роль читателя образцового» [15, с. 67].

Понятие «игры воображения» (a game of make-believe) также неразрывно связано с игровым характером конвенции «воздержания от недоверия». Психологи отмечают феномен «слияния» (fusion) с миром вымысла, когда граница между «внешним» и «внутренним» мирами стирается, и человек позволяет себя убедить, хотя бы временно и частично, в существовании, по словам К. Уолтона, Анны Карениной, в том, что она несчастна и любит Вронского. Таким образом, читатель признает истинность этих фикциональных пропозиций в мире данной конкретной игры, игры воображения (a game of make-believe) [24, с. 175].

Любопытным подтверждением этого подхода, при котором «центральным понятием, описывающим онтологический статус фикциональных сущностей, становится опыт «увлеченности историей» (the experience of being caught up in the story) [24, с. 179] является рассказ У. Эко об одном из эпизодов создания и восприятия «Маятника Фуко». Очень подробно и совершенно достоверно описав маршрут своего персонажа Казобона, бредущего по улицам Парижа, и указав точную дату, Эко получил письмо от читателя, обнаружившего, что в ту ночь на пути прогулки Казобона произошел пожар, упоминавшийся в газетах. Читатель хотел знать, почему Казобон его не заметил. Эко пишет, что он «заставил его (читателя) поверить в то, что действие книги происходит в «реальном» Париже, и даже указал точную дату [14, с. 140–142], поэтому читатель не так уж и не прав, задавая этот вопрос.

К. Уолтон, опираясь на репрезентативный характер произведений искусств (миметический аспект художественного текста, живописи, музыки), считает, что текст, например, следует рассматривать как своеобразную опору (prop) в игре воображения (a game of make-believe) наравне с куклой, позволяющей ребенку играть с ней в дочки-матери. Читатели, оплакивающие трагическую смерть Анны Карениной, фикционально присутствуют при ее самоубийстве, т. е. становятся участниками игры в вымысел (a game of make-believe) [24, с. 225].

Наше участие в игре такого рода, с использованием художественного текста как своеобразной «опоры», «декорации» безусловно имеет отличия от детской игры в куклы, т. е. на нашу «игру воображения» накладывается ряд объективных ограничений. Основное отличие заключается, вероятно, в самой природе «опор» или «декораций», в их функциональности. Если кукла, скажем, является незнаковым объектом, т. е. не создает собственного фикционального мира, то любое произведение искусства как знаковая (моделирующая) система порождает собственный «возможный» мир, восприятие которого регулируется как раз игровым соглашением «воздержания от недоверия». Следует подчеркнуть, что речь идет об отличных мирах — о мире художественного текста и о воображаемом мире, возникающем у любого эмпирического читателя на основе процессов, которые в психологии обозначаются терминами «fantasizing» и «analogizing» [20].

Восприятие и создание художественного текста — это, таким образом, «кооперативная игра воображения», что подразумевает, на наш взгляд, как социальные (внетекстовые) конвенции, одной из которых является «пассивность» читателя или зрителя, т. е. лишь «временная отмена недоверия», которая не предполагает, например, спасение Дездемоны от Отелло (хотя такие случаи описывались в психологической литературе) (см., например, [20], так и текстовые конвенции («репертуар текста», по В. Изеру [21]).

Помимо указанной конвенции пассивности, важным понятием, выделяемым в психологии искусства, является ожидание удовольствия, с которым читатели приступают к чтению (см. работу [4]). По мнению, например, Нормана Холланда, представляющего психоаналитическое течение в науке, именно эти два читательских ожидания — пассивности (отсутствия необходимости действовать во внешнем мире) и удовольствия — позволяют осуществить «временную отмену недоверия». В психоаналитической традиции наша «отмена недоверия», или временное отсутствие «теста на реальность», частично связано с тем, что мы (читатели) прекращаем чувствовать себя отделенными от внешней реальности; мы «сливаемся» (fuse) с литературным произведением, т. е. то, что происходит «там», в литературном произведении, воспринимается хотя бы частично, как происходящее «здесь», в нас. Наше сознание «расколото надвое»: наше обычное тестирование реальности до некоторой степени сохраняется, однако мы приписываем «чувство реальности» (a sense of reality) тому произведению, которое читаем. Психоаналитический термин «introjecting the literary work» подразумевает, что произведение стало подсистемой в структуре нашего «эго»; тем не менее, сохраняются и другие функции эго — ментальные действия, сопровождающие чтение произведения и направленные на его анализ (характерные для взрослых людей, в то время как «слияние с произведением, осуществление фантазии возвращает нас в детство). Таким образом, восприятие художественного текста, по Н. Холланду, — это сложный процесс, совмещающий погружение в фантазию (fusion, introjecting and fantasizing) с функциями нашего сознательного, интеллектуального эго.

Теория восприятия Холланда нашла как сторонников, так и противников (В. Изер, например, с позиции рецептивной эстетики считает ее неубедительной) [21]. Необходимо признать, однако, что при всей сложности объективного анализа подключения подсознания при восприятии произведения искусства, Н. Холланд выдвигает теорию, которая подтверждается (уже не с психоаналитической позиции) в работах таких известных исследователей, как Р. Барт и Ю. М. Лотман.

Так, Р. Барт, например, рассматривает два способа чтения и соответственно два вида текста, косвенно перекликающихся с восприятием «развлекательной» и «серьезной» (у Барта — современной) литературы. По Барту, «текст-удовольствие — это текст, приносящий удовлетворение, заполняющий нас без остатка, вызывающий эйфорию; он идет от культуры, не порывает с ней и связан с практикой комфортабельного чтения (Барт приводит в пример чтение Жюля Верна); Текст-наслаждение — это текст, вызывающий чувство потерянности, дискомфорта (порой доходящее до тоскливости); он расшатывает исторические, культурные, психологические устои читателя, его привычные вкусы, ценности, воспоминания, вызывает кризис в его отношениях с языком» [3, с. 471] (подчеркнуто мною. — *З. Ч.*).

Ю. М. Лотман выделяет два класса литературных произведений, две художественные системы в зависимости от порождаемых ими моделей действительности. Первый тип он называет «эстетикой тождества», которая основывается на полном отождествлении изображенных явлений жизни с уже известными аудитории и вошедшими в систему «правил» моделями-штампами. По утверждению Лотмана, «гносеологическая природа эстетики тождества состоит в том, что разнообразные явления жизни познаются путем приравнивания их к определенным логическим моделям» [7, с. 275].

Другой класс — это «эстетика не отождествления, а противопоставления. Привычным для читателя способом моделирования действительности художник противопоставляет свое, оригинальное решение, которое он считает более истинным. Если в первом случае акт художественного познания будет связан с упрощением, генерализацией, то во втором мы будем иметь дело с усложнением» [7, с. 277].

Подводя итоги всему сказанному, можно сделать вывод о том, что элемент моделирования возможной действительности (миметический принцип конструирования фикционального мира) содержит важную игровую составляющую, находящую свое выражение в соглашении или так называемом «фикциональном пакте» о «временной отмене недоверия» у читателей, в модусе «as if», позволяющем читателям участвовать с автором в «кооперативной игре воображения».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Абиева Н. А., Гайшина О. В.* Игровая стратегия построения нарратива в электронном художественном тексте // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / Отв. ред. член-корр. РАН Н. Д. Арутюнова. М.: Индрик, 2006. С. 207–235.
2. *Андреева В. А.* Литературный нарратив: текст и дискурс. СПб.: Норма, 2006. 183 с.
3. *Барт Р.* Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1994. 615 с.
4. *Выготский Л.* Психология искусства. СПб.: Азбука, 2000. 416 с.
5. *Гадамер Г. Г.* Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. 700 с.
6. *Киреева Н. В.* Постмодернизм в зарубежной литературе. М.: Флинта, 2004. 214 с.
7. *Лотман Ю. М.* Об искусстве. Структура художественного текста. Семиотика кино и проблема киноэстетики: Статьи. Заметки выступления (1962–1993). СПб.: Искусство, 1998. 702 с.
8. *Льюиз Д.* Истинность в вымысле // Логос 3. 1999. № 13. С. 48–68.
9. *Маньковская Н. Б.* Эстетика постмодернизма. СПб.: Алетейя, 2000. 46 с.
10. *Олизько Н. С.* Постмодернизм: к проблеме определения понятий // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Лингвистика. 2006. № 6 (61). С. 49–52.
11. *Подорога В. А.* Мимесис: Материалы по аналитической антропологии литературы. М.: Логос, 2006. Т. 1. 685 с.
12. *Серль Джон Р.* Логический статус художественного дискурса // Логос 3. 1999. № 13. С. 35–47.

13. *Шмид В.* Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. 311 с.
14. *Эко У.* Шесть прогулок в литературных лесах. СПб.: Symposium, 2002. 285 с.
15. *Эко У.* Откровения молодого романиста. М.: АСТ, 2013. 316 с.
16. *Alter R.* Motives for Fiction. Cambr. (Mass.). L.: Harvard Un. Press, 1984. 234 p.
17. *Bruss E.* The Game of Literature and Some Literary Games // New Literary History. Autumn. Vol. IX. N 1. 1977. P. 153–172.
18. *Detweiler R.* Games and Play in Modern American Fiction. Contemporary Literature // New Literary History. Vol. IX. N 1. 1977. P. 50–172.
19. *Fink E.* The Oasis of Happiness: Towards an Onthology of Play // Game, Play, Literature / Ed. by J. Ehrmann. Boston: Beacon Press, 1968. P. 19–30.
20. *Holland N.* The Dynamics of Literary Response. Columbia Un. Press, N. Y. 1989. 378 p.
21. *Iser W.* The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response. The John Hopkins University Press. Baltimore and London. 1980. 239 p.
22. *McHale B.* Postmodernist fiction. N. Y.; London, 1987. 297 p.
23. *Merrell F.* A Semiotic Theory of texts. Berlin; N. Y.: Mouton de Gruyter, 1985. 224 p.
24. *Walton R.* Mimesis as Make–Believe. London: Harvard Un. Press, 1990. 450 p.

REFERENCES

1. *Abieva N. A., Gajshina O. V.* Igrovaja strategija postroenija narrativa v elektronnom hudozhestvennom tekste // Logicheskij analiz jazyka. Kontseptual'nye polja igry / Otv. red. chlen-korr. RAN N. D. Arutjunova. M.: Indrik, 2006. S. 207–235.
2. *Andreeva V. A.* Literaturnyj narrativ: tekst i diskurs. SPb.: Norma, 2006. 183 s.
3. *Bart R.* Izbrannye raboty. Semiotika. Pojetika. M.: Progress, 1994. 615 s.
4. *Vygotskij L.* Psihologija iskusstva. SPb.: Azbuka, 2000. 416 s.
5. *Gadamer G. G.* Istina i metod. M.: Progress, 1988. 700 s.
6. *Kireeva N. V.* Postmodernizm v zarubezhnoj literature. M.: Flinta, 2004. 214 s.
7. *Lotman Ju. M.* Ob iskusstve. Struktura hudozhestvennogo teksta. Semiotika kino i problema kinojestetiki: Stat'i. Zametki vystuplenija (1962–1993). SPb.: Iskusstvo, 1998. 702 s.
8. *L'juiz D.* Istinnost' v vymysle // Logos 3. 1999. N 13. S. 48–68.
9. *Man'kovskaja N. B.* Estetika postmodernizma. SPb.: Aliteja, 2000. 46s.
10. *Oliz'ko N. S.* Postmodernizm: k probleme opredelenija ponjatij // Vestnik Juzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Serija: Lingvistika. 2006. № 6 (61). S. 49–52.
11. *Podoroga V. A.* Mimesis. Materialy po analiticheskoj antropologii literatury. M.: Logos, 2006. T. 1. 685 s.
12. *Serl' Dzhon R.* Logicheskij status hudozhestvennogo diskursa // Logos 3. 1999. N 13. C. 35–47.
13. *Shmid V.* Narratologija. M.: Jazyki slavjanskoj kul'tury, 2003. 311 s.
14. *Eko U.* Shest' progulok v literaturnyh lesah. SPb.: Symposium, 2002. 285 s.
15. *Eko U.* Otkrovenija molodogo romanista. M.: AST, 2013. 316 s.
16. *Alter R.* Motives for Fiction. Cambr. (Mass.). L.: Harvard Un. Press, 1984. 234 p.
17. *Bruss E.* The Game of Literature and Some Literary Games // New Literary History. Autumn. Vol. IX. N 1. 1977. P. 153–172.
18. *Detweiler R.* Games and Play in Modern American Fiction. Contemporary Literature // New Literary History. Vol. IX. N 1. 1977. P. 50–172.
19. *Fink E.* The Oasis of Happiness: Towards an Onthology of Play // Game, Play, Literature / Ed. by J. Ehrmann. Boston: Beacon Press, 1968. P. 19–30.
20. *Holland N.* The Dynamics of Literary Response. Columbia Un. Press, N. Y. 1989. 378 p.
21. *Iser W.* The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response. The John Hopkins University Press. Baltimore and London. 1980. 239 p.
22. *McHale B.* Postmodernist fiction. N. Y.; London, 1987. 297 p.
23. *Merrell F.* A Semiotic Theory of texts. Berlin; N. Y.: Mouton de Gruyter, 1985. 224 p.
24. *Walton R.* Mimesis as Make–Believe. London: Harvard Un. Press, 1990. 450 p.