

На правах рукописи



Наумчик Ольга Сергеевна

**МИРОМОДЕЛИРУЮЩИЕ ФУНКЦИИ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
СИСТЕМЕ АНГЛИЙСКОГО ФЭНТЕЗИ**

Специальность 10.01.03 – Литература народов стран зарубежья
(английская)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
доктора филологических наук

Нижний Новгород – 2020

Работа выполнена на кафедре зарубежной литературы Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»

Научный консультант: доктор филологических наук, профессор
Шарыпина Татьяна Александровна

Официальные оппоненты:

Поляков Олег Юрьевич, доктор филологических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», кафедра русской и зарубежной литературы и методики обучения, профессор;

Сомова Елена Викторовна, доктор филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Московский педагогический государственный университет», кафедра всемирной литературы, профессор;

Казакова Ирина Борисовна, доктор филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Самарский государственный социально-педагогический университет», кафедра философии, истории и теории мировой культуры, профессор

Ведущая организация – **ФГБОУ ВО «Ивановский государственный университет»**

Защита состоится 3 декабря 2020 года в 11.00 на заседании диссертационного совета Д 999.061.03, созданного на базе ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского», ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина», ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарева», по адресу: 603000, г. Нижний Новгород, ул. Б. Покровская, д. 37.

С диссертацией можно ознакомиться в фундаментальной библиотеке ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского» по адресу: 603950, г. Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23 – и на сайте <http://diss.unn.ru>

Автореферат разослан «3» сентября 2020 года

Ученый секретарь
диссертационного совета



Юхнова Ирина Сергеевна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Современную литературу сложно представить без фэнтези, ведь оно неизменно находит своего читателя, нередко оттесняя на второй план не только реалистические произведения, но и научно-фантастические, что является важным показателем в изменении человеческих устремлений во второй половине XX и начале XXI столетия. Несмотря на распространенность и востребованность фэнтезийных сюжетов в литературе, привычный современному читателю облик фэнтези обретает лишь к середине XX столетия под влиянием Дж.Р.Р. Толкина и группы Инклингов, задавших ориентиры для развития этого жанра на последующие десятилетия. К 1950-м годам в фэнтези в общих чертах сложились определенный канон и некоторые жанровые разновидности, а также был обозначен круг тем и художественных особенностей, но к концу XX–началу XXI столетия фэнтези впитывает постмодернистские приемы и порождает еще больше поджанров, а также активно проникает в кинематограф, живопись, музыку, а позднее и в сферу компьютерных игр, что заставляет переосмыслить саму природу феномена фэнтези.

Фэнтези сформировалось в английской литературе, а потому наиболее перспективным представляется анализ именно английского фэнтези, так как оно является самым показательным с точки зрения становления и варьирования его структурно-семантических особенностей. В центре внимания – писатели первого ряда, задавшие направление развитию фэнтези и повлиявшие на мировую литературу в целом, а потому отправной точкой исследования стало творчество Дж.Р.Р. Толкина («Властелин колец» / *The Lord of the Rings*, 1954–1955, «Сильмариллион» / *The Silmarillion*, 1977) и отчасти К.С. Льюиса («Хроники Нарнии» / *Narnia*, 1951–1956). В качестве наиболее яркой фигуры конца 1960–70-х годов рассматривается М. Муркок, один из ключевых представителей Новой волны фантастики, а в центре внимания оказываются его циклы романов «Хроники Корума» (*The Chronicles of Corum*, 1971–1974),

«Хроники Эрикозе» (*Chronicles of Erekoše*, 1962–1986), «Хроники Хоукмуна» (*Hawkmoon*, 1967–1975), «Хроники семьи фон Бек» (*Von Bek Family*, 1974–1995) и «Сага об Элрике из Мелнибонэ» (*The Elric Saga*, 1961–2010). В 80–90-е годы XX столетия творчество М. Муркока испытывает влияние постмодернистской эстетики, однако более показательным для рассмотрения игровых особенностей английского фэнтези в этот период нам представляется творчество Д.У. Джонс, произведения которой нередко относят к детской литературе или литературной сказке эпохи постмодернизма, однако ее творчество гораздо шире данных рамок, да и сама она выступала против жестких жанровых границ, а ее циклы «Замок» (*The Castle*, 1986–2008) и «Крестоманси» (*The Chrestomanci*, 1977–2006), а также отдельные романы («Сказки города времени» / *A Tale of Time City*, 1987, «Зачарованный лес» / *Hexwood*, 1993, «Игра» / *The Game*, 2007) прекрасно иллюстрируют тяготение к игре в литературе 1980–90-х и даже 2000-х годов. Анализ творчества Н. Геймана, одного из самых ярких представителей фэнтези 1990-х – начала 2000-х годов, демонстрирует актуализацию игрового начала в литературе в контексте изменений жанрового канона фэнтези. Фигура Н. Геймана важна и потому, что он высоко ценил творчество М. Муркока, был дружен с Д.У. Джонс и Т. Пратчеттом, с которым работал в соавторстве. В центре нашего внимания оказываются романы Н. Геймана («Благие знамения» / *Good Omens*, 1990 (в соавторстве с Т. Пратчеттом), «Никогда» / *Nowhere*, 1996, «Звездная пыль» / *Stardust*, 1998, «Американские боги» / *American Gods*, 2001, «Океан в конце дороги» / *The Ocean at the End of the Lane*, 2013), повесть «Коралина» (*Coraline*, 2002), иллюстрированный сценарий «Зеркальная маска» (*MirrorMask*, 2005) и отдельные рассказы. В ряде случаев для расширения контекста привлекаются произведения Т.Х. Уайта, М. Стюарт, Р. Холдстока, Ф. Пулмана и А. Сапковского, Р. Желязны, упоминаем Дж. Мартина, Р. Риггза и Дж.К. Роулинг.

Актуальность диссертационного исследования связана с тем, что оно посвящено литературному явлению, еще находящемуся в становлении, но

требующему осмысления важнейших ключевых составляющих, которые определяют в дальнейшем многие направления развития литературы и искусства. В работе речь идет о фэнтези, которое остается неизменно популярным на протяжении последних десятилетий, выходит за рамки литературы и активно проникает в кинематограф, живопись, музыку и индустрию компьютерных игр, что обусловлено мультимедийными тенденциями культуры и искусства рубежа XX–XXI веков. Привлечение в качестве материала исследования произведений писателей «первого ряда», определивших формирование канона фэнтези в его разных жанровых вариациях (эпическое, героическое, юмористическое, детское и подростковое, интеллектуальное и др.), позволяет выявить эволюцию фэнтези как метажанра на тематическом, проблемном и сюжетно-композиционном уровнях.

Поскольку фэнтези обладает явно выраженным игровым характером, исследование его через призму поэтики игры представляется особенно важным и актуальным на рубеже тысячелетий, когда усиливается игровая природа не только искусства, но самого человеческого мышления.

Актуальность работы определяется также междисциплинарным подходом, учитывающим не только литературоведческий анализ, но и исследование пограничных, диффузных, гибридных форм, которые появляются уже не только внутри литературного текста, но и на границе с другими видами искусства (книга-игра, браузерная игра, ролевые компьютерные игры), что могли возникнуть только в конце XX–начале XXI века.

Степень изученности темы. Несмотря на то, что история фэнтези насчитывает почти столетие, единого научного подхода к его изучению не существует. Исследователи не смогли прийти к единому мнению о сущности фэнтези, называя его то направлением (С. Логинов¹, Д. Лопухов²,

¹ Логинов С. Русское фэнтези – новая Золушка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rusf.ru/loginov/rec/rec14.htm> (Дата обращения: 15.03.2020).

² Лопухов Д. Что такое фэнтези? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.kmt.graa.ru/textbook_d.php?cr=407&see=1 (Дата обращения 12.02.2020).

С.В. Шамякина³), то жанром (Дж. Тиммерман⁴, А.М. Приходько⁵, И.А. Столярова⁶, И.Д. Винтерле⁷), то просто разновидностью литературы (В. Ревич⁸, В.Л. Гопман⁹), а в последние годы все более распространенным становится стремление определить сходные и различные черты фэнтези и литературной сказки на примере англоязычной литературы (М.В. Соломонова¹⁰, С.В. Гусарова¹¹, Е.Н. Левко¹², А.В. Жучкова¹³, К.Г. Артамонова¹⁴ и др.). Намечаются пути и к определению фэнтези как метажанра (Т.И. Хоруженко¹⁵), и данный подход нам кажется наиболее перспективным.

Рассмотрение ключевых литературоведческих работ последних десятилетий демонстрирует интерес к широкому спектру проблем фэнтези – с 1980–90-х годов регулярно проводятся конференции о фантастическом искусстве, по итогам которых издаются сборники¹⁶, публикуются справочники

³ Шамякина С.В. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.bsu.by/Cache/pdf/209023.pdf> (Дата обращения 11.02.2020).

⁴ Timmerman J. Other worlds: the fantasy genre. Bowling Green University Popular Press. 1983. 124 p.

⁵ Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления. Автореф. дис... канд. филол. наук, Москва, 2001. 20 с.

⁶ Столярова И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта // Автореф. дис... канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.

⁷ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

⁸ Ревич В. Любовь и ненависть Рэя Брэдбери // Брэдбери Р. Память человечества. М.: Книга, 1981. С. 5–12.

⁹ Гопман В.Л. Фэнтези // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий. М.: «Н.П.К. Интелфак», 2001. С. 1162.

¹⁰ Соломонова М.В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2015. № 1 (4). С. 74–81.

¹¹ Гусарова С.В. Миф, сказка, фэнтези // Текст в культурном, историческом, языковом пространстве. Материалы Международной заочной научно-практической конференции. 2017. С. 433–441.

¹² Левко Е.Н. От сказки к фэнтези. Как взрослеет читатель // Педагогический дискурс в литературе Материалы седьмой всероссийской научно-методической конференции. 2013. С. 60–62.

¹³ Жучкова А.В. Сказка-роман, или снова о жанре фэнтези // Филологические науки. Научные доклады высшей школы. 2018. № 1. С. 60–66.

¹⁴ Артамонова К.Г. Трансформация жанровых границ литературной сказки и фэнтези в творчестве Дианы Уинн Джонс. Дисс... канд. филол. наук. Москва, 2013. 210 с.

¹⁵ Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.

¹⁶ Reflections on the Fantastic: Selected Essays from the Fourth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1986. 113 p.; Spectrum of the fantastic: selected essays from the Sixth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1988. 266 p.; Modes of the Fantastic: Selected Essays from the Twelfth International Conference on the Fantastic in the Arts. Greenwood Press, 1995. 233 p.; Benford G., Westfahl G. Bridges to Science Fiction and Fantasy: Outstanding Essays from the J. Lloyd Eaton Conferences. McFarland, 2018. 271 p.

и критические обзоры фантастической литературы¹⁷, анализируется влияние мифологической и литературной традиции на формирование фэнтези¹⁸, исследуются произведения, традиционно относимые к детской литературе¹⁹ и издаются монографии, посвященные различным вопросам фэнтези.

Среди зарубежных исследований необходимо отметить работы Ф. Мендельсона, который в монографии «*Rhetorics of Fantasy*»²⁰ («Риторика фэнтези») предлагает новую классификацию фэнтези и говорит о жанровых разновидностях, которые выделяются в зависимости от отношения главного героя к миру чудесного, что отчасти пересекается с нашим подходом к проблеме пространственно-временной организации фэнтези. Ф. Мендельсон пишет и об отдельных авторах. Например, значимой для нас оказалась его работа «*Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition*»²¹ («Диана Уинн Джонс: Детская литература и фантастическая традиция»), а написанный в соавторстве с Э. Джеймсом труд «*The Cambridge Companion to Fantasy Literature*»²² (««Кэмбриджский справочник» о литературе фэнтези») обобщает теоретические проблемы фэнтези, затронутые Ц. Тодоровым, Р. Джексоном, К. Хьюм, У.Р. Ирвингом, К. Мэнлау и Б. Аттебери, работа которого «*Strategies of fantasy*»²³ («Стратегии фэнтези») важна, так как в ней исследователь стремится внести ясность в определение термина и рассматривает его в контексте эстетики постмодернизма, понимая фэнтези как своего рода «fuzzy set» (размытое множество), группу произведений, основанную на сходстве с одним или несколькими ключевыми примерами, а не на каких-либо конкретных особенностях, общих для всех текстов.

¹⁷ Sinclair F. *Fantasy Fiction*. School Library Association, 2008. 110 p.; Butler C., O'Donovan H. *Reading History in Children's Books*. Springer, 2012. 207 p.; Di Filippo P. *Critical Survey of Science Fiction and Fantasy Literature*. Salem Press, Incorporated, 2017. 1400 p.; Stableford B. *The A to Z of Fantasy Literature*. Scarecrow Press, 2009. 568 p.

¹⁸ Attebery B. *Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth*. Oxford University Press, 2013. 256 p.; Rogers B.M., Stevens B.E. *Classical Traditions in Modern Fantasy*. Oxford University Press, 2017. 367 p.

¹⁹ Mendlesohn F., M. Levy *Children's Fantasy Literature: An Introduction*. Cambridge University Press, 2016. 294 p.; Cadden M. *Telling Children's Stories: Narrative Theory and Children's Literature*. U of Nebraska Press, 2010. 317 p.

²⁰ Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. Wesleyan University Press, 2014. 336 p.

²¹ Mendlesohn F. *Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition*. New York London. 2009. 240 p.

²² Mendlesohn F., James E. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press, 2012. 298 p.

²³ Attebery B. *Strategies of fantasy*. Indiana University Press, 1992. 152 p.

О формировании принципов фэнтези и его предыстории в Англии пишет К. Мэнлав в работе «The Fantasy Literature of England»²⁴ («Литература фэнтези в Англии»), анализируя фэнтезийные элементы английской литературы от «Беовульфа», Дж. Чосера и Л. Кэрролла до Дж.Р.Р. Толкина и С. Рушди.

Р. Джексон в своем исследовании «Fantasy: The Literature of Subversion»²⁵ («Фэнтези: литература подрыва») развивает теоретические воззрения Цв. Тодорова, используя подходы психоанализа. В частности, он рассматривает фэнтези как проявление бессознательных побуждений, которые реализуются в зеркальных образах, двойниках, метаморфозах и т.д. В качестве материала для исследования Р. Джексон берет не только произведения фэнтези XX века, но и произведения готической литературы, романтизма, викторианской фантастической литературы, «фантастического реализма» Ч. Диккенса и Ф. Достоевского, в результате чего само представление о фэнтези оказывается размытым. Такой подход представляется нам неоправданным, так как, по нашему глубокому убеждению, фэнтези – это порождение культуры XX века.

Жанровые особенности фэнтези через призму междисциплинарного, философского, религиозного и даже марксистского и феминистского подходов исследуются в книге М.А. Фабрици «Fantasy Literature: Challenging Genres»²⁶ («Литература фэнтези: Сложные жанры»). В ней собраны отдельные эссе разных исследователей, обращающихся к творчеству Дж.Р.Р. Толкина, У. Ле Гуин, Дж. Мартина, Дж. Роулинг и других признанных писателей.

Вопрос о разграничении и точках пересечения фэнтези и научной фантастики ставится в сборнике эссе «Intersections: Fantasy and Science Fiction»²⁷ («Пересечения: фэнтези и научная фантастика»), авторы которого отказываются от трактовки фэнтези и научной фантастики как самостоятельных, изолированных жанров, основная цель которых – получение коммерческой прибыли, а стремятся вписать их в широкий литературный

²⁴ Manlove C. The Fantasy Literature of England. Springer, 2016. 222 p.

²⁵ Jackson R., Dr. Fantasy: The Literature of Subversion. Routledge, 2008. 224 p.

²⁶ Fabrizio M.A. Fantasy Literature: Challenging Genres. Sense Publishers, 2016. 233 p.

²⁷ Slusser G.E., Rabkin E.S. Intersections: Fantasy and Science Fiction. SIU Press, 1987. 252 p.

контекст и доказать значение этих жанров для развития литературы в целом. О размытии границ между жанрами пишет Г.К. Вольф в сборнике «*Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*»²⁸ («Испаряющиеся жанры: очерки о фантастической литературе»), отмечая, что научная фантастика, фэнтези и литература ужасов «испаряются» и трансформируются в новые, более динамичные формы, которые оказываются нестабильными как с точки зрения повествовательной формы, так и с точки зрения принципов изображения картины мира.

Зарубежные исследователи в целом нередко стремятся соединить теоретические и практические аспекты анализа, как это делается, например, в сборнике эссе «*Basic Categories of Fantastic Literature Revisited*»²⁹ («Переосмысление основных категорий фантастической литературы»), который отталкивается от теории фантастического Цв. Тодорова и эссе Дж.Р.Р. Толкина «О волшебных историях» и обозначает основные концепции фантастического, после чего следует анализ творчества наиболее значительных фигур в фантастической литературе XX века (Г.Ф. Лавкрафт, Дж. Мартин, Н. Гейман и др.) в контексте классической мировой литературы (Гомер, Э. Спенсер, драма английского Возрождения).

Публикуются работы и более узкой направленности, затрагивающие некую знаковую проблему или творчество конкретного писателя или группы авторов. Для нашей работы в этом контексте оказывается важным труд П. Харта и М. Ленца «*Alternative Worlds in Fantasy Fiction*»³⁰ («Альтернативные миры в литературе фэнтези»), так как к данному аспекту пространственно-временной организации фэнтези обращаемся и мы, однако преимущественно на материале произведений других авторов.

В отечественном литературоведении теоретических обобщающих работ такого уровня не так много, хотя мы отмечаем исследования Т.А. Чернышевой

²⁸ Wolfe G.K. *Evaporating Genres: Essays on Fantastic Literature*. Wesleyan University Press, 2012. 280 p.

²⁹ Wicher A., Spyra P., Matyjaszczyk J. *Basic Categories of Fantastic Literature Revisited*. Cambridge Scholars Publishing, 2014. 199 p.

³⁰ Hunt P., Lenz M. *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*. A&C Black, 2005. 184 p.

«Природа фантастики»³¹, Е.Н. Ковтун «Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века)»³², работы Е.М. Неелова «Сказка, фантастика, современность»³³ и «Волшебно-сказочные корни научной фантастики»³⁴, монографию В.Л. Гопмана «Золотая пыль. Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв.»³⁵, диссертации А.М. Приходько³⁶, А.В. Деминой³⁷, Д.А. Батурина³⁸, И.Д. Винтерле³⁹, а также коллективную монографию «Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв.»⁴⁰, которая наиболее очевидно демонстрирует новые исследовательские стратегии для изучения парадигмы переходности, жанровых моделей фэнтези и образов фантастического мира в современном художественном пространстве.

Тем не менее, гораздо чаще предметом исследования как в зарубежном, так и в отечественном литературоведении становятся частные практические аспекты фэнтези, среди которых, например, актуальная особенно в отечественной науке проблема перевода, которая затрагивает как общие особенности адекватной передачи англоязычного текста на русский (А.Г. Службина⁴¹, А.О. Катунина⁴², И.А. Киселева⁴³, А.С. Зорькина⁴⁴ и др.), так

³¹ Чернышева Т.А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.

³² Ковтун Е.Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы первой половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. 308 с.

³³ Неелов Е.М. Сказка, фантастика, современность. Петрозаводск, 1987. 124 с.

³⁴ Неелов Е.М. Волшебно-сказочные корни научной фантастики. Ленинград: Издательство Ленинградского университета, 1986. 200 с.

³⁵ Гопман В.Л. Золотая пыль. Фантастическое в английском романе: последняя треть XIX–XX вв. М.: РГГУ, 2012. 488 с.

³⁶ Приходько А.М. Жанр «фэнтези» в литературе Великобритании: проблема утопического мышления. Автореф. дис... канд. филол. наук, Москва, 2001. 20 с.

³⁷ Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.

³⁸ Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис... канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.

³⁹ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

⁴⁰ Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. 463 с.

⁴¹ Службина А.Г. Лексико-стилистические проблемы перевода книг жанра фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2017. № 1 (65). С. 75–77.

и более частные: ономастика (М.Ю. Беляева⁴⁵, А.А. Новичков⁴⁶, М.А. Мордвинова⁴⁷ и др.), авторские неологизмы (И.Ю. Мигдаль⁴⁸, А.Г. Службина⁴⁹), перевод названий как инструмент лингвистического маркетинга (Н.В. Бочарникова⁵⁰), перевод цветообозначений (Е.В. Зими́на⁵¹) и др. Второй круг проблем, затрагиваемых в отечественном литературоведении, обусловлен устойчивой лингвопоэтической традицией в английском фэнтези и проявляется в двух аспектах: первый касается языковой игры (А.Ю. Белецкая⁵², В.Ю. Хартунг⁵³ и др.), второй связан с созданием искусственных языков, прежде всего в произведениях Дж.Р.Р. Толкина, и функционально-семантическими особенностями имен собственных (Г.М. Ершова⁵⁴, В.М. Беренкова⁵⁵, Н.С. Уткина⁵⁶, А.В. Плотникова⁵⁷, А.А. Леонов⁵⁸ и др.).

⁴² Катунина А.О. Лингвопереводческие особенности романа жанра фэнтези // Изоморфные и алломорфные признаки языковых систем. Сборник статей по материалам V ежегодной научно-практической конференции. ФГАОУ ВО «Северо-Кавказский федеральный университет», Гуманитарный институт. 2017. С. 170–175.

⁴³ Киселева И.А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. 2007. № 1–2. С. 55–58.

⁴⁴ Зорькина А.С. Особенности перевода литературы фэнтези // Вестник Кузбасской государственной педагогической академии. 2013. № 2 (27). С. 96–98.

⁴⁵ Беляева М.Ю. Ономастика жанра фэнтези: между системой и средой // Ономастикон с позиций саморегуляции текста. Славянск-на-Кубани, 2013. С. 192–238.

⁴⁶ Новичков А.А. Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Северодвинск, 2013. 24 с.

⁴⁷ Мордвинова М.А. Специфика передачи онимов жанра фэнтези с английского языка на русский язык // Научная перспектива. 2016. № 2. С. 29–31.

⁴⁸ Мигдаль И.Ю. Индивидуально-авторские неологизмы в текстах фэнтези как переводческая проблема // Материалы XI международной конференции «Языки и культуры в современном мире». М., 2014. С. 277–286.

⁴⁹ Службина А.Г. Особенности перевода авторских неологизмов в жанре фэнтези // Гуманитарные научные исследования. 2016. № 12 (64). С. 84–86.

⁵⁰ Бочарникова Н.В. Перевод названий текстов массовой культуры в жанрах фантастики и фэнтези как инструмент лингвистического маркетинга // Образование и наука в современных условиях. 2016. № 1 (6). С. 297–301.

⁵¹ Зими́на Е.В. Перевод цветообозначений в произведениях жанра фэнтези // Литературоведение и языкознание: современные трансформации и традиции сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции. НОО «Профессиональная наука». 2017. С. 70–75.

⁵² Белецкая А.Ю., Тавилова Ю.И. Языковая игра как способ создания комического эффекта в романе Н. Геймана и Т. Пратчетта «Благие намерения» // Филологический аспект. 2020. № 3 (59). С. 82–95.

⁵³ Хартунг В.Ю. Языковая игра как способ организации нарративного пространства постмодернистских сказок Н. Геймана (на материале английского языка) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 3–1 (69). С. 162–166.

⁵⁴ Ершова Г.М. Функционально-семантические особенности имен собственных в трилогии Джона Толкина «Властелин колец» // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2016. № 4 (32). С. 103–107.

⁵⁵ Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» (в английском и русском текстах) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Майкоп, 2007. 20 с.

⁵⁶ Уткина Н.С. Современная картина английской авторской лексикографии (на материале справочников тематики фэнтези) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Иваново, 2012. 20 с.

⁵⁷ Плотникова А.В. Принципы и способы атрибуции имен собственных в произведениях жанра фэнтези (на материале английского языка) // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Москва, 2010. 24 с.

Третья исследовательская тенденция обусловлена мифопоэтическими и архетипическими особенностями произведений фэнтези, так как все исследователи признают тот факт, что первоисточником образной системы, сюжетов и самой картины мира в фэнтези является миф. Мы можем снова указать работу Б. Аттебери «Stories about Stories: Fantasy and the Remaking of Myth», а также отметить ряд литературоведов, обращающихся к проблемам авторского мифотворчества и неомифологической сущности фэнтези (B.R. Birzer⁵⁹, J. Chance⁶⁰, B.L. Eden⁶¹, C. Brawley⁶², S. Rauch⁶³, О.К. Кулакова⁶⁴, Д.А. Батурин⁶⁵, Е.А. Нестерова⁶⁶ и др.), а также анализирующих архетип героя (А.В. Демина⁶⁷, О.А. Артебякина⁶⁸, Д.Д. Коноплич⁶⁹, Д.А. Батурин⁷⁰ и др.). В центре внимания исследователей может находиться и педагогический аспект литературы фэнтези, так как данный жанр является одним из самых читаемых у детей и подростков (А.Н. Дымова⁷¹, А.В. Казикин⁷², О.О. Путило⁷³ и др.), а

⁵⁸ Леонов А.А., Марченко Т.В. Лингвосемантическая специфика искусственных языковых систем в жанре фэнтези // Язык и личность в гармоничном диалоге культур материалы Международной научной конференции. 2017. С. 192–195.

⁵⁹ Birzer B.J. J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Understanding Middle-earth. Open Road Media, 2014. 245 p.

⁶⁰ Chance J. Tolkien's Art: A Mythology for England. University Press of Kentucky, 2001. 280 p.

⁶¹ Eden B.L. The Hobbit and Tolkien's Mythology: Essays on Revisions and Influences. McFarland, 2014. 244 p.

⁶² Brawley C. Nature and the Numinous in Mythopoeic Fantasy Literature. McFarland, 2014. 212 p.

⁶³ Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.

⁶⁴ Кулакова О.К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2010. № 1. С. 189–194.

⁶⁵ Батурин Д.А. Виртуально-неомифологическая сущность фэнтези. Автореф. дис... канд. филос. наук. Тюмень, 2015. 20 с.; 161. Батурин Д.А. Архетипы фэнтезийной художественной культуры // Культура и антикультура: теория и практика. Коллективная монография. Тюмень: Изд-во Тюменского индустриального университета, 2015. С. 91–94.

⁶⁶ Нестерова Е.А. Поэтика мифа в произведениях фэнтези: pro et contra // Миф, фольклор, литература: эстетическая проекция мира. Вроцлав, 2015. С. 53–67.

⁶⁷ Демина А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Астрахань, 2015. 22 с.

⁶⁸ Артебякина О.А., Седых А.П. Динамика образа главного героя в жанре фэнтези // Лексикография и коммуникация. Сборник материалов III Международной научной конференции. 2017. С. 108–112.

⁶⁹ Коноплич Д.Д. Литературные архетипы в произведениях жанра фэнтези // VIII Машеровские чтения. Материалы международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. 2014. С. 163–164.

⁷⁰ Батурин Д.А. Архетипы фэнтезийной художественной культуры // Культура и антикультура: теория и практика. Коллективная монография. Тюмень: Изд-во Тюменского индустриального университета, 2015. С. 91–94.

⁷¹ Дымова А.Н. Жанр фэнтези в младших классах (психологическая достоверность) // Школьная педагогика. 2016. № 3 (6). С. 1–3.

⁷² Казикин А.В., Лешер О.В. Жанр фэнтези как фактор развития творческих способностей младших школьников // Известия Российской академии образования. 2016. № 1 (37). С. 66–76.

⁷³ Путило О.О. Изучение фэнтези в школе на материале повести Д.Р.Р. Толкиена «Хоббит, или туда и обратно» // Литература в школе. 2016. № 8. С. 21–23.

также общие проблемы детской литературы (F. Mendlesohn⁷⁴, С. Webb⁷⁵, С. Butler⁷⁶, М. Cadden⁷⁷, М.К. Котлярова⁷⁸, М.В. Соломонова⁷⁹ и др.).

Если говорить об авторах, к которым чаще всего обращаются и в зарубежном, и в отечественном литературоведении, то самым популярным на протяжении последних десятилетий остается Дж.Р.Р. Толкин (В.Ж. Бирзер⁸⁰, J. Chance⁸¹, М.Д.С. Дрout⁸², D. Glyer⁸³, С. Duriez, J. Fisher, Т.А. Hart⁸⁴, М.Т. Hooker⁸⁵, С. Vaccaro⁸⁶, Е.М. Апенко⁸⁷, Г.М. Ершова⁸⁸, С. Лихачева⁸⁹, И.Д. Винтерле⁹⁰ и многие другие), немного реже исследуется творчество Дж. Роулинг (L.M. Cambell⁹¹, L. Guanio-Uluru⁹², В.М. Rogers⁹³, М.А. Fabrizi⁹⁴,

⁷⁴ Mendlesohn F., M. Levy *Children's Fantasy Literature: An Introduction*. Cambridge University Press, 2016. 294 p.

⁷⁵ Webb C. *Fantasy and the Real World in British Children's Literature: The Power of Story*. Routledge, 2015. 163 p.

⁷⁶ Butler C., O'Donovan H. *Reading History in Children's Books*. Springer, 2012. 207 p.; Butler Ch., Butler C. *Four British Fantasists: Place and Culture in the Children's Fantasies of Penelope Lively, Alan Garner, Diana Wynne Jones, and Susan Cooper*. Rowman & Littlefield, 2006. 311 p.

⁷⁷ Cadden M. *Telling Children's Stories: Narrative Theory and Children's Literature*. U of Nebraska Press, 2010. 317 p.

⁷⁸ Котлярова М.К. Жанровая специфика детского фэнтези // Реализация компетентностного подхода в системе профессионального образования педагога Сборник материалов VI Всероссийской научно-практической конференции. 2019. С. 452–456.

⁷⁹ Соломонова М.В. Границы жанров фэнтези и волшебной литературной сказки в современной англоязычной детской литературе // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина, 2015. № 1 (4). С. 74–81.

⁸⁰ Birzer B.J. *J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Understanding Middle-earth*. Open Road Media, 2014. 245 p.

⁸¹ Chance J. *Tolkien and the Invention of Myth: A Reader*. University Press of Kentucky, 2004. 340 p.; Chance J. *Tolkien's Art: A Mythology for England*. University Press of Kentucky, 2001. 280 p.; Chance J. *Tolkien the Medievalist*. Taylor & Francis, 2004. 320 p.

⁸² Drout M.D.C. *J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*. Taylor & Francis, 2007. 774 p.; Drout M.D.C. *Tolkien Studies: An Annual Scholarly Review*. West Virginia University Press, 2004. 190 p.

⁸³ Glyer D. *The Company They Keep: C.S. Lewis and J.R.R. Tolkien as Writers in Community*. Kent State University Press, 2007. 293 p.

⁸⁴ Hart T.A., Khovacs I. *Tree of Tales: Tolkien, Literature, and Theology*. Baylor University Press, 2007. 132 p.

⁸⁵ Hooker M.T. *Tolkien and Welsh: Essays on J.R.R. Tolkien's Use of Welsh in His Legendarium*. Llyfrawr, 2012. 273 p.

⁸⁶ Vaccaro C. *The Body in Tolkien's Legendarium: Essays on Middle-earth Corporeality*. McFarland, 2013. 200 p.; Vaccaro C., Kisor Y. *Tolkien and Alterity*. Springer, 2017. 270 p.

⁸⁷ Апенко Е.М. «Сильмариллион» Джона Толкина (к вопросу об одном жанровом эксперименте) // Вестник ЛГУ. Сер. 2, 1989, вып. 1 (№ 2). С. 137–142.

⁸⁸ Ершова Г.М. Функционально-семантические особенности имен собственных в трилогии Джона Толкина «Властелин колец» // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2016. № 4 (32). С. 103–107.

⁸⁹ Лихачева С. Миф работы Толкина // Литературное обозрение, 1993, №11. С. 91–104.

⁹⁰ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

⁹¹ Cambell L.M., Sullivan C.W., Palmunbo D.E. *Harry Potter and the Ultimate In-Between: J.K. Rowling's Portals of Power* // *Portals of Power: Magical Agency and Transformation in Literary Fantasy*. MrFarland, 2010. P. 163–182.

⁹² Guanio-Uluru L. *Ethics and Form in Fantasy Literature: Tolkien, Rowling and Meyer*. Springer, 2015. 261 p.

⁹³ Rogers B.M., Stevens B.E. *Classical Traditions in Modern Fantasy*. Oxford University Press, 2017. 367 p.

⁹⁴ Fabrizi M.A. *Fantasy Literature: Challenging Genres*. Sense Publishers, 2016. 233 p.

Я.Р. Паславская⁹⁵, Е.М. Филиппова⁹⁶, Т.В. Борисенко⁹⁷ и др.), а в последние годы актуализируется интерес к творчеству Н. Геймана (Т.Л. Bealer⁹⁸, Т. Prescott⁹⁹, S. Rauch¹⁰⁰, J.M. Sommers¹⁰¹, П.В. Бондарева¹⁰², Е.В. Власова¹⁰³, Л.С. Горшкова¹⁰⁴, М.Г. Дещенко¹⁰⁵, Е.В. Лозовик¹⁰⁶, В.Ю. Хартунг¹⁰⁷ и др.) и Д.У. Джонс (F. Mendelson¹⁰⁸, D. Kaplan¹⁰⁹, M. Nikolajeva¹¹⁰, T. Rosenberg¹¹¹, C.M. Ryan¹¹², К.Г. Артамонова¹¹³, А.Л. Комиссарова¹¹⁴, Е.А. Папуткова¹¹⁵, М.И. Шилова¹¹⁶, Н.А. Викторова¹¹⁷ и др.).

⁹⁵ Паславская Я.Р. Мифологические и сказочные истоки романов Дж.К. Роулинг // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2015. Т. 21. № 3. С. 115–118.

⁹⁶ Филиппова Е.М. Мифологический полифонизм в цикле романов Джоан Роулинг «Гарри Поттер» // *Gaudeamus Igitur*. 2017. № 3. С. 31–32.

⁹⁷ Борисенко Т.В. Фантазийные мифологемы как элементы фантазийной картины мира (на примере романов Дж. К. Роулинг) // Вестник Челябинского государственного университета. 2019. № 4 (426). С. 38–44.

⁹⁸ Bealer T.L., Luria R., Yuen W. Neil Gaiman and Philosophy: Gods Gone Wild! Open Court Publishing, 2012. 195 p.

⁹⁹ Prescott T. Neil Gaiman in the 21st Century: Essays on the Novels, Children's Stories, Online Writings, Comics and Other Works. McFarland, 2015. 272 p.; Prescott T., Drucker A. Feminism in the Worlds of Neil Gaiman: Essays on the Comics, Poetry and Prose. McFarland, 2012. 296 p.

¹⁰⁰ Rauch S. Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell: in search of the modern myth. Holicong, PA: Wildside Press, 2003. 152 p.

¹⁰¹ Sommers J.M. Conversations with Neil Gaiman. Univ. Press of Mississippi, 2018. 246 p.; Sommers J.M., Eveleth K. The Artistry of Neil Gaiman: Finding Light in the Shadows. Univ. Press of Mississippi, 2019. 294 p.

¹⁰² Бондарева П.В. Творчество Нила Геймана в контексте мировой литературы // Актуальные проблемы филологии: материалы III Междунар. науч. конф. Казань: Молодой ученый, 2018. С. 3–6.

¹⁰³ Власова Е.В. Социально-культурные особенности передачи иронии в романе Нила Геймана «Американские боги» // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Волгоград: Изд-во Волгоградского социально-педагогического университета, 2019. С. 184–189.

¹⁰⁴ Горшкова Л.С. Мифологические образы в книге Нила Геймана «Американские боги» // Языковые и культурные реалии современного мира. Пенза: Изд-во Пензенского государственного технологического университета, 2017. С. 45–51.

¹⁰⁵ Дещенко М.Г. Литературная сказка Нила Геймана: переосмысление традиции как основа творческого метода писателя (на материале повести «Звездная пыль») // Ученые записки Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского. Филологические науки. Симферополь: Изд-во Крымского федерального университета им. В.И. Вернадского, 2016. С. 59–63.; Дещенко М.Г. Литературные аллюзии в повести Нила Геймана «Коралина» // Иностранная филология. Социальная и национальная вариативность языка и литературы. Сб. трудов конференции. Симферополь, 2017. С. 244–247.

¹⁰⁶ Лозовик Е.В. Миф и сказка в творчестве Нила Геймана // Дискуссия. 2013. № 4 (34). С. 124–132.; Лозовик Е.В. Роль повествователя в литературной сказке Нила Геймана «Снег, зеркало, яблоки» // Дискуссия. Екатеринбург: Изд-во Института современных технологий управления, 2014. С. 128–133.

¹⁰⁷ Хартунг В.Ю. Англоязычная постмодернистская литературная сказка как пример «открытого» текста (на материале сказки Н. Геймана «Коралина») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Изд-во «Граммота», 2016. С. 46–49.

¹⁰⁸ Mendlesohn F. Diana Wynne Jones: children's literature and the fantastic tradition. New York London. 2009. 240 p.

¹⁰⁹ Kaplan D. Diana Wynne Jones and the World-Shaping Power of Language // Rosenberg T. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Studies in Children's Literature. New York: P. Lang, 2002. P. 53–65.

¹¹⁰ Nikolajeva M. Heterotopia as a Reflection of Postmodern Consciousness in the Works of Diana Wynne Jones // Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom / ed. by Rosenberg, Teya [et al.]. New York, 2002. P. 25–39.

¹¹¹ Rosenberg T., Hixon M.P., Scapple S.M., White D.R. Diana Wynne Jones: An Exciting and Exacting Wisdom. Peter Lang, 2002. 187 p.

¹¹² Ryan C.M. Adolescent Fantasy Literature: The Use and Implications of the Multiverse in the Works of C.S. Lewis, Diana Wynne Jones and Philip Pullman, 2006. 244 p.

¹¹³ Артамонова К.Г. Образ дома волшебника как «другого места», аккумулирующего пространство и время, и его значение в творчестве Дианы Уинн Джонс // Вестник Московского государственного областного

Высоким остается интерес к творческому наследию Т. Пратчетта (А.М. Butler¹¹⁸, М. Rana¹¹⁹, А.Н. Alton¹²⁰, А. Rzyman¹²¹, С. Cabell¹²², S. Schult¹²³, Е.Г. Белоусова¹²⁴, О.В. Скрыпник¹²⁵, И.А. Столярова¹²⁶ и др.), нередко предметом исследования становятся Р. Даль и Ф. Пулман, хотя чаще они рассматриваются в сравнении с другими писателями-фантастами (С.М. Ryan¹²⁷, Н.А. Викторова¹²⁸, О.В. Павлухина¹²⁹, Н.А. Кокошникова¹³⁰, С.Г. Серебрякова¹³¹ и др.). Как ни парадоксально, в отечественном литературоведении практически не исследуется творчество М. Муркока, мы можем обозначить лишь диссертацию Г.В. Липина «Майкл Муркок и Новая волна в английской научной

университета. Серия: Русская филология. 2012. № 3. С. 117–121.; Артамонова К.Г. Трансформация жанровых границ литературной сказки и фэнтези в творчестве Дианы Уинн Джонс. Дисс... канд. филол. наук. Москва, 2013. 210 с.

¹¹⁴ Комиссарова А.Л. Жанровые особенности романа «Howl's Moving Castle» Дианы Уинн Джонс // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки Электронный сборник статей по материалам LVIII студенческой международной научно-практической конференции. 2017. С. 27–31.

¹¹⁵ Папуткова Е.А. Синтез жанров в литературной сказке «Ходячий замок» Дианы Уинн Джонс и одноименной мультипликационной экранизации // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 279–281.

¹¹⁶ Шилова М.И., Титкова Н.Е. Соотношение реального и фантастического в романе Д.У. Джонс «Ходячий замок» // Молодой ученый. 2015. № 22-1 (102). С. 211–213.

¹¹⁷ Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. 180 с.

¹¹⁸ Butler A.M. An Unofficial Companion to the Novels of Terry Pratchett. Greenwood World Pub., 2007. 472 p.

¹¹⁹ Rana M. Terry Pratchett's Narrative Worlds: From Giant Turtles to Small Gods. Springer, 2018. 254 p.

¹²⁰ Alton A.H., Spruiell W.C., Palumbo D.E. Discworld and the Disciplines: Critical Approaches to the Terry Pratchett Works. McFarland, 2014. 244 p.

¹²¹ Rzyman A. The Intertextuality of Terry Pratchett's Discworld as a Major Challenge for the Translator. Cambridge Scholars Publishing, 2017. 197 p.

¹²² Cabell C. Terry Pratchett. John Blake Publishing, 2011. 300 p.

¹²³ Schult S. Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Terry Pratchett and Tad Williams. Logos Verlag Berlin GmbH, 2017. 242 p.

¹²⁴ Белоусова Е.Г. Пространственный компонент хронотопа жанра фэнтези (на материале произведений Т. Пратчетта и Дж.К. Роулинг // European Social Science Journal. 2011. № 9 (12). С. 174–183.

¹²⁵ Скрыпник О.В. Специфика хронотопа в современном английском фэнтези на материале произведений Терри Пратчетта // Лучшая студенческая статья 2019 сборник статей XXIII Международного научно-исследовательского конкурса. Пенза, 2019. С. 167–171.

¹²⁶ Столярова И.А. Некоторые особенности перевода комического в литературе жанра фэнтези: на материале произведений Т. Пратчетта // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2009. 24 с.

¹²⁷ Ryan C.M. Adolescent Fantasy Literature: The Use and Implications of the Multiverse in the Works of C.S. Lewis, Diana Wynne Jones and Philip Pullman, 2006. 244 p.

¹²⁸ Викторова Н.А. Английская литературная сказка эпохи постмодернизма // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Казань: Казанский (Приволжский) федеральный университет, 2011. 180 с.

¹²⁹ Павлухина О.В. Представления о смерти и загробной жизни в трилогии Ф. Пулмана «Темные начала» // Знание. Понимание. Умение. 2012. № 2. С. 297–300.

¹³⁰ Кокошникова Н.А. Творчество Роальда Даля в контексте постмодернизма // Университетский научный журнал. 2017. № 26. С. 48–54.

¹³¹ Серебрякова С.Г. Функционально-стилистические особенности прозы Р. Даля // Автореф. дисс... канд. филол. наук. Санкт-Петербург, 2007. 20 с.

литературе»¹³² и отдельные упоминания о его романе «Лондон, любовь моя» (А.В. Соснин¹³³, В.Г. Новикова¹³⁴ и др.), зарубежных исследований немного больше, но они все равно не освещают всех аспектов творчества столь плодovitого писателя (D. Connell¹³⁵, J. Gardiner¹³⁶, E.E. Kramer¹³⁷, M. Scroggins¹³⁸ и др.).

Обзор научной литературы о фэнтези свидетельствует о том, что в центре внимания как зарубежных, так и отечественных исследователей находятся и теоретические проблемы, касающиеся жанровой специфики и принципов создания фэнтези, и практический анализ творчества наиболее известных писателей, позволяющий выявить сходные и различные черты их художественного метода. Уже сложился комплекс исследовательских приемов и сформировался системный диахронический и синхронический подход к феномену фэнтези, однако об игровом характере фэнтези говорят не так часто. Безусловно, об этом пишет В.Р. Ирвин¹³⁹, упоминает Т.А. Чернышева¹⁴⁰, И.Д. Винтерле¹⁴¹ и О.С. Мончаковская¹⁴², однако на фоне десятков диссертационных исследований по философии игры (А.В. Антюхина¹⁴³, В.А. Аликин¹⁴⁴, Т.А. Апинян¹⁴⁵, А.С. Баранов¹⁴⁶, Л.А. Белоглазова¹⁴⁷, И.Ф. Буйдина¹⁴⁸, Е.И.

¹³² Липин Г.В. Майкл Муркок и Новая волна в английской научной литературе. Автореф. дисс... канд. филол. наук. Днепропетровск, 1997. 20 с.

¹³³ Соснин А.В. Психологическая география британской столицы на примере романа Майкла Муркока «Лондон, любовь моя» // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. 2013. № 1. С. 84–90.

¹³⁴ Новикова В.Г. Британский социальный роман в эпоху постмодернизма. Автореф. дисс... доктора филол. наук. Н. Новгород, 2013. 45 с.

¹³⁵ Connell D. Beyond the Eternal Champion: Fantasies of Michael Moorcock. Nimrod Publications, 1999. 32 p.

¹³⁶ Gardiner J. The Law of Chaos: The Multiverse of Michael Moorcock. SCB Distributors, 2015. 174 p.

¹³⁷ Kramer E.E. Michael Moorcock's Pawn of Chaos: Tales of the Eternal Champion. White Wolf Pub., 1996. 400 p.

¹³⁸ Scroggins M. Michael Moorcock: Fiction, Fantasy and the World's Pain. McFarland, 2015. 212 p.

¹³⁹ Irwin W.R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.

¹⁴⁰ Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.

¹⁴¹ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс... на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

¹⁴² Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.

¹⁴³ Антюхина А.В. Игра как социально-исторический феномен. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Ростов-на-Дону, 1984. 16 с.

¹⁴⁴ Аликин В.А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ. Автореф. дисс... канд. филос. наук, Новочеркасск, 2003. 28 с.

¹⁴⁵ Апинян Т.А. Игра как феномен культуры. Автореф. дисс... док. филос. наук. Санкт-Петербург, 1994. 24 с.

Добринская¹⁴⁹, Н.Т. Казакова¹⁵⁰, А.А. Королькова¹⁵¹, Л.Т. Ретюнских¹⁵² и др.) и работ, посвященных игре в литературе в целом (А. Ensslin¹⁵³, Y. Varoufakis¹⁵⁴, З.М. Тимофеева¹⁵⁵, Л.Ю. Стрельникова¹⁵⁶, О.А. Корниенко¹⁵⁷ и др.), а также сформировавшейся исследовательской парадигмы в изучении поэтики игры, игровые особенности фэнтези остаются изученными в недостаточной степени.

Научная новизна диссертационной работы определяется систематизирующим характером исследования, позволяющим проследить изменения в проблемно-тематическом поле английского фэнтези с середины XX до начала XXI века. В работе восполняется лакуна в исследовании фэнтези с точки зрения анализа миромоделирующих функций игры, так как игровой характер фэнтези обычно констатируется, но не рассматривается подробно с выявлением всех уровней игры и приемов, которые работают на формирование игровой составляющей фэнтези. Научная новизна обусловлена и выработкой методологических принципов анализа фэнтези на основе типологизированных признаков игрового начала в поэтике художественного текста, что позволяет проследить особенности современного искусства, культуры и мышления в целом. Диссертационное исследование вносит вклад в разработку таких современных проблем гуманитаристики, как метажанр, мультимедийность, жанровая гибридность и игровая поэтика.

¹⁴⁶ Баранов А.С. Социально-философский аспект феномена игры в обществе. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Чебоксары, 2005. 24 с.

¹⁴⁷ Белоглазова Л.А. Игра как феномен бытия. Автореф. дисс... канд. филос. наук. Воронеж, 2007. 19 с.

¹⁴⁸ Буйдина И.Ф. Критический анализ современных концепций эстетической игры (буржуазные концепции игры как альтернативные модели кризису сознания). Автореф. дисс... канд. филос. наук. МГУ. М., 1989. 19 с.

¹⁴⁹ Добринская Е.И. Искусство и игра. Соотношение искусства и игры как эстетическая проблема. Автореф. дисс... канд. филос. наук. ЛГУ. Л., 1975. 20 с.

¹⁵⁰ Казакова Н.Т. Феномен игры в философии: Методологический анализ. Дисс... доктора филос. наук. Иркутск, 1999. 354 с.

¹⁵¹ Королькова А.А. Тема игры в классической и неклассической философии. Дисс... канд. филос. наук. Санкт-Петербург, 2010. 190 с.

¹⁵² Ретюнских Л.Т. Онтология игры. Дисс. доктора филос. наук. Москва, 1998. 397 с.

¹⁵³ Ensslin A. Literary Gaming. MIT Press, 2014. 206 p.

¹⁵⁴ Varoufakis Y. Postmodern challenges to game theory. University of Sydney, Department of Economics, 1991. 31 p.

¹⁵⁵ Тимофеева З.М. Проблема соотношения игры и литературы // *Studia Linguistica* (Санкт-Петербург). 2003. № XII. С. 310–315.

¹⁵⁶ Стрельникова Л.Ю. Феномен игры в литературе немецкого романтизма: искажение фундаментальной реальности // *Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева*, № 1 (1), 2016. С. 83–92.

¹⁵⁷ Корниенко О.А. Игровая поэтика в литературе: учеб. пособие. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.

Цель исследования заключается в рассмотрении миромоделирующих, содержательных, композиционных и интертекстуальных особенностей игры в английском фэнтези в контексте философско-эстетических исканий от эпохи Античности до конца XX века.

Поставленная цель предполагает решение **следующих задач**:

1) Обозначить подходы к игре как философско-эстетической категории от античной философии до конца XX века, выявив сходные и различные черты в классической философии XVIII–XIX веков, неклассической философии Ф. Ницше, игровой теории культуры Й. Хейзинга, онтологической концепции игры Х.-Г. Гадамера и в постнеклассической философской парадигме постмодернизма, обобщив воззрения Ж. Делеза, Ж. Деррида, Ж. Бодрийяра, Ж.-Ф. Лиотара, Р. Барта и М. Фуко.

2) Выявить игровые принципы организации пространства и времени в английском фэнтези и обосновать два базовых подхода, первый из которых предполагает конструирование мира с одним космологическим центром по определенным игровым правилам, а второй расширяет границы Вселенной до Мультивселенной и размывает границы между мирами, что соответствует научно-философской традиции, сложившейся во второй половине XX века.

3) Исследовать феномен игры в английском фэнтези на тематическом уровне, позволяющем выделить две взаимосвязанные темы – *Deus Ludens* (играющий бог) и *Homo Ludens* (играющий человек).

4) Обобщить принципы игры с литературно-мифологическими образами и сюжетами, которые чаще всего становятся основой английского фэнтези; выявить общие и различные подходы к переосмыслению кельтской мифологии и артуровского цикла сказаний, а также проанализировать принцип мозаичного использования литературно-мифологического материала.

5) Дать определение игры в литературе и обобщить игровые особенности фэнтези.

6) Сформулировать актуальное определение метажанра и обосновать понимание фэнтези как метажанра.

7) Проанализировать гибридные, мультимедийные формы фэнтези, подтверждающие его метажанровую природу.

Объектом исследования являются произведения английского фэнтези с середины XX века, когда только складывается фэнтезийный канон и намечаются разные его жанровые вариации, до начала XXI века, когда фэнтези существенно изменяется под влиянием эстетики постмодернизма, на промежуточном этапе 1960–70-х годов трансформировавшись в рамках Новой волны фантастической литературы (New Wave). В центре нашего внимания находятся писатели-фантасты первого ряда, задавшие направление развития фэнтези и повлиявшие на мировую литературу в целом: Джон Рональд Руэл Толкин (John Ronald Reuel Tolkien, 1892–1973), Клайв Стейплз Льюис (Clive Staples Lewis, 1898–1963), Теренс Хэнбери Уайт (Terence Hanbury White, 1906–1964), Мэри Стюарт (Mary Stewart, 1916–2014), Диана Уинн Джонс (Diana Wynne Jones, 1934–2011), Майкл Джон Муркок (Michael John Moorcock, р. 1939), Филип Пулман (Philip Pullman, р. 1946), Терренс Дэвид Джон Пратчетт (Terence David John Pratchett, 1948–2015) и Нил Ричард Маккиннон Гейман (Neil Richard MacKinnon Gaiman, р. 1960). В отдельных случаях привлекаются произведения Роберта Холдстока (Robert Paul Holdstock, 1948–2009), Яна Ливингстона (Ian Livingstone, р. 1949), американских писателей Роджера Джозефа Желязны (Roger Joseph Zelazny, 1937–1995) и Ренсома Риггза (Ransom Riggs, р. 1979), польского фантаста Анджея Сапковского (Andrzej Sapkowski, р. 1948), а также американского геймдизайнера Кристофера Винсента Метцена (Christopher Vincent Metzen, р. 1973).

Предметом исследования стали миромоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези в их эволюции от середины XX до начала XXI века.

Методологическая основа исследования связана в первую очередь с пониманием игры как философско-эстетической категории, поэтому важными оказываются труды Платона¹⁵⁸, И. Канта¹⁵⁹, Ф. Шиллера¹⁶⁰, Ф. Ницше¹⁶¹, Й. Хейзинга¹⁶², Х.-Г. Гадамера^{163 164}, Э. Финка¹⁶⁵, Ж. Делеза^{166 167}, Ж. Деррида¹⁶⁸, Ж.-Ф. Лиотара¹⁶⁹, Л. Витгенштейна¹⁷⁰, Р. Барта¹⁷¹ и М. Фуко¹⁷².

Необходимо отметить, что в литературоведении постепенно складывается традиция исследования текстов через призму игровой поэтики, а потому мы учитываем достижения ростовской школы игровой поэтики, нашедшие отражение в сборнике «Игровая поэтика»¹⁷³, а наиболее важной нам представляется статья А.М. Люксембурга «Игровая поэтика: Введение в теорию и историю»¹⁷⁴, в которой под игровым понимается художественный текст, предусматривающий людические (игровые) взаимоотношения с читателем, что достигается благодаря своеобразию его внутренней организации и приемов, за счет которых чтение уподобляется игре. Под игровой поэтикой А.М. Люксембург подразумевает всю систему средств, обеспечивающих специфику игрового текста, а игровой стиль определяется совокупностью таких приемов, как: структурная организация текста, способствующая различным его интерпретациям; обманчивость фабулы; пародийность; конструирование текста

¹⁵⁸ Платон Диалоги. М.: Рипол-Классик, 2016. 690 с.

¹⁵⁹ Кант И. Критика способности суждения: В 6т. Т.5. М.: Мысль, 1966. 564 с.

¹⁶⁰ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека. М.: Директ-медиа, 2007. 200 с.

¹⁶¹ Ницше Ф. Так говорил Заратустра. М.: АСТ, 2019. 320 с.

¹⁶² Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

¹⁶³ Гадамер, Г.Г. Актуальность прекрасного. М.: Искусство, 1991. 367 с.

¹⁶⁴ Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики: Пер. с нем./Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. М.: Прогресс, 1988. 704 с.

¹⁶⁵ Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988. С. 387–404.

¹⁶⁶ Делез Ж. Логика смысла. М.: Академический проект, 2015. 482 с.

¹⁶⁷ Делез Ж. Складка. Лейбниц и барокко. М.: Логос, 1998. 264 с.

¹⁶⁸ Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М. 2000. С.407–427.

¹⁶⁹ Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М.: Институт экспериментальной социологии, СПб.: Алетейя, 1998. 160 с.

¹⁷⁰ Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. 612 с.

¹⁷¹ Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.

¹⁷² Фуко М. Слова и вещи / Пер. с фр. В.П. Визгина, Н.С. Автономовой. СПб.: А-сac, 1994. 406 с.

¹⁷³ Игровая поэтика: Сб. науч. тр. ростовской школы игровой поэтики / Под ред. Люксембурга А.М., Рахимкуловой Г.Ф. Ростов н/Д.: Литфонд, 2006. Вып. 1. 272 с.

¹⁷⁴ Люксембург А.М. Игровая поэтика: введение в теорию и историю // Игровая поэтика. Выпуск 1. Сборник научных трудов ростовской школы игровой поэтики. Ростов-на-Дону: Литфонд, 2006. С. 5–28.

по принципу лабиринта; калейдоскопичность как особое чередование повторяющихся элементов текста; театрализация и т.д. Среди других исследователей, разрабатывающих проблемы игровой поэтики: О.А. Корниенко¹⁷⁵, А.Ю. Устинов¹⁷⁶, Л.В. Яблонская¹⁷⁷, Е.А. Ханина¹⁷⁸ и др.

В понимании фэнтези как метажанра мы опираемся на ключевые работы Н.Л. Лейдермана¹⁷⁹, Р.С. Спивак¹⁸⁰, Е.Я. Бурлиной¹⁸¹, а принципиально важной нам представляется статья Т.И. Хоруженко¹⁸², в которой намечается метажанровая природа фэнтези в контексте уже сформировавшихся теорий метажанра. В обосновании фэнтези как игровой литературы мы отталкиваемся от работ В.Р. Ирвина¹⁸³, Т.А. Чернышевой¹⁸⁴, О.С. Мончаковской¹⁸⁵, а также диссертации И.Д. Винтерле¹⁸⁶.

Для понимания игры как формы человеческой деятельности, ее воспитательного значения и места игры в жизни людей нам потребовалось обратиться к концепциям Г. Спенсера¹⁸⁷, Ч.Г. Аллена¹⁸⁸, Дж. Патрика¹⁸⁹,

¹⁷⁵ Корниенко О.А. Игровая поэтика в литературе: учеб. пособие. Киев: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. 242 с.

¹⁷⁶ Устинов А.Ю. Игровой текст как категория игровой поэтики. // Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 154–162.

¹⁷⁷ Яблонская Л.В. Игровая поэтика и игровая стилистика через призму постмодернизма. // Сб. трудов международной конференции «Актуальные проблемы права и правоприменительной деятельности на современном этапе». Краснодар: Издательский дом Юг, 2014. С. 604–608.

¹⁷⁸ Ханина Е.А. К вопросу об определении игрового текста. // Наука и современность. 2010. № 4–2. С. 248–254.

¹⁷⁹ Лейдерман, Н.Л. Теория жанра: Научное издание // Институт филологических исследований и образовательных стратегий «Словесник» УрО РАО, Екатеринбург: Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 2010. 904 с.

¹⁸⁰ Спивак Р.С. Философский метажанр: понятие, термин, методология анализа (И.А. Бунин, «Роман горбуна») // XII Поспеловские чтения. Литературоведческий тезаурус: обретения и потери. М., 2016. С. 159–167.; Спивак Р.С. Русская философская лирика: Проблемы типологии жанров. Красноярск, 1985. 139 с.

¹⁸¹ Бурлина Е.Я. Культура и жанр: Методологические проблемы жанрообразования и жанрового синтеза. Саратов, 1987. 168 с.

¹⁸² Хоруженко Т.И. Путь фэнтези: от жанра к метажанру // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. 2014. №5 (32). С. 107–111.

¹⁸³ Irwin W.R. The Game of the Impossible A Rhetoric of Fantasy. Urbana; Chicago; London: University of Illinois Press, 1976. 215 p.

¹⁸⁴ Чернышева Т. А. Природа фантастики. Изд-во Иркут. Ун-та. 1984. 331 с.

¹⁸⁵ Мончаковская О.С. Фэнтези как разновидность игровой литературы // Знание. Понимание. Умение. М.: Изд-во Московского гуманитарного университета. № 3. 2007. С. 231–237.

¹⁸⁶ Винтерле И.Д. Феномен незавершенности в раннем творчестве Дж.Р.Р. Толкина и проблема становления концепции фэнтези // Дисс. на соискание степени канд. филол. наук. Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2013. 196 с.

¹⁸⁷ Спенсер Г. Основания психологии. М.: Типография А. Пороховщикова, 1897. 438 с.

¹⁸⁸ Allen G. Physiological Aesthetics. Garland Pub., 1977. 283 p.

¹⁸⁹ Patrick G.T.W. The psychology of relaxation. Boston and New York : Houghton Mifflin Co., 1916. 306 p.

К. Грооса¹⁹⁰, А. Сапоры¹⁹¹ и Э. Берна¹⁹², важной оказалась и обобщающая работа Т.А. Апинян «Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие»¹⁹³.

Анализ пространственно-временной организации произведений английского фэнтези потребовал, во-первых, обращения к трудам М. Элиаде¹⁹⁴, а во-вторых, к работам исследователей, попытавшихся научно обосновать саму возможность существования параллельных миров, так как в науке и философии эти идеи актуализировались в то же время, как они получили свое художественное воплощение в литературе: Я. Хинтика¹⁹⁵, Х. Эверетт¹⁹⁶, М. Тегмарк¹⁹⁷, Д. Льюис¹⁹⁸ и др.

Рассматривая принцип игры с литературно-мифологическими образами, который во многом определяет интертекстуальную игровую природу фэнтези, мы учитываем воззрения Ю. Кристевой¹⁹⁹ и Р. Барта²⁰⁰, но особенно Н. Пьеге-Гро²⁰¹ и монографию У. Бройха, М. Пфистера и Б. Шульте-Мидделиха «Интертекстуальность: Формы и функции»²⁰², которые, в противоположность Р. Барту, подчеркивали осознанный характер игры с читателем.

Методами исследования являются структурно-описательный, сравнительно-исторический, мифопоэтический и метод целостного анализа литературного произведения.

¹⁹⁰ Groos K. Die Spiele der Menschen. Jena G. Fischer, 1899. 538 p. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://archive.org/details/diespieledermens00groouoft/page/538/mode/2up> (Дата обращения 08.02.2020)

¹⁹¹ Sapora A.V., Mitchell E.D. The theory of play and recreation. New York: The Ronald press co., 1961. 558 p.

¹⁹² Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М.-СПб: Университетская книга, 1998. 398 с.

¹⁹³ Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного: Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. С.-Петербург. гос. консерватория, Ин-т народов Севера Рос. гос. пед. ун-та. СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2003. 398 с.

¹⁹⁴ Элиаде, М. Избранные сочинения. Миф о вечном возвращении; Образы и символы; Священное и мирское. М., 2000. 414 с.

¹⁹⁵ Хинтика Я. Логико-эпистемологические исследования. М.: Прогресс, 1980. 448 с.

¹⁹⁶ Everett H. «Relative State» Formulation of Quantum Mechanics // Reviews of Modern Physics. 1957. Vol. 29. P. 454–462.

¹⁹⁷ Тегмарк М. Параллельные вселенные // Космос: альманах / Под рук. Капицы С.П. М.: В мире науки, 2006. С. 21–32.

¹⁹⁸ Lewis D. On the Plurality of Worlds. Oxford: Blackwell, 2001. 288 p.

¹⁹⁹ Кристева Ю. Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму. М., 2000. С.427–457.

²⁰⁰ Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Изд. группа «Прогресс», «Универс», 1994. 615 с.

²⁰¹ Пьеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 240 с.

²⁰² Broich U., Pfister M., Schulte-Middelich B. Intertextualität: Formen, Funktionen, anglistische Fallstudien. Tübingen: Niemeyer, 1985. 373 p.

Теоретическая значимость исследования обусловлена структурированием и обобщением концепций, осмысляющих феномен игры в философско-эстетическом и историко-культурологическом контексте; выявлением метажанровой структуры фэнтези с точки зрения функционирования игровой составляющей и специфики синтеза искусств; обоснованием теоретической базы, позволяющей переосмыслить дискуссионный вопрос о гибридных жанрах и принадлежности компьютерных игр к сфере искусства. Подобный подход выводит данное исследование за пределы филологической области и подчеркивает теоретическую значимость работы для искусствоведения, культурологии, философии, психологии. Концепция автора и выводы по работе могут иметь значение для дальнейших исследований в области истории зарубежной литературы и, в частности, игровой поэтики и английского фэнтези, а также современной массовой культуры.

Практическая значимость работы обусловлена тем, что материалы исследования могут быть использованы при чтении курсов по истории зарубежной литературы второй половины XX века, а также спецкурсов, посвященных массовой литературе и проблемам мультимедийности.

Материалы исследования **внедрены** в учебный процесс Института филологии и журналистики ННГУ им. Н.И. Лобачевского: в рамках бакалавриата и магистратуры читаются курсы «Фантастическая литература в эпоху цифровизации», «Национальные модели фэнтези», «Игровое начало в пространстве культуры», «Миф в игровом пространстве культуры», «Мифотворчество в современном медиапространстве»; в рамках аспирантуры – «Мировая литература в контексте теории игровой культуры».

Достоверность выводов основана на результатах тщательного анализа и первоисточников, и переводных текстов английского фэнтези, при котором использовались как традиционные, так и современные подходы к изучению

литературного процесса, на обобщении широкого круга художественных, историко-литературных и теоретических трудов.

Соответствие содержания диссертации паспорту специальности, по которой она рекомендуется к защите. Диссертация соответствует специальности 10.01.03 – «Литература народов стран зарубежья (английская)» и выполнена в соответствии со следующими пунктами паспорта специальности:

- п. 1 – роль литературы в формировании облика художественной культуры народов стран зарубежья, в определении путей их общественно-духовного развития;
- п. 2 – периодизация мирового литературного процесса, проблемы стадийности в эволюции литератур Запада и Востока, этапы развития ведущих национальных зарубежных литератур;
- п. 3 – проблемы историко-культурного контекста, социально-психологической обусловленности возникновения выдающихся художественных произведений;
- п. 4 – история и типология литературных направлений, видов художественного сознания, жанров, стилей, устойчивых образов прозы, поэзии, драмы и публицистики, находящихся выражение в творчестве отдельных представителей и писательских группах;
- п. 6 – взаимодействие и взаимовлияние национальных литератур, их контактные и генетические связи.

Апробация исследования проводилась на конференциях и семинарах Всероссийского и Международного уровня таких, как Международная научная конференция «Русская словесность в контексте мировой культуры» (Нижний Новгород, 2007), Международная научная конференция «Мир романтизма» (Тверь, 2009), Международная научная конференция «Модели в современной науке: единство и многообразие» (Калининград, 2009), Научно-практический семинар «Литература и проблема интеграции искусств» (Нижний Новгород, 2010), Международная конференция «Художественная литература и философия

как особые формы познания» (Санкт-Петербург, 2014), Национальные коды в языке и литературе. Особенности концептосферы национальной культуры (Всероссийская конференция, Н.Новгород, 2014), Поволжский научно-методический семинар по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла (Нижний Новгород, 2007, 2011, 2013, 2015, 2017, 2019), Международная конференция «Национальные коды в языке и литературе» (Нижний Новгород, 2014, 2015, 2016, 2018, 2019), III международная междисциплинарная конференция «В поисках границ фантастического: инициация, медиация, трансформация» (Польша, Вроцлав, 2019), XI Международная научная конференция «Универсалии русской и западной литературы» (Воронеж, 2019), Международная конференция «Информационная культура современного детства» (Челябинск, 2019), а также на заседаниях кафедры зарубежной литературы Института филологии и журналистики ННГУ им. Н.И. Лобачевского.

Положения, выносимые на защиту:

1. Осмысление игры как философско-эстетической категории восходит к эпохе Античности; впоследствии понятие игры было развито и трансформировано в эстетических, биологических, биопсихологических, социологических, культурологических и синтетических теориях, осмысляющих разные аспекты игры и игровой деятельности. Во второй половине XX века произошли глобальные перемены в мировоззрении человека, а феномен игры в рамках эстетики постмодернизма был переосмыслен и приобрел всеобъемлющий характер, что нашло отражение в современном литературном процессе.
2. Игра в литературе – это творческая деятельность художественного сознания, выражающаяся в конструировании или деконструкции элементов художественного целого и проявляющая себя на трех уровнях: 1). автор, создающий текст как игровое поле для читателя, 2). читатель, декодирующий текст или непосредственно играющий в него, если произведение построено по

принципам текстового квеста, 3). персонажи, представленные играющими в различные игры (детские, психологические, социальные или по правилам, заданным высшими силами).

3. Игровые особенности английского фэнтези в первую очередь прослеживаются в моделировании пространства и времени, причем уже на ранних этапах формирования фэнтезийного канона складываются две базовые модели, по первой из которых пространство и время выстраиваются в соответствии с некоторой системой правил, мир обладает конечностью во времени и пространстве, эстетичностью, гармоничностью и упорядоченностью, что укладывается в признаки игры, сформулированные Й. Хейзинга. Вторая модель предполагает игровое расширение границ Вселенной до Мультивселенной, искажение пространственных границ и временных потоков, что обусловлено как научными исследованиями в области реляционной семантики, так и изменением самой картины мира и мировоззрения во второй половине XX века.

4. Миромоделирующие функции игры в фэнтези реализуются через две взаимосвязанные темы, которые мы обозначаем *Deus Ludens* и *Homo Ludens* – играющий бог и играющий человек. Первая из них сложилась под влиянием религиозно-мифологических и философских представлений о том, что существование мироздания обусловлено игрой высших сил, нередко вступающих в агональное противостояние, различно осмысляемое в эпическом, героическом и юмористическом фэнтези. Вторая тема актуализируется в трех аспектах: детские игры, служащие показателем цивилизационного развития и маркерами эпохи; социальные или навязанные роли, осознание игрового и театрализованного поведения человека и, наконец, игровые предметы, выступающие в качестве художественных деталей.

5. Важным проявлением игрового начала в английском фэнтези является интертекстуальная игра с литературно-мифологическими образами и сюжетами. В качестве исходных текстов часто используются элементы

британского национального кода, предполагающие переосмысление образов кельтской мифологии и сюжетные трансформации артуровского цикла сказаний, однако нередко исходные литературно-мифологические элементы складываются в причудливую интертекстуальную мозаику. Единой модели интертекстуальной игры в английском фэнтези нет, так как это могут быть незначительные изменения и адаптация мифа при сохранении основного сюжета («Король былого и грядущего» Т.Х. Уайт, «Полые холмы» М. Стюарт), использование узнаваемых образов и мифологических деталей, но изменение сюжетной канвы («Американские боги» Н. Геймана, «Игра» и «Зачарованный лес» Д.У. Джонс, «Хроники Корума» и «Хроники семьи фон Бек» М. Муркока), создание авторского мифа на основе архетипических образов и мифологических моделей («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина).

6. Метажанр – это наджанровая историко-типологическая группа, в которую входят произведения разных видов искусства, характеризующиеся синтетической, синкретической, гибридной природой и выстроенные на основе общего принципа конструирования картины мира. Метажанр объединяет художественные произведения со сходными структурно-семантическими признаками, отражающими константы сознания и культуры в определенный исторический период.

7. Фэнтези – это метажанр, характеризующийся опорой на сказочно-мифологическую традицию; включением элемента чудесного, магического или сверхъестественного; созданием внутренне непротиворечивого и убедительного вторичного мира; борьбой оппозиционных начал (Добра и Зла, Порядка и Хаоса); квестовым построением сюжета; незавершенностью, формульностью; мультимедийностью и игровой природой.

8. Игровой метажанровый характер фэнтези подтверждается тенденцией к созданию мультимедийных, синтетичных, гибридных форм, актуализировавшихся, с одной стороны, под влиянием эстетики постмодернизма, а с другой, трансформировавшихся параллельно становлению

настольных игр, а затем и компьютерных технологий, что позволяет рассматривать компьютерные игры как искусство, а текстовую составляющую игр анализировать наряду с литературой.

Структура работы определяется задачами исследования. Диссертация состоит из введения, пяти глав, заключения, библиографии, насчитывающей 767 позиции.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении дана общая характеристика фэнтези и аргументирован выбор английских писателей, творчество которых является наиболее показательным с точки зрения анализа миромоделирующих функций игры в художественной системе фэнтези; освещается степень научной разработанности проблемы как в отечественном, так и в зарубежном литературоведении; обосновывается актуальность темы и научная новизна исследования, формулируются цель и задачи, указывается объект и предмет исследования, его теоретическая и методологическая база, излагаются основные положения, выносимые на защиту.

В первой главе «Игра как философско-эстетическая категория» рассматриваются основные подходы к феномену игры в философии и эстетике, прослеживается эволюция воззрений на игру от эпохи Античности до второй половины XX века, что позволяет наметить смысловые и ценностные ориентиры современной культуры, которая обладает показательно игровым характером, обусловленным существенными изменениями в человеческом мировоззрении и мышлении.

В первом параграфе «Тема игры в античной философии» продемонстрировано, что первые попытки осмыслить феномен игры были предприняты в Античности, прежде всего в диалогах Платона, который отметил воспитательно-образовательную и рекреативную значимость игр, а также сделал акцент на необходимости системы правил, задающих смысловой стержень, что было воспринято и в последующей традиции осмысления

сущности игры. Платон первым утвердил творческий аспект игр и само искусство осознал как игру, а мысль Платона о том, что человек является игрушкой богов, оказалась востребована и в философии, и в искусстве.

Второй параграф «Игра как эстетическая категория в философии XVIII–XIX вв.» посвящен рассмотрению феномена игры в классической философии, прежде всего в этико-эстетических воззрениях И. Канта и Ф. Шиллера, первый из которых полагал, что сама творческая активность человека исходит из игры воображения и рассудка, и считал, что игровое начало присутствует во всех видах искусства. Ф. Шиллер трансформировал положения эстетики И. Канта под влиянием философии И.Г. Фихте и сделал вывод, что эстетическая игра – это свободная деятельность всех способностей и творческих сил человека, оживляющая силы души. В эстетике английского предромантизма разрабатывались сходные идеи: братья Уортоны и Р. Херд, пытаясь реабилитировать «варварскую» литературу Средневековья, отметили, что именно сказочность, необычность, ужасность стимулируют творческое воображение. В романтизме эти идеи были подхвачены У. Вордсвортом и С.Т. Кольриджем, расширившими представления о воображении и фантазии.

В третьем параграфе «Игра как основа творчества в философии Ф. Ницше: от классической к неклассической философской парадигме» продемонстрировано, что в неклассической философии представление об игре меняется и для Ф. Ницше игра – это первоисточник творчества и божественный дар, который могут раскрыть в себе лишь немногие люди. В ряде своих размышлений Ф. Ницше возвращается и к тому пониманию игры, что было заявлено еще в античной философии – весь мир понимается как поле игры богов.

Четвертый параграф «Игровая основа культуры и искусства в концепции Й. Хейзинга» посвящен теории культуры, в которой обосновывается неразрывная связь культуры с игрой, так как игра предшествует культуре, а все составляющие человеческой жизни и культуры –

миф, поэзия, музыка, философия, политика и многое другое – не что иное, как игра. То определение игры, которое дает Й. Хейзинга, является одним из самых полных, так как в нем учитываются все ее признаки: определенные границы места, времени и смысла, упорядоченность, структурированность, наличие системы правил, отсутствие материальной пользы, добровольность, настроение отрешенности и восторга.

Пятый параграф «Онтологическая концепция игры и ее коммуникативные особенности в философии Х.-Г. Гадамера» посвящен гадамеровским воззрениям на игру как саморепрезентацию, обладающую самодостаточностью, внутренней упорядоченностью, подчиненную непреложными правилам и не зависящую от сознания тех, кто играет. Х.-Г. Гадамер понимает игру предельно широко, однако такой подход и тезис о первичности игры природы по отношению к игре человека был подвергнут критике Э. Финком в работе «Основные феномены человеческого бытия».

В шестом параграфе «Феномен игры в философской парадигме постмодернизма» анализируются разнообразные и нередко противоречивые постмодернистские подходы к феномену игры, и, хотя практически все философы (Р. Барт, Ж.-Ф. Лиотар, Ж. Деррида, М. Фуко, Ж. Делез и др.) обращались к проблемам текста, письма, языка и языковой игры, их воззрения нельзя свести к целостной и непротиворечивой концепции. Подтверждением этого является неоднозначное отношение к наличию игровых правил, ведь Ж. Делез осмыслял игру как игру без правил, а Ж.-Ф. Лиотар подчеркивал, что игра не может существовать без правил, их изменение или нарушение приводит к возникновению новой игры. Признавая, что игра охватывает все сферы человеческой жизни, не все постмодернисты относились к ней позитивно – Ж. Бодрийяр рассматривал современные игры в негативном ключе и писал об угасании истинного игрового духа, о подмене агональности комбинаторной игрой, которая возможна посредством технических устройств и гаджетов. Изменения в мировоззрении на рубеже тысячелетий привели к тому, что

современную культуру стали обозначать термином «играизация», который подразумевает весь комплекс игровых практик и способ переживания реальности как игры, что реализуется и в литературе.

Седьмой параграф «Игровой характер фэнтези» посвящен определению игры в литературе, под которой мы понимаем творческую деятельность художественного сознания, выражающуюся в конструировании или деконструкции элементов художественного целого, а также обоснованию игровой природы фэнтези, реализующейся на трех взаимосвязанных уровнях: игровые принципы моделирования фэнтезийной вселенной, проблемно-тематическое поле, интертекстуальная игра с исходными текстами.

Вторая глава «Игровые принципы организации пространства и времени в английском фэнтези» посвящена анализу двух принципов моделирования картины мира. Первый предполагает выстраивание целостного, внутренне непротиворечивого мира с одним космологическим центром. В соответствии со вторым принципом происходит отказ от изображения мира как единственно существующего, расширение границ Вселенной до Мультивселенной, состоящей из множества миров, искажение пространственных границ и временных потоков, что обусловлено изменением самой картины мира и мировоззрения во второй половине XX века.

Предметом рассмотрения ***в первом параграфе «Конструирование мира с одним космологическим центром как игра по правилам»*** становится картина мира в произведениях Дж.Р.Р. Толкина, который выстраивает свою вселенную в соответствии с развернутыми правилами, тем самым позиционируя мир как игровое пространство, организованное через традиционную мифологическую систему противопоставлений. Комплекс логичных и непротиворечивых правил регулирует и принципы создания центра мира, и формирование нескольких хронологий, и мотив «внеземных архетипов», судьба которых повторяется в «двойниках». На протяжении последующих десятилетий подобный подход к созданию фэнтезийного мира стал непревзойденным образцом «высокого

фэнтези» – «Цикл о Земноморье» У. Ле Гуин, «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина и многие другие произведения характеризуются подробно прописанной историей и географией мира, системой религий и магии, проработанной политической и культурной картиной мира.

Второй параграф «Игровое расширение Вселенной до Мультивселенной и размывание границ между мирами» посвящен анализу множественности художественных конструкций, оцениваемых как некие альтернативы нашей реальности, сложившихся, с одной стороны, под воздействием сказочно-мифологической традиции, а с другой – не без влияния научных теорий середины XX века, когда проблема многомирия актуализировалась в науке.

В первую очередь были рассмотрены научно-философские предпосылки формирования концепции многомирия и продемонстрировано, что существует большое количество концепций параллельных измерений, первые из которых восходят еще к античной философии, но наиболее актуализировалась данная проблема в середине XX века, когда сформировался ряд научных теорий, подразумевающих различное видение структуры вселенной и имеющих разные обоснования. Сходные идеи были высказаны в рамках философско-эстетической парадигмы постмодернизма, предлагающего ризоматическую, децентрированную модель мира, которая отвергает четкую структурированность и осмысляется через образы корневища или лабиринта.

Отправной точкой для анализа фэнтези стала концепция Мультивселенной М. Муркока, так как она прошла путь от схематического воспроизведения к детально проработанной картине мира, сложившейся параллельно с философией постмодернизма и испытавшей ее влияние. Немало похожих идей обнаруживается в творчестве американского писателя тех же десятилетий Р. Желязны («Хроники Амбера»), а также можно проследить влияние М. Муркока на произведения Ф. Пулмана и А. Сапковского.

Исследование принципов игры с пространством и временем в творчестве Д.У. Джонс выявляет актуализацию представлений о разных измерениях, которые возникли в момент «ветвления» истории («Крестоманси»), демонстрирует осмысление разных временных потоков как самостоятельных локусов («Сказки города времени»), размывание границ между реальностью и игровым тэта-пространством («Зачарованный лес») или помещение объекта сразу в четыре измерения («Замок»).

Анализ творчества Н. Геймана позволяет сделать вывод о том, что для произведений писателя представление о многомирии не является характерным, чаще он выстраивает картину мира через противопоставление обыденного и волшебного, реального и ирреального, бодрствования и сна, нередко размывая их границы и в духе постмодернизма ставя под сомнение само существование реальности или отказываясь от изображения структурированного, детально проработанного и стремящегося к упорядоченности пространства.

Предметом рассмотрения *в третьей главе «Феномен игры в английском фэнтези»* стали две взаимосвязанные темы – игра богов и игра людей, так как первый аспект показательно демонстрирует представление о мироздании в фэнтези, а второй является важным маркером эпохи и подчеркивает важность игровой деятельности людей в целом.

Первый параграф «Deus Ludens: тема игры богов в английском фэнтези» посвящен теме игры божественных сил, так как в фэнтези часто заявлена тема противостояния сил добра и зла. Выбранный подход предполагал хронологический принцип – от произведений М. Муркока, в которых в 1970-х годах оформляется тема играющих божественных сил и противостояния Порядка и Хаоса, а люди представлялись как игрушки богов, судьбы или случая («Хроники Эрикозе», «Хроники Корума», «Сага об Элрике из Мелнибонэ» и др.), к роману Т. Пратчетта и Н. Геймана «Благие знамения» (1990), в котором тема игры богов приобретает ироничный и юмористический характер. В завершение были рассмотрены романы Д.У. Джонс, игра высших

сил в которых понимается через призму настольных и компьютерных игр («Зачарованный лес») или же происходит очеловечивание богов и их игры («Игра»).

Второй параграф «*Homo Ludens: человек играющий в английском фэнтези*» посвящен теме человеческой игры, которая имеет три аспекта: во-первых, изображение разнообразных детских игр, характеризующих персонажей детского и подросткового возраста, а также обозначающих уровень культурного и цивилизационного развития (Д.У. Джонс, Т. Пратчетт); во-вторых, тема социальных или навязанных ролей, а также осознание поведения персонажей как игрового или театрализованного (М. Муркок, Н. Гейман); в-третьих, изображение игровых предметов, демонстрирующих, что игра проникает во все сферы человеческой жизни (Д.У. Джонс, Т. Пратчетт, Н. Гейман).

Четвертая глава «Игра с литературно-мифологическими образами и сюжетами как основа английского фэнтези» посвящена анализу фэнтези с точки зрения интертекстуальной игры с исходными текстами. Игровой характер интертекстуальности проявляется на двух уровнях, первый из которых определен фигурой автора, создающего игровой текст, а второй на первое место ставит фигуру читателя, который включается в интеллектуальную игру с цитатами, аллюзиями, отсылками, переработанными сюжетами и образами.

В первом параграфе «Игра с образами кельтской мифологии в английском фэнтези» отмечается, что уже в момент становления канона фэнтези сложилась традиция обращения к кельтской мифологии, однако Дж.Р.Р. Толкин, актуализировавший эту тенденцию, трансформировал имена и названия при сохранении узнаваемых образов, а потому кельтская мифологическая составляющая сводилась к воссозданию особого «кельтского очарования» и ряду не всегда очевидных отсылок. Позднее принципы и цели мифологизирования изменились, причем писатели двигались разными путями: для М. Муркока детальное и подробное прописывание мифологической

картины мира Ирландии – способ вписать Землю с ее сказаниями в структуру Мультивселенной, а Д.У. Джонс и Н. Гейман переносят отдельных легендарных персонажей в условную современность, сохраняя мифологические детали, однако вынося героев за пределы традиционно-мифологического комплекса сюжетов.

Второй параграф «Трансформация артуровского цикла сказаний в английском фэнтези» посвящен принципам игры с сюжетами и образами артурианы, причем и здесь нет единой модели изменения исходных текстов. Это может быть попытка осовременить сюжет и вложить в него актуальное политическое и этическое содержание (Т.Х. Уайт), стремление изложить миф в формате, близком к историческому роману (М. Стюарт), использование узнаваемых образов для придания повествованию универсального характера (М. Муркок) или же конструирование подчеркнуто игрового сюжета, в котором читатель вступает в интеллектуальную игру с писателем, стремясь разгадать текст, построенный как головоломка (Д.У. Джонс, Н. Гейман).

Исследование образов Артура и Мерлина в тетралогии Т.Х. Уайта «Король былого и грядущего», романе М. Стюарт «Полые холмы» и произведении Д.У. Джонс «Зачарованный лес» демонстрирует, что в первых двух случаях мы видим очевидное ориентирование на средневековые первоисточники («Смерть Артура» Т. Мэлори и «История бриттов» Гальфрида Монмутского) и следование узнаваемой сюжетной линии, а Д.У. Джонс создает усложненное игровое произведение, в котором отсылки к артуровскому циклу сказаний носят вспомогательный характер и служат, с одной стороны, для формирования игрового пространства по сценарию Баннуса, а с другой помогают охарактеризовать персонажей через сравнение с легендарными образами Артура, Мерлина, Амфортаса, Зеленого рыцаря и т.д.

Анализ образа Святого Грааля позволяет сделать вывод о том, что в некоторых произведениях он осмысливается в традиционном ключе (чаша или шлем), а в других его функции расширяются: в «Зачарованном лесу»

Д.У. Джонс это игровой предмет, обретение которого заканчивает игровую партию; в «Хрониках семьи фон Бек» М. Муркока это «лекарство от боли мира», символ равновесия и гарант существования всей Мультивселенной.

Третий параграф «Принцип мозаики в английском фэнтези» посвящен анализу не конкретных национальных мифов, выступающих в качестве претекста, а целому комплексу мифологических сюжетов разных народов, который превращает произведение в игровую мозаику, отдельные фрагменты которой работают на единое целое.

Исследование принципов создания вторичного мира на основе мифологических моделей и архетипических образов в творчестве Дж.Р.Р. Толкина демонстрирует, что за многими персонажами «Сильмариллиона» и «Властелина колец» стоит целый ряд прототипов, распознать которые – индивидуальное дело читателя, потому что автор не навязывает интеллектуальную игру, а создает самодостаточное произведение, которое может быть прочитано и осмыслено без знания первоисточников.

Иной подход к мифологическому материалу мы видим в романе Н. Геймана «Американские боги», так как на рубеже XX–XXI столетий литература становится подчеркнута игровой под влиянием эстетических принципов постмодернизма. Н. Гейман в «Американских богах» вступает в осознанную игру с читателем, предлагая ему разгадать фигуры богов, отталкиваясь от мифологических деталей, однако эта игра эклектична и второстепенна, хоть и значима, потому что в романе затрагивается целый комплекс иных важных тем – от вопроса о феномене веры и месте богов в современном мире до проблем мультикультурализма.

В пятой главе «Фэнтези как метажанр в контексте философско-эстетических концепций игры» рассматривается место фэнтези в системе современных жанров и делается вывод о том, что логичнее осмыслять данный феномен как метажанр, так как фэнтези является наджанровой историко-типологической группой, объединяющей произведения разных видов искусства

со сходными структурно-семантическими признаками. В центре внимания в данной главе оказались гибридные формы литературы, а также компьютерные игры с фэнтезийным сюжетом, которые могут прочитываться как нелинейно организованный текст.

Первый параграф «Гибридные формы фэнтези: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма» посвящен отношениям взаимовлияния между игровой индустрией и художественными текстами. Ярким примером гибридных форм фэнтези является жанр книга-игра (или текстовый квест), который возник под влиянием настольных игр 1970-х годов, впитал в себя литературную традицию и испытал влияние эстетических исканий постмодернизма, а впоследствии слился с компьютерными технологиями, породив новую жанровую разновидность – интерактивная книга-игра. Сюжеты книг-игр могут создаваться на основе литературных произведений или представлять собой самостоятельные произведения. Примером второго типа является серия «Fighting Fantasy», существующая в форматах книг-игр, настольных и компьютерных игр.

Второй параграф «Мультимедийность как проявление игрового начала в фэнтези» обращен к проблеме взаимовлияния литературы и компьютерной индустрии с другого ракурса, так как многие компьютерные игры обнаруживают эстетический потенциал, ведь их сюжеты выстроены в соответствии с фэнтезийными принципами моделирования реальности и с использованием принципа интертекстуальности, что позволяет уподобить игры интерактивным текстам.

Анализ текстовой браузерной игры «Годвилль» демонстрирует, как усиливается игровое начало в начале XXI столетия, так как игроку предлагается, во-первых, уподобиться всемогущему божееству и направлять действия виртуального героя, а во-вторых, вступить в интеллектуальную игру цитатами и отсылками, которыми изобилует текст «Годвилля». Подобные отсылки и цитаты, дословные и искаженные, явные и завуалированные,

приправленные изрядной долей иронии, расширяют границы игрового пространства и уподобляют игру постмодернистскому тексту.

Исследование литературно-мифологической основы фэнтезийных игр жанра MMORPG (World of Warcraft, Lineage II) выявляет, что создание игровых миров предполагают тщательно прописанную историю, продуманную систему игровых рас и комплекс сюжетных квестов. Ролевые компьютерные игры с фэнтезийным сюжетом строятся на тех же основаниях, что и литературные произведения фэнтези, и кирпичиками, из которых выстраиваются подобные виртуальные миры, становятся сюжеты и образы скандинавской, кельтской, египетской, греко-римской, китайской, индоиранской и других мифологических систем. Важным аспектом заявленной проблемы является то, что компьютерная игра не только предлагает пользователям игровое поле, прочитываемое, как текст, но и предполагает творческое взаимодействие между участниками в рамках игрового мира, что, наряду с другими факторами, приводит к рождению нового жанра – ЛитРПГ, механика в котором базируется на компьютерной игре.

Обращение к игровой вселенной «The Elder Scrolls» позволяет сделать вывод, что тенденция к созданию искусственных языков для фэнтезийного мира проявилась и в компьютерной индустрии, а потому при моделировании игровой вселенной не последнюю роль играют вымышленные языки. Показательным примером является серия игр *The Elder Scrolls*, которая, наряду с детальной проработанностью космологии и космогонии, динамичностью истории и поливариантностью развития событий, характеризуется развернутой языковой системой, логично вписанной в игровое пространство. Лингвистическое моделирование позволяет охарактеризовать игровые расы, их обычаи и мировоззрение, подчеркнуть языковую индивидуальность и одновременно сохранить элемент узнаваемости через отсылки к существующим языкам, привнося, таким образом, в ролевую компьютерную игру черты игры лингвистической.

В заключении представлены выводы исследования.

Игра – один из самых многозначных и широко понимаемых феноменов человеческой культуры. Она принимает разнообразные формы, трансформируется и изменяется, но остается неизменно важной во всей своей многогранности от древних мифов до современной цифровой эпохи.

Наука и философия осмысляют игру различно – это и эстетическая категория, и объект изучения биологии и психологии, первоисточник всей культуры, один из феноменов человеческого бытия, средство социализации и способ самовыражения; игра доставляет удовольствие и является инструментом воспитательно-образовательного процесса, что было подмечено еще в эпоху Античности. Закономерно, что феномен игры находит отражение в литературе с самого раннего этапа ее развития и до современности, захваченной духом игры и играизации.

Фэнтези обнаруживает огромный игровой потенциал, который позволяет говорить о миромоделирующих функциях игры в его художественной системе, а игровая природа фэнтези проявляется в ряде аспектов.

Обращение к игровым принципам организации пространства и времени позволяет выявить принципы моделирования картины мира на основе конструирования логичной, внутренне непротиворечивой вторичной вселенной с разным количеством космологических центров в соответствии с некоторой системой игровых правил. К рубежу тысячелетий привычные пространственные и временные связи деформируются, что соответствует научно-философским исканиям второй половины XX века, а в фэнтези на первый план выходит представление о децентрированной структуре мира, о размытых границах между измерениями, между реальным и фантастическим, сном и явью, что меняет облик фэнтези в соответствии с трансформацией ценностных ориентиров и мышления людей.

Исследование проблемно-тематического поля демонстрирует, что в 1960–70-е годы показательно серьезно представлена тема игры богов, так как она

определяет суть мироздания, зависящего от агонального противостояния сил Порядка и Хаоса. В 1980–90-е годы тема борьбы между Добром и Злом, характерная для эпического и героического фэнтези, переосмысливается в рамках фэнтези юмористического, что демонстрирует относительность любых ценностей и этических установок. Представление о человеческой игре тоже варьируется в зависимости от жанровых разновидностей: в героическом фэнтези игра персонажей, подчиненных социальным или навязанным ролям, осмысливается негативно (М. Муркок); а в детском и подростковом фэнтези использование темы детских игр необходимо для обозначения эпохи (Д.У. Джонс, Н. Гейман, Т. Пратчетт). Еще одним аспектом темы игры становится введение в повествование игровых предметов в качестве художественных деталей, которые демонстрируют, что игра – это досуг, развлечение, интеллектуальная тренировка, а иногда и способ самовыражения и борьбы с обезличенностью (Д.У. Джонс, Т. Пратчетт, Н. Гейман).

Анализ интертекстуальной игры с исходными текстами, особенно с элементами британского национального кода (артуровский цикл сказаний, образы кельтской мифологии), демонстрирует разные подходы к первоисточникам. Литературно-мифологическая основа может изменяться незначительно и служить актуализации современных проблем («Король былого и грядущего» Т.Х. Уайта), миф может сближаться с историческим повествованием с почти полным устранением фэнтезийного элемента («Полые холмы» М. Стюарт), узнаваемые образы и мифологические детали становятся отправной точкой для формирования новых сюжетов («Американские боги» Н. Геймана, «Игра» и «Зачарованный лес» Д.У. Джонс, «Хроники Корума» и «Хроники семьи фон Бек» М. Муркока), архетипические образы и мифологические модели могут стать основой авторской мифологии («Сильмариллион» Дж.Р.Р. Толкина).

Важно, что к концу XX столетия миромоделирующие принципы фэнтези проникают в другие виды искусства, которое на этом этапе в целом

характеризуется гибридной, синтетичной, мультимедийной природой, а потому появляются основания говорить о фэнтези как о метажанре. Исследование книг-игр, браузерной игры и компьютерных игр с фэнтезийным сюжетом позволяет сделать вывод о том, что они выстроены на основании тех же структурно-семантических принципов, что и литературное фэнтези.

Изучение игровых особенностей фэнтези демонстрирует его неизменную актуальность и востребованность от момента формирования жанрового канона до современного этапа, когда фэнтези становится метажанром, выходит за рамки литературы и обретает мультимедийный характер. Проведенное исследование позволяет прогнозировать развитие обозначенных игровых тенденций и предполагать возникновение новых метажанровых образований, так как они оказываются созвучны изменениям в человеческом мировоззрении в эпоху играизации.

Основное содержание диссертационного исследования отражено в следующих публикациях:

Публикации в журналах, входящих в перечень рецензируемых научных изданий, рекомендованных ВАК РФ:

1. Потапова О.С. Миф и язык в творчестве Дж.Р.Р. Толкина («Сильмариллион») // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2003. № 1. С. 68–74.
2. Потапова О.С. Символика центра мира в «Сильмариллионе» Дж.Р.Р. Толкина // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Филология. 2004. № 1. С. 112–116.
3. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4-1. С. 349–353.
4. Потапова О.С. «Новые песни» Дж.Р.Р. Толкина: к проблеме авторского мифологизирования // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2011. № 6-2. С. 544–548.
5. Потапова О.С. Игра «Годвилль» как постмодернистский текст // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2012. № 1-2. С. 214–217.
6. Потапова О.С. Игра с мифологическими образами как структурообразующий принцип романа И. Кальвино «Замок скрестившихся судеб» // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 6. С. 222–226.
7. Потапова О.С. Поиски Святого Грааля как элемент британского национального кода («Король-рыбак» Т. Гиллиама) // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2–3. С. 120–125.

8. Наумчик О.С. Традиции английской литературы абсурда в творчестве Нила Геймана // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015. № 2-2. С. 153–157.

9. Наумчик О.С. Художественно-философское переосмысление принципов сюрреализма в творчестве Нила Геймана // Российский гуманитарный журнал. 2015. Т. 4. № 1. С. 9–15.

10. Наумчик О.С. Принципы мифологизации в романе Нила Геймана «Американские боги» // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2016. № 7-1 (160). С. 105–108.

11. Наумчик О.С., Полуяхтова И.К., Рожин А.С. Игра с образами кельтской мифологии в «Хрониках Корума» Майкла Муркока // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 6 (79). С. 405–407. (Авторское участие 34 %).

12. Наумчик О.С. Гибридные формы современной литературы: жанр книга-игра в контексте эстетики постмодернизма // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 5 (78). С. 488–490.

13. Наумчик О.С., Суркова К.В. Архетип культурного героя как основа образа Геда в цикле «Земноморье» Урсулы Ле Гуин // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 4 (77). С. 334–336. (Авторское участие 50 %).

14. Наумчик О.С., Суркова К.В. Трансформация образной системы цикла «Волшебник Земноморья» Урсулы Ле Гуин в кинематографе // Мир науки, культуры, образования. 2019. № 3 (76). С. 447–449. (Авторское участие 50 %).

15. Наумчик О.С. Образ зеркала как смысловой центр сборника рассказов Нила Геймана «Дым и зеркала» // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2020. № 1. С. 80–87.

16. Наумчик О.С., Смирнов В.Н. Концепция Мультивселенной в литературе фэнтези: от М. Муркока до А. Сапковского // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2020. Т. 42. № 3. С. 43–51. (Авторское участие 50 %).

17. Наумчик О.С. Тема игры богов в творчестве Майкла Муркока // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 2 (81). С. 578–580.

Монографии:

18. Потапова О.С. Принципы моделирования в виртуальном игровом пространстве Lineage II (некоторые аспекты современного мифотворчества) // Модели в современной науке: единство и многообразие. Коллективная монография. Калининград: Российский государственный университет им. Иммануила Канта. 2010. С. 421–426.

19. Наумчик О.С. Игровые особенности английского фэнтези (Д.У. Джонс, Н. Гейман, Т. Пратчетт) // Национальные коды европейской литературы в контексте исторической эпохи. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2017. С. 589–600.

20. Наумчик О.С. Пространственно-временные модели фэнтези // Парадигмы переходности и образы фантастического мира в художественном пространстве XIX–XXI вв. Коллективная монография. Нижний Новгород, 2019. С. 356–363.

21. Наумчик О.С. Миromоделирующие функции игры в художественной системе английского фэнтези. Нижний Новгород: ННГУ, 2020. 322 с.

Публикации в других научных изданиях:

22. Потапова О.С. Numenor-Atlantis («Акаллабет или Падение Нуменора» Дж. Р. Р. Толкина) // Филологические исследования: сборник статей молодых ученых. Нижний Новгород: Изд-во ННГУ, 2005. С. 195–201.
23. Потапова О.С. «Черная хроника Арды» Н. Васильевой как переосмысление «Сильмариллиона» Дж. Р. Р. Толкина // Русско-зарубежные литературные связи: Межвуз. сб. науч. тр. / Под ред. Н. М. Ильченко. Нижний Новгород: НГПУ, 2005. С. 152–155.
24. Потапова О.С. Астральные мифы в «Сильмариллионе» Дж. Р. Р. Толкина // EXPERIMENTA LUCIFERA: Материалы III Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Нижний Новгород: Изд-во ННГУ, 2005. С. 116–119.
25. Потапова О.С. Современные интерпретации артуровского цикла сказаний // Experimenta Lucifera. Сборник материалов V Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Нижний Новгород: Изд. Ю.А. Николаев, 2007. С. 91–96.
26. Потапова О.С. Мифотворчество в современной англо-американской литературе // «Русская словесность в контексте мировой культуры»: Материалы международной научной конференции РОПРЯЛ. Нижний Новгород: изд-во ННГУ, 2007. С. 359–363.
27. Потапова О.С. Функции реминисценций в повести о Турине Турамбаре («Сильмариллион» Дж. Р.Р.Толкина) // EXPERIMENTA LUCIFERA: Материалы IV Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Нижний Новгород: Изд. Ю.А.Николаев, 2007. С. 96–98.
28. Потапова О.С. Музыкальное начало в мифологии виртуального мира // EXPERIMENTA LUCIFERA: Материалы VI Поволжского научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла. Нижний Новгород: Изд. Ю.А.Николаев, 2009. С. 170–173.
29. Потапова О.С. Романтическая концепция «новой мифологии» в виртуальном игровом пространстве // Романтизм: грани и судьбы. 2010. № 9. С. 153–156.
30. Наумчик О.С. Переосмысление мифологической системы Дж.Р.Р. Толкина в произведениях русских писателей // Античность - Современность (вопросы филологии). Сборник научных работ. Донецк: Донецкий национальный университет, 2017. С. 57–68.

Подписано в печать 10.08.2020 г. Формат 60×84 1/16.
Бумага офсетная. Печать цифровая.
Усл. печ. л. 2. Заказ № 222. Тираж 100 экз.

Отпечатано с готового оригинал-макета
в типографии ННГУ им. Н.И. Лобачевского.
603000, г. Нижний Новгород, ул. Б. Покровская, 37