



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

**Функционирование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра
фэнтези (на материале современной британской литературы)**

Выпускная квалификационная работа по направлению

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность программы бакалавриата

«Английский язык. Иностранный язык»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

86,25 % авторского текста

Работа рецензия к защите

рекомендована/не рекомендована

«не» моя 2025г.

зав. кафедрой английского языка
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-503-091-5-1

Булаева Алёна Андреевна

Научный руководитель:

старший преподаватель кафедры
английского языка

Солоницына Анастасия Сергеевна

Челябинск

2025 год

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	2
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В КОНТЕКСТЕ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ	8
1.1. Лингвокультурологические особенности произведений жанра фэнтези	8
1.2. Лингвокультурологические единицы и их классификации	15
1.3. Функционирование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези	22
Выводы по первой главе.....	27
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ	29
2.1. Анализ безэквивалентной лексики	29
2.2. Анализ образно-семантических и концептуальных элементов	43
2.3. Анализ паремиологических и фразеологических элементов.....	55
2.4. Сравнительный анализ представленных категорий.....	59
2.5. Применение результатов работы в образовательной деятельности	61
Выводы по второй главе	71
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	73
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	84
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	86
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	89

ВВЕДЕНИЕ

Фэнтези как литературный жанр обладает уникальной способностью отражать культурные и социолингвистические особенности общества. В последние десятилетия наблюдается значительный рост интереса к данному жанру, что создает необходимость более глубокого осмысления его лингвокультурологических элементов. Возросшее количество литературных произведений в области фэнтези, а также широкая их адаптация в разных медиаформатах — от кино и телевидения до компьютерных игр — делает этот жанр особенно привлекательным для исследовательского анализа.

Фэнтези не просто создает альтернативные миры; оно переосмысливает реальные культурные практики, обычаи и системы ценностей. Языковые средства, используемые авторами, становятся важными инструментами для передачи культурного контекста, что в свою очередь влияет на восприятие произведений читателями.

Англоязычные тексты в жанре фэнтези являются примером того, как через язык можно создать уникальную культурную реальность. Исследование лингвокультурологических аспектов произведений этого жанра открывает перед нами новые горизонты для анализа и понимания глубинных смыслов, культурных кодов и специфики языковых средств, отражающих мировоззрение и ценностные ориентиры носителей соответствующей культуры, что делает фэнтези не только предметом литературного анализа, но и важной составляющей культурного дискурса.

Актуальность данного исследования определяется тем фактом, что несмотря на рост количества научных работ, посвященных фэнтези, лингвокультурологические аспекты в англоязычных текстах данного жанра остаются недостаточно изученными. Понимание этих элементов является

важным для глубокого осознания взаимодействия языка и культуры, а также их влияния на формирование образов и символов в произведениях.

Новизна работы состоит в комплексном лингвокультурологическом анализе современного художественного текста жанра фэнтези. В рамках данной работы выявлены и интерпретированы культурно значимые языковые элементы, отражающие национальную идентичность и историко-культурный контекст британской лингвокультуры, что расширяет понимание специфики жанра.

Целью настоящей работы является анализ лингвокультурологических единиц, представленных в произведениях жанра фэнтези в британской литературе. Для достижения поставленной цели было необходимо выполнить ряд задач:

1. Исследовать лингвокультурологические особенности произведений жанра фэнтези, выявить их специфику и роль в формировании художественного образа.
2. Провести анализ лингвокультурологических единиц, рассмотреть и уточнить существующие классификации.
3. Проанализировать способы выражения лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези.
4. Определить и описать лингвокультурологические единицы в произведениях британской литературы жанра фэнтези.
5. Выявить методический потенциал лингвокультурологических единиц и их возможное применение в обучении иностранному языку на этапе среднего образования для развития языковой и социокультурной компетенций обучающихся.

Методы исследования, использованные в данной работе, включают метод комплексного анализа, метод сплошной выборки для анализа текстового материала, контекстуально-ситуативный анализ для изучения значимости лингвокультурных элементов, а также методы частотного

анализа и количественного подсчета, что позволит оценить распределение и частоту использования исследуемых элементов в тексте.

Объектом исследования являются лингвокультурологические особенности жанра фэнтези, в то время как предметом – функционирование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези в британской литературе. Результаты данного исследования создадут основу для более глубокого понимания взаимодействия языка и культуры в контексте современного фэнтези, что может оказаться полезным как для исследователей, так и для преподавателей иностранного языка.

Практическая ценность данного исследования заключается в его возможном применении в образовательном процессе, как на уроках, так и во внеурочной деятельности. Разработанный на основе анализа лингвокультурологических единиц произведений жанра фэнтези ряд методических упражнений, направленных на развитие языковой и социокультурной компетенции обучающихся, может быть использован учителями для создания тематических уроков, посвященных анализу лингвокультурологических особенностей в литературе, а также для разработки внеурочных курсов по тематике фэнтези.

В качестве теоретической основы данного исследования использовались работы ряда зарубежных и отечественных авторов, таких как М. А. Галкина и И. В. Лебедев, исследовавших жанровые особенности фэнтези, а также Н. Э. Шарипова, В. А. Маслова, Е.О. Опарина и В.М. Шаклеин, изучавших лингвокультурологию как научное направление, и других.

В данной работе в качестве практической базы использовался роман Нила Геймана «Никогда», изданный в 1996 году. Объем произведения составляет 464 страницы. Выбор этого романа обусловлен его популярностью и значимостью в жанре фэнтези (рейтинг 4,7 на сайте GoodReads.com на основе оценок более 500 тысяч читателей [48]), а также

богатством лингвокультурологических единиц, способствующих созданию уникальной атмосферы и образов.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Важной характеристикой жанра фэнтези является наличие лингвокультурологических единиц, так как они способствуют созданию уникальных художественных образов и формируют целостное восприятие вымышленного мира.

2. Лингвокультурологические единицы в произведениях жанра фэнтези представляют собой языковые элементы, которые отражают и кодируют культурные концепты, значимые для определенной языковой общности.

3. При проведении внутритекстового анализа произведений жанра фэнтези следует обратить внимание на такие лингвокультурологические единицы, как безэквивалентная лексика, метафоры и аллюзии, а также паремиологические и фразеологические конструкции.

4. Методические упражнения, основанные на результатах анализа лингвокультурологических единиц в жанре фэнтези, могут найти применение в обучении иностранному языку для формирования у обучающихся понимания языковой и культурной специфики изучаемого материала и развития социокультурной компетенции.

Структура и объем выпускной квалификационной работы обусловлены её целью и задачами и включают введение, две главы, заключение, список использованных источников и приложения. В первой главе рассматриваются теоретические аспекты лингвокультурологических особенностей произведений жанра фэнтези, включая классификации лингвокультурологических единиц и особенности их функционирования в произведениях жанра фэнтези. Во второй главе представлены результаты анализа лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези и возможности их применения в образовательной деятельности. Список используемой литературы включает 48 источников. В приложениях

представлен раздаточный материал для методических упражнений, направленных на работу с различными категориями лингвокультурологических единиц. Общий объем работы составляет 80 страниц без приложений.

ГЛАВА 1. ИССЛЕДОВАНИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В КОНТЕКСТЕ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

1.1. Лингвокультурологические особенности произведений жанра фэнтези

Возникнув в конце XIX – начале XX века, фэнтези берет начало из древних мифов, сказаний и фольклора, которые служат основой для многих литературных произведений [10]. Эти традиционные истории о героях, волшебных существах и приключениях вдохновили писателей на создание собственных литературных произведений.

Фэнтези — это литературный жанр, который погружает читателя в необычные миры, где действуют магические силы, существуют мифические существа и захватывающие приключения, выходящие за рамки ограничений реального мира [29]. Основными компонентами фэнтезийных произведений являются магия, разнообразные волшебные существа, такие как драконы, эльфы и маги, а также альтернативные миры или исторические эпохи, вдохновленные средневековыми и мифологическими традициями [32].

Е. Шагалова дополняет это определение, отмечая, что фэнтези – это жанр как литературы, так и кино, который возник в результате синтеза фантастических элементов с традиционными формами сказки, мифа и легенды [42]. Это стремление объединить различные повествовательные традиции не только обогащает фэнтези, но и создает уникальные пространства, где возможно все, и где границы реальности подвержены пересмотру, открывая новые горизонты для исследования взаимосвязи языка, культуры и литературы [25].

В работе С.А. Гоголевой и Т.С. Лазаревой уделяется значительное внимание описанию характерных особенностей различных направлений в

фэнтези [11, 19]. На основе их исследований в данной работе представлена классификация, отражающая выявленные характеристики и их связь с культурными контекстами:

1. «Высокое» эпическое фэнтези, которое характеризуется созданием автором уникального мира, наполненного картами, родословными персонажей и историей. Важным аспектом этого жанра является внимание к психологии персонажей и мотивации их действий, а также к отражению культурных и исторических традиций. Сюжет в «высоком» фэнтези обычно включает множество персонажей, и развитие событий затрагивает судьбы значительного числа из них [19]. Кроме того, в эпическом фэнтези может существовать несколько главных героев, которые обладают равной значимостью, а их сюжетные линии могут протекать параллельно, хотя и в разных пространственных контекстах.

2. Героическое фэнтези. Здесь акцент делается на восхвалении одного центрального персонажа, непобедимого воина. Этот жанр часто служит средством для изучения концепций героизма и культурных идеалов, формирующихся в обществе.

3. Розовое фэнтези, преимущественно созданное авторами женского пола, отстаивает феминистские идеи. В этом жанре женские персонажи часто оказываются в окружении мужчин и сражаются за достижение своих целей, при этом демонстрируя большую опытность, силу и ум. Женские персонажи, сражающиеся за свои цели, становятся символами борьбы с традиционными гендерными стереотипами, что позволяет глубже понять культурные изменения и современную идентичность.

4. Детское фэнтези. Данный жанр предлагает юным читателям уроки и моральные наставления через увлекательные истории. Он формирует культурные и моральные ориентиры у детей, что важно для их социального и культурного развития.

5. Философское фэнтези представляет собой своего рода сказку-притчу, в которой глубокие размышления о смысле жизни, морали переплетаются с фантастическими элементами. В этом жанре внимание уделяется не только сюжету, но и философскому осмыслению происходящих событий и персонажей, что позволяет читателю задуматься о более серьезных вопросах.

6. Историческое фэнтези, в рамках которого сюжеты строятся на основе реальных исторических событий, обогащенных элементами магии и сверхъестественного. В некоторых случаях действие разворачивается в альтернативных мирах, где историческая эволюция цивилизации осуществлялась иным образом. Авторы этого жанра зачастую создают тщательно проработанные псевдоисторические нарративы, которые позволяют читателям погрузиться в сюжет.

7. Юмористическое фэнтези можно идентифицировать по его названию, которое подчеркивает наличие комических элементов и легкости в повествовании. В этом жанре авторы используют юмор для создания забавных сюжетов, часто высмеивая привычные стереотипы.

8. Научное фэнтези сочетает в себе элементы научной фантастики и фэнтези. Авторы этого направления внедряют магические компоненты в свои произведения, при этом стремясь логично объяснить их существование через призму существующих в обществе научных теорий и концепций.

Фэнтези не только предлагает увлекательные истории, но и служит важным инструментом для исследования культурных и социальных аспектов, формируя лингвокультурологическое понимание мира.

О. К. Яковенко провела комплексный анализ словарных определений жанра фэнтези и выделила несколько ключевых характеристик, которые подчеркивают связь между фэнтези и культурными аспектами языка [46]:

1. Фэнтези часто разворачивается в вымышленных или альтернативных мирах, которые кардинально отличаются от привычной реальности. Эти миры, насыщенные уникальными культурными явлениями,

становятся пространством для языкового взаимодействия и формируют новые значения слов в контексте данной реальности.

2. Вторая важная черта этого жанра — наличие средневекового антуража, который включает в себя такие элементы, как рыцарские сражения, величественные замки и феодальные структуры. Этот контекст придает рассказам специфическую историческую атмосферу, придавая сюжету исторический колорит.

3. Высокая степень фантастичности, проявляющаяся через наличие магии и мифологических существ, таких как драконы и эльфы, также имеет лингвокультурологическое значение. Эти элементы не только обогащают сюжет, но и служат символами различных человеческих качеств, что отражается в языке и стиле авторов. Персонажи с уникальными способностями становятся носителями культурных кодов, которые авторы могут использовать для исследования тем добра и зла.

4. Темы, исследуемые в фэнтезийной литературе, такие как героический путь и поиски идентичности, поднимают важные философские и моральные вопросы. Эти сюжеты предоставляют авторам возможность использовать язык как инструмент для передачи культурных ценностей и норм, делая произведения не только развлекательными, но и глубоко значимыми.

5. Одной из отличительных черт фэнтезийной литературы является также значительное ослабление привязки к законам физики, математики, биологии и других естественных наук, действующих в нашем мире. Наличие магии в хронотопе произведений создает условия для свободного взаимодействия и изменения причинно-следственных связей между живыми существами и неживой природой. Это освобождение от привычных правил и законов позволяет авторам творчески подходить к описанию пространственно-временных параметров, предоставляя им возможность более свободно маневрировать как в физическом, так и в временном аспекте описываемого мира.

Такой «освобожденный» от традиционных научных законов пространственно-временной континуум открывает перед писателями безграничные возможности для создания уникальных миров, где магические явления могут сосуществовать с реалиями, отличными от привычной действительности [5]. В результате таких манипуляций с законами природы фэнтезийные тексты становятся не только увлекательными, но и расширяют границы воображения читателя, позволяя ему погрузиться в альтернативные реальности.

Т.И. Хоруженко отмечает, что ключевым фактором в определении фэнтези является наличие магии, которая не только создает уникальную атмосферу, но и задает правила, по которым развиваются события [40]. Это взаимодействие магии и языка становится важным аспектом, позволяющим авторам создавать сложные миры, в которых переплетаются культурные и языковые элементы.

О.К. Кулакова выделяет еще одну характеристику жанра фэнтези — создание автором так называемых «мифоподобных» существ [18]. Эти уникальные персонажи, обладающие чертами, заимствованными из мифологического наследия, представляют собой оригинальные творения, основанные на коллективных мифах и легендах. Это подчеркивает важность лингвокультурологического аспекта фэнтези, поскольку авторы фэнтезийной литературы не только создают свои собственные мифологические миры, но и интегрируют элементы культурной традиции и языка, что обогащает восприятие произведений.

Т.Е. Савицкая описывает фэнтези как игровое сообщество, функционирующее по своим уникальным законам и правилам [32]. Она подчеркивает такую важную черту жанра, как возможность эскапизма, позволяющую читателям или участникам игр уйти от будней и погрузиться в миры, наполненные магией, бесконечными приключениями и альтернативными реальностями. Это свойство жанра фэнтези делает его

особенно привлекательным для аудитории, стремящейся к временной и пространственной свободе.

О. С. Мончаковская и Ю. В. Капорина подтверждают, что фэнтезийный жанр не привязан к конкретной исторической эпохе, а оперирует собирательным образом прошлого: «это было где-то и когда-то» [14, 25]. Таким образом, в фэнтези время существует как сюжетная конструкция, а не как строгое историко-хронологическое измерение. Это позволяет авторам создавать многослойные и увлекательные сюжеты, которые отрывают читателя от реального времени, создавая ощущение вечности и бесконечности происходящего, что также отражает культурные концепции времени в разных языках и традициях.

Толкачева В.С. утверждает, что одним из типичных сюжетов жанра фэнтези является спасение вымышленного мира избранным героем [37]. Этот сюжетный мотив часто становится центральным в произведениях фэнтезийного направления, где главный герой, обладая особыми способностями или судьбой, отправляется в опасное путешествие с целью остановить зло или восстановить порядок. Избранный герой, как правило, сталкивается с разнообразными испытаниями, преодолевает преграды и несет на своих плечах не только личную ответственность, но и судьбу всего мира. Этот архетип героя в фэнтези часто символизирует борьбу между добром и злом, а также важность личной силы, мужества и веры в свои способности.

Следующая классификация жанровых признаков фэнтези была предложена С.А. Гоголевой [11]. В соответствии с ее исследованиями, основными характеристиками данного жанра являются следующие признаки:

1. Действие разворачивается в вымышленном мире, обладающем фантастическими и нереальными свойствами.
2. Наличие магии и фольклорных существ способствует погружению в атмосферу волшебства и мистики.

3. Сюжеты фэнтези часто строятся вокруг приключений, как правило, связаны с путешествием или квестом, который герой или группа героев должны пройти.

4. Чаще всего фэнтези использует средневековый антураж, что придает произведению определенное историческое настроение и стиль, обращая внимание на культурные контексты.

5. Эмоции и поступки героев занимают центральное место в повествовании, позволяя читателю глубже понять их внутренний мир и мотивации, что может быть связано с культурными нормами.

6. Важной чертой жанра является противостояние между добром и злом, где силы обеих сторон зачастую равны по мощи, создавая напряжение и динамику сюжета, что также может быть проанализировано с культурной точки зрения.

7. В фэнтезийной литературе присутствует потусторонний мир, который может влиять на события в основном сюжете, добавляя дополнительную глубину и сложность, что открывает возможности для исследования культурных представлений о мире загробном.

Д.А. Батурич также провел анализ произведений жанра фэнтези и выделил несколько ключевых черт, которые помогают определить специфику данного направления, особенно в контексте лингвокультурологии [3]. Эти черты включают:

1. Полисемантика произведений, что подразумевает наличие в текстах элементов различных жанров, таких как готический роман, рыцарский роман, героический эпос и многие другие. Это разнообразие позволяет фэнтезийному произведению быть многогранным и обладать множеством смыслов, что усиливает его привлекательность для читателя. Выбор лингвистических средств в таких текстах не только служит для передачи сюжета, но и создаёт глубину и многослойность. Разные стилистические приемы и языковые конструкции способствуют яркому восприятию героев и событий, а также открывают возможности для новых

интерпретаций, что усиливает эмоциональную и интеллектуальную вовлеченность читателя.

2. Мифологизм, который проявляется в том, что автор не только создает собственных «мифоподобных» персонажей и существ, но и активно использует уже существующие мифологические элементы. При этом происходит переосмысление этих мифов, что помогает интегрировать их в сюжет. Важно отметить, что некоторые из используемых мифов являются реалиями, что придаёт произведению дополнительную глубину и помогает связать вымышленный мир с культурным контекстом. Это взаимодействие между мифом и языком открывает новые горизонты для исследований в области лингвокультурологии, подчеркивая, как язык формирует и отражает культурные коды.

3. Виртуальность, заключающаяся в том, что описанные в произведении образы не имеют физического существования в реальном мире. Тем не менее, эти образы могут быть легко восприняты читателем.

Таким образом, жанр фэнтези является многообразным и включает в себя различные лингвокультурологические особенности.

1.2. Лингвокультурологические единицы и их классификации

Лингвокультурология как наука, изучающая взаимосвязь языка и культуры, возникла в конце 1980-х годов прошлого столетия [44]. С тех пор она эволюционировала и сегодня представляет собой самостоятельную научную дисциплину.

Исследования в этой области сосредоточены на том, как культура народа находит свое отражение и закрепляется в языке. В. А. Маслова подчеркивает, что лингвокультурология представляет собой междисциплинарную отрасль, находящуюся на пересечении лингвистики и

культурологии [23]. Она исследует культурные элементы, которые выражаются через языковые формы и структуры.

Н.Э. Шарипова считает, что объектом лингвокультурологии является исследование взаимодействия языка, который есть транслятор культурной информации, культуры с ее установками и предпочтениями и человека, который создает эту культуру, пользуясь языком [44].

Лингвокультурологическими единицами являются языковые единицы, которые приобрели особое символическое, эталонное и образно-метафорическое значение в контексте культуры [23]. Эти языковые единицы обобщают результаты человеческого сознания, включая архетипические и прототипические представления [45]. Они фиксируются в различных культурных артефактах, таких как мифы и легенды, ритуалы и обряды, элементы фольклора и религиозные дискурсы, а также в художественных текстах — как поэтических, так и прозаических.

В области интересов лингвокультурологии находятся все языковые единицы, которые приобрели символическое значение и отражают культурную информацию, такие как фразеологизмы, метафоры, паремии и другие [9]. Каждое из этих понятий вносит свой уникальный вклад в понимание того, как культура отражается и передается через язык.

Следует отметить, что общая обеспокоенность лингвистов состоянием терминологии затрагивает и лингвокультурологию: процесс упорядочения и эволюции её категориального аппарата всё ещё не завершён [39]. Причиной относительной неопределённости перечня базовых понятий и их синонимичности является неоднозначность предмета исследования. Дело в том, что лингвокультурологи фокусируются на культурно маркированных языковых единицах. В связи с этим необходимо подчеркнуть, что критерии культурной маркированности языковых единиц являются довольно трудноопределимыми, поскольку практически каждая языковая единица содержит культурно значимую информацию. Более того, существует множество способов ее выражения.

По мнению В.Н. Телия, можно выделить два типа единиц: «те, в которых культурно значимая информация воплощается в денотативном аспекте значения» (например, слова, обозначающие реалии материальной культуры или концепты духовной и социальной культуры), и «единицы, в которых она выражается в коннотативном аспекте» [35]. Для лингвокультурологии важно исследовать языковые единицы обоих типов, независимо от их культурных смыслов. При анализе единиц второго типа исследователь сталкивается с необходимостью охватить широкий спектр их внутриязыковых связей, которые проявляются в текстах [27].

По мнению Е.Ю. Бутенко, к базовым единицам лингвокультурологии следует отнести понятия, которые максимально способствуют раскрытию национальной специфики репрезентации культурной информации, заложенной в любых знаках языка [7]. В соответствии с таким принципом в актив лингвокультурологии могут быть включены следующие понятия:

- лингвокультурный концепт,
- лингвокультура,
- языковая картина мира (ЯКМ),
- менталитет/ментальность,
- культурный смысл.

Концепт считается одной из ключевых единиц анализа в рамках взаимодействия языка и культуры, поскольку представляет собой многоуровневую ментальную структуру, находящуюся на пересечении сознания, языка и культуры [8].

По мнению Д.С. Лихачева, ключевыми концептами культуры являются основные элементы восприятия мира, находящиеся под влиянием культуры и обладающие экзистенциальным значением как для отдельного человека, так и для всего лингвокультурного сообщества [21]. К таким концептам относятся абстрактные понятия, такие как совесть, судьба, воля, доля, грех, закон, свобода, интеллигенция, родина и другие. Концепты формируются в сознании не только как намеки на их возможные значения,

но и как реакции на предшествующий языковой опыт, включая поэтическую, прозу, научные и социальные тексты, а также исторические события.

Т.Ю. Тамерьян рассматривает культурные концепты как содержательные структуры национального речевого мышления, представляющие собой коллективное достояние духовной жизни народа и концентрат смысла, содержащий важную культурную информацию [34]. Эти концепты могут проявляться как вербально, так и невербально.

Лингвокультурный концепт включает в себя культурные смыслы, которые позволяют охарактеризовать конкретные аспекты лингвокультуры. В.И. Карасик утверждает, что в отличие от других ментальных единиц, используемых в различных научных направлениях, лингвокультурный концепт акцентирует внимание на ценностных элементах. В центре каждого концепта находится ценность, поскольку он служит инструментом для исследования культуры, основой которой является именно ценностный принцип [15].

Фоном для изучения концептов служат лингвокультуры или языковые картины мира, которые в современных научных исследованиях часто рассматриваются как синонимичные термины. Однако такое использование может быть не совсем оправданным, поскольку различия между этими понятиями проявляются в их структуре, классификации и методах исследования. Лингвокультура представляет собой более обширное явление по сравнению с языковой картиной мира [2]. Процессы межкультурного взаимодействия, а также перевод как специфический вид культурной деятельности создают обширное лингвокультурное пространство, в контексте которого можно говорить о существовании мировой лингвокультуры. Языковая картина мира, в свою очередь, отражает этноспецифику языкового мышления и менталитета, и в этом аспекте она всегда носит национальный характер.

Лингвокультура представляет собой результат культурно-языковой деятельности как минимум группы людей и формируется на основе совокупности языковых картин мира (ЯКМ) лингвокультурного сообщества [16]. Ее можно рассматривать как комплексное семиотическое образование, которое отражает различные способы актуализации культуры в языке. Она охватывает те культурные и языковые явления, которые формируются и воспроизводятся в сообществе на основе общих ценностей и норм.

ЯКМ, в свою очередь, предполагает наличие у носителей языка определенного набора общих фоновых знаний, которые связывают культурно маркированные единицы языка с определенными аспектами культуры. В то же время имеет смысл выделять индивидуальные или авторские ЯКМ, которые отражают специфику языкового восприятия мира отдельным человеком [23]. Такие индивидуальные ЯКМ могут содержать уникальные интерпретации и акценты, формируемые жизненным опытом и личной культурой индивида.

В отличие от лингвокультуры, языковая картина мира (ЯКМ) представляется как система представлений, благодаря которой человек осознает реальность и ориентируется в ней с помощью языка [16]. Она включает в себя концепты и категории, которые помогают интерпретировать окружающий мир и взаимодействовать с ним.

По определению А. Я. Гуревич, ментальность представляет собой способ восприятия и интерпретации мира, который зачастую остается на уровне интуитивного, непрорефлексируемого понимания, который не всегда поддается логическому анализу [12]. Это означает, что ментальность находится глубже, чем философские, научные или эстетические системы, поскольку она охватывает уровень общественного сознания, на котором мысли переплетены с эмоциями, латентными привычками и способами мышления.

Менталитет, в свою очередь, оказывает значительное влияние на структуру концептуальной и языковой картин мира. Он формирует

уникальные способы мышления, восприятия и оценивания, которые отражают культурные особенности народа [7].

Менталитет включает в себя глубинные структуры сознания, которые остаются неявными и проявляются в повседневной жизни людей, прежде всего через язык. Таким образом, особенности национальных менталитетов видны на уровне языковых конструкций и наивных представлений, но часто не доходят до уровня более сложных концептуальных схем. О.А. Корнилов, подчеркивает, что каждая культура формирует уникальные субъективные представления действительности, которые могут включать как объекты непосредственной реальности, так и более абстрактные аспекты, такие как мифы, легенды, предания и религиозные взгляды [16].

Менталитет представляет собой более глубокую и дифференцированную категорию по сравнению с ментальностью, отражая внутреннюю организацию, структуру сознания и душевный склад народа. По мнению В.А. Масловой, в отличие от ментальности, которая связана с общим способом восприятия мира, менталитет описывает специфические психолингвистические и интеллектуальные особенности различных лингвокультурных общностей [23]. Он формируется под воздействием множества факторов, таких как социокультура, язык, география и исторический контекст.

Существует несколько классификаций лингвокультурных элементов. Классификация, предложенная В.А. Масловой, считается одной из наиболее подробных [23]. Однако в рамках нашего исследования мы стремились уточнить и расширить эту классификацию, опираясь на концепции и подходы других авторов. Это позволило не только актуализировать существующие классификационные группы, но и интегрировать новые элементы, что в свою очередь способствует более глубокому пониманию взаимодействия языка и культуры. Таким образом, мы выделяем следующие категории лингвокультурологических элементов:

1. Безэквивалентная лексика и лакуны, которые становятся предметом изучения в контексте лингвокультурологии, поскольку лингвострановедение является его составной частью.

а. Архаизмы — это слова, которые утратили свое активное употребление в современном языке, но при этом сохраняют значимую культурную или историческую нагрузку [14].

б. Историзмы — лексические единицы, вышедшие из употребления. Эти слова часто отражают уникальные аспекты культуры, в которой они используются.

с. Ономастические элементы (собственные имена как носители культурной информации) [33]. Среди них можно выделить антропонимы — имена, присвоенные персонажам, которые часто содержат символический или культурный подтекст. Эти имена могут отражать черты характера, происхождение или роль персонажа в повествовании. Топонимы — это названия мест, которые могут включать как элементы вымышленной, так и реальной географии. Эти названия помогают создать пространство, в котором разворачиваются события, и могут быть насыщены культурными или историческими ассоциациями. Мифонимы, зоонимы, теонимы — это имена, относящиеся к богам, магическим существам, животным.

2. Метафоры и образы языка. Эти элементы демонстрируют, как абстрактные концепции соотносятся в языке с конкретными явлениями.

а. Метафоры — это элементы языка, которые особенно культурно специфичны и концептуально значимы, отражающие уникальное мировоззрение, характерное для мира фэнтези [23].

б. Аллюзии — это отсылки к мифам, религиозным текстам, литературным произведениям, фольклору и историческим событиям [13].

3. Паремнологический и фразеологический фонды языка — это совокупность пословиц и поговорок, а также фразеологизмов, которые являются важными элементами культурной идентичности.

а. Пословицы, поговорки и крылатые выражения — это фразы, которые могут быть представлены как в оригинальном, так и в стилизованном виде, и которые передают культурные нормы и ценности. Они часто используются для выражения мудрости или наблюдений о жизни [28].

б. Фразеологизмы — это устойчивые сочетания слов, которые несут в себе культурные значения, включая авторские фразеологизмы, которые могут быть характерны для определенного произведения или автора [36].

Указанные элементы не составляют гомогенную систему; скорее, они представляют собой гетерогенную совокупность, в которой каждый предмет вносит свой уникальный вклад в общее понимание лингвокультурологических процессов.

Каждый из лингвокультурологических элементов, представленных в данной классификации, способствует формированию культурной идентичности текста. Совокупность представленных элементов создает уникальный культурный контекст, что не только обогащает текст, но и усиливает его многоуровневое восприятие.

1.3. Функционирование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези

В современном исследовании лингвокультурных единиц особое внимание уделяется их интерпретации в различных жанровых контекстах, в том числе и в произведениях жанра фэнтези.

В контексте функционирования лингвокультурных элементов в произведениях жанра фэнтези особое внимание следует уделить безэквивалентной лексике, которая включает в себя архаическую лексику и ономастические элементы. Эти лексические элементы не только обогащают

текстуальное содержание, но и способствуют глубинному пониманию социокультурных контекстов, формируя идентичность как персонажей, так и самого вымышленного мира.

Архаическая лексика в жанре фэнтези выступает не только как средство создания уникальной языковой атмосферы, но и как важный лексический индикатор, отражающий элементы лингвокультурологии конкретной страны или региона. Использование устаревшей лексики в художественном текстовом пространстве фэнтези позволяет автору передать многослойность культурных кодов, традиций и мифов, присущих конкретному социуму.

В зависимости от причин архаизации ученые выделяют различные категории архаической лексики. В частности, И.Г. Ольшанский и А.Е. Гусева различают три группы устаревшей лексики [26]:

1. Историзмы. К данной категории относятся лексические единицы, которые вышли из употребления вследствие исчезновения обозначаемых ими понятий. Историзмы отражают особенности жизни общества, его культурные характеристики и историческую эпоху.

2. Семантические архаизмы. Эти архаизмы не утратили своего значения, однако были вытеснены более современными синонимами.

3. Фонетико-морфологические архаизмы. Данная группа включает слова, которые отличаются от современных аналогов своими морфологическими и звуковыми характеристиками.

В целях отображения ономастических реалий произведений жанра фэнтези широко используются онимы. Онимы представляют собой значимый элемент, отражающий уникальные культурные аспекты и ценности общества, в котором происходит действие литературного произведения [38]. Они становятся средством передачи культурных значений, ассоциируемых с личными и коллективными историями, верованиями и традициями.

Наиболее детальной классификацией онимов, основанной на именуемых объектах, является система, предложенная А.В. Суперанской [33]. Согласно этой классификации, все онимы группируются следующим образом: 1) имена живых существ и существ, воспринимаемых как живые; 2) имена неодушевленных объектов; 3) собственные имена комплексных объектов, такие как названия предприятий, учреждений и т.д.

Согласно классификации М.Ф. Мисник, имена собственные в произведениях жанра фэнтези подразделяются на несколько категорий [24]:

1. Фантастические существа: человекоподобные существа, животные, объекты, похожие на растения, бесплотные существа.
2. Волшебные предметы или артефакты: предметы, способные испытывать эмоции и обладающие волей и желаниями; предметы, наделяющие людей определенными качествами и служащие им.
3. Топонимы.
4. Игры, обычаи и традиции.

В ходе анализа произведений жанра фэнтези необходимо более детально рассмотреть собственные имена персонажей. Эти имена содержат когнитивную и эмоциональную информацию, которая может быть отражена через аналогии или сопоставления с историческими фактами и культурными особенностями языка оригинала [38].

Как отмечает М.Э. Рут, существуют говорящие имена, которые помогают раскрыть персонажей, а также облегчают читателям запоминание ключевых качеств или способностей главных героев [30].

Топонимы также требуют к себе особого внимания. Как компоненты картин мира, они не только обозначают конкретные участки пространства, отражая реалии определенной этнической или географической идентичности, но и утрачивают свою чисто обозначающую функцию, становясь частью внутренней логики языка и его структурных закономерностей [22]. В этом качестве топонимы выполняют важнейшую роль в формировании и сохранении культурно-исторической памяти этноса,

являясь носителями общественно-исторического опыта, аккумуляторами культурных ценностей и символов.

В рамках функционирования лингвокультурных элементов в произведениях жанра фэнтези значительное внимание необходимо уделить образно-семантическим и концептуальным аспектам. Метафоры способствуют связыванию абстрактных концептов с конкретными и наглядными образами, что значительно усиливает выразительность текста и насыщенность художественного высказывания [4]. Аллюзии могут реализовываться через лексические комбинации, являющиеся фрагментами общеизвестных цитат, пословиц и крылатых выражений, а также посредством употребления знакомых имён собственных или названий, которые отсылают к прецедентным текстам, культурно-историческим реалиям или произведениям различных видов искусства [13].

Общим признаком большинства современных определений аллюзии является её интерпретация как косвенной, подразумеваемой ссылки на определённый факт, личность, событие либо текст, которые предполагаются знакомыми адресату. Согласно позиции Н. А. Кузьминой, аллюзия рассматривается как референция непосредственно к окружающему миру с его культурными и историческими реалиями [17].

Наряду с другими лингвокультурологическими единицами, аллюзии являются важным лингвокультурным элементом жанра фэнтези, поскольку они создают связь между вымышленным миром и реальной культурой. Использование аллюзий позволяет автору передать определённые идеи, мотивы или ценности через отсылки к мифам, легендам, историческим событиям или известным произведениям культуры. Аллюзии помогают создать ассоциации и вызывают у читателя чувство узнавания, что способствует более глубокому погружению в вымышленный мир.

Помимо вышеперечисленных лингвокультурологических единиц, в рамках жанра фэнтези паремиологические выражения, или паремии, нередко используются для передачи культурных ценностей и народной

мудрости, что способствует созданию более глубокой и многомерной картины мира, а также укреплению аутентичности культурной идентичности персонажей и их сообществ [28]. Они служат средством культурной кодификации, помогают автоматизировать восприятие сложных социокультурных и исторических аспектов фэнтезийной реальности.

В рамках лингвокультурологии поговорки выделяются как лингвистические единицы, наиболее глубоко связанные с народной традицией, историей её формирования, развития и внутренним укладом жизни этнических сообществ. Они функционируют как носители уникальной народной мудрости, накопленной за века и тысячелетия, отражая исторический опыт, мировоззрение, ценности и моральные установки предшествующих поколений [41]. Анализ поговорок в произведениях жанра фэнтези позволяет выявить механизмы культурной передачи, особенности народной ментальности и социально-философских взглядов.

Культурная информация тесно фиксирована в устойчивых языковых формах, к числу которых также принадлежат фразеологизмы — лингвистические единицы, отражающие коллективную память и культурное наследие этнических групп [6]. Эти устойчивые выражения выполняют функцию культурных кодов, передающих ценностные ориентиры и жизненные установки в рамках межпоколенческой коммуникации.

В контексте художественной литературы жанра фэнтези использование устойчивых выражений позволяет не только обогатить языковую палитру произведения, но и создать уникальные культурные и символические контексты [35]. Такие выражения зачастую несут в себе специфические образы, символы и архетипические концепты, которые способствуют формированию многослойных смысловых уровней фэнтезийного мира. В этом случае фразеологизмы выступают как

инструмент углубления мировосприятия читателей, содействуя более полному пониманию внутренней логики, правил и культурных норм вымышленной реальности, способствуя формированию аутентичности и глубины нарративных структур.

В языковой системе преимущественно фиксируются и приобретают фразеологический характер те информационные компоненты, которые находятся в тесной взаимосвязи с культурно-национальными нормами, стереотипами и мифологемами [36]. Осмысление национально-культурной специфики фразеологизмов непосредственно сопряжено с более широкими когнитивными процессами, связанными с восприятием человеком окружающего мира и отражением этого восприятия в языковой структуре.

Выводы по первой главе

В первой главе были исследованы лингвокультурологические особенности жанра фэнтези и их роль. Установлено, что фэнтези обладает уникальной спецификой как объект лингвокультурологического исследования. Фэнтези активно перерабатывает и трансформирует универсальные мифологемы, архетипические сюжеты и культурные коды, создавая новые смыслы в рамках вымышленного мира. Лингвокультурологические единицы являются основным инструментом формирования художественного образа вымышленного мира, его атмосферы.

Также был проведен анализ лингвокультурологических единиц и их классификаций. На основе синтеза различных классификаций предложена модель для анализа фэнтези-текстов, включающая безэквивалентную лексику (архаическую лексику, ономастические элементы), образно-семантические и концептуальные элементы (метафоры, аллюзии),

паремиологические и фразеологические элементы (пословицы, поговорки, устойчивые выражения).

Проанализированы способы выражения лингвокультурных единиц в произведениях жанра фэнтези. Выявлены основные механизмы их функционирования в жанре: создание уникальных названий для объектов и явлений вымышленного мира, формирование ключевых идей и смыслов через языковые средства, передача особенностей быта, традиций, верований, вымышленных существ, а также придание тексту особой атмосферы, колорита, исторической или этнической достоверности.

Таким образом, лингвокультурологические аспекты жанра фэнтези являются ключевыми в создании художественного пространства, обогащающего культурный опыт читателя и способствующего формированию богатой и разнообразной художественной традиции.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

2.1. Анализ безэквивалентной лексики

В результате анализа текста произведения Нила Геймана «Никогда», написанного в жанре фэнтези, было выявлено 164 элемента, относящихся к категории безэквивалентной лексики. Среди них 47 элементов, относящихся к категории архаической лексики. Эти элементы представлены в таблице 1, они играют важную роль в передаче культурных контекстов, характерных для определённых исторических периодов.

Таблица 1 – Архаическая лексика

Вербально-семантические лингвокультурологические элементы		Общее количество
Историзмы	Архаизмы	
loathe	harum-scarum	47
spear	hamlet	
barony	good morrow	
fiefdom	alas	
marquis	widdershins	
fealty	ye	
vault	cognizant	
inkwell	enunciate	
sheave	avenge	
arbalest	fare you well	
trebuchet	shenanigans	
glaive	gripe	
gramophone	molten	
ante-cabinet	livery	
lard		
waive		
sheath		
candlestick		
vizier		
dunderhead		
scarecrow		

Продолжение таблицы 1

Вербально-семантические лингвокультурологические элементы		Общее количество
Историзмы	Архаизмы	
man-at-arms		
falconer		
herald		
jester		
earl		
goblet		
baroness		
circumlocution		
majordomo		
vex		
gibbet		
footman		

Среди идентифицированных лексических единиц 33 элемента были классифицированы как историзмы, что составляет 70,2 % от общего числа архаических лексических единиц. Это свидетельствует о том, что автор активно использует лексические единицы, отражающие культурные особенности и исторические реалии, тем самым придавая своему произведению глубину. Значительная доля историзмов также подчеркивает намерение Нила Геймана акцентировать внимание на связи между прошлым и настоящим, создавая мост между реальным и фантастическим миром.

Так, в произведении герои сталкиваются с реалиями, характерными для Средневековой Европы. Это проявляется не только в социальной структуре, но и в культурных элементах.

Первым аспектом является социальная иерархия персонажей, которая схожа с системами власти в Европе Средних веков, несмотря на то, что жители Нижнего Лондона находятся в территориальной близости с современным миром Верхнего Лондона. Персонажи обладают титулами, которые аналогичны тем, что использовались в феодальной системе, например, баронов, лордов и рыцарей.

Слова “barony” и “fiefdom” относятся к системе феодализма, существовавшей в Средние века, когда земля принадлежала лордам или баронам, которые управляли своими земельными участками: “*Whose barony is this?*” asked the girl. “*Whose fiefdom?*” Эти термины вызывают ассоциации с социальной иерархией, которая была характерна для культуры той эпохи и сохранилась в Нижнем Лондоне.

“Fealty” — это юридический термин, означающий верность сюзерену. При знакомстве обитатели Нижнего Лондона выясняют, какому баронству их новый знакомый присягает на верность: “*What barony do you give fealty to?*”

Персонаж по имени His Grace the Earl обладает свитой, состоящей из множества подданных. Среди них есть люди, обладающие званиями, характерными для эпохи феодализма: *The nearest person happened to be a short, gray, elderly man-at-arms.* Термин “man-at-arms” относится к военнослужащему. Он обозначает человека, обученного для ведения боя и служащего под командованием феодала.

Слово “herald” указывает на человека, ответственного за передачу сообщений или объявления о событиях, особенно в контексте королевских дворов: *A herald raised his bugle to his lips and played a tuneless blast.*

Еще одним значимым аспектом является использование персонажами предметов, типичных для средневековой эпохи: *An inkwell; a chess-piece; a bone die; a gold pocket-watch; several quill-feathers and...* “Inkwell” — это сосуд для чернил, который использовался вместе с перьями для письма. Этот предмет указывает на время, когда бумажные письма были написаны от руки с помощью чернил. Наличие этого предмета на столе Лорда Портико указывает на то, что такой способ коммуникации все еще актуален в Нижнем Лондоне.

Кроме того, обитатели мира магии не пользуются современными видами оружия: *He made his own, out of whatever he could find, or take, or steal, parts of cars and rescued bits of machinery, which he turned into arbalests*

and trebuchets for breaking walls. “Arbalest” — это тяжелый вид арбалета, который использовался в Средние века и отошел в прошлое с изобретением огнестрельного оружия. “Trebuchet” — это осадная машина, также использовавшаяся в Средние века для разрушения стен крепостей. Использование героями данных видов оружия указывает на то, что жители Нижнего Лондона все так же используют технологические достижения того времени.

В то же время 14 лингвокультурологических элементов были отнесены к категории архаизмов, что составляет 29,8 % от общего числа. Это может свидетельствовать о стремлении Геймана создать особую языковую атмосферу, которая обогащает текст и заставляет читателя ощутить особый колорит и настроение, присущие описываемому миру. В произведении представители Нижнего Лондона характеризуются использованием в разговорной речи архаизмов — устаревших слов и выражений, в то время как жители Верхнего Лондона говорят на современном языке.

Например, фраза “good morrow” — это устаревшее приветствие, использовавшееся в английском языке до конца 18 века. Современное приветствие «good morning» является более универсальным и используется в языке в настоящее время, однако персонажи волшебного мира пользуются устаревшим вариантом: “*A good morrow to you, good sir,*” he said, “*on this fine and beautiful day.*”

Слово “alas” — это выражение печали или сожаления, которое в современном языке заменено на «unfortunately» или “sadly”: “*The police? Alas,*” said the smaller man.

Термин “widdershins” используется для описания направления против часовой стрелки. Эта лексема имеет иррациональный оттенок и часто использовалась в фольклоре. Персонажи из Нижнего Лондона, обладающие магическими силами, используют именно эту лексему вместо более

распространенной “counterclockwise”: *“Then turn around thrice, widdershins?”*

Слово “ye” является устаревшей формой обращения ко второму лицу во множественном числе. В современном английском языке эта форма была заменена на «you,” при этом “ye” может вызвать в читателе ассоциации с литературой Средневековья: *“I don't recognize ye.”*

Слово “enunciate”, используемое героями, означает чётко произносить слова: *“Enunciate clearly.”* В современном языке более распространены фразы “speak clearly” или “articulate,” которые также передают это значение, но гибче в применении и не имеют столь же строгого оттенка формальности.

“Shenanigans” — это слово, которое обозначает хитрые или бесчестные действия: *“I am commencing to have certain conceptual problems with the role of myself and my partner in these shenanigans.”* Хотя оно остается в современном языке, его архаический оттенок и неформальность ограничивают его использование. Вместо “shenanigans” используются современные синонимы, такие как “tricks” или “mischief”.

Соотношение между историзмами и архаизмами, показанное на рисунке 1, отражает чёткое намерение автора создать текстовую среду, насыщенную лексикой, которая не только передаёт исторические реалии, но и углубляет общее восприятие фэнтезийного мира.

Архаическая лексика

■ Архаизмы ■ Историзмы

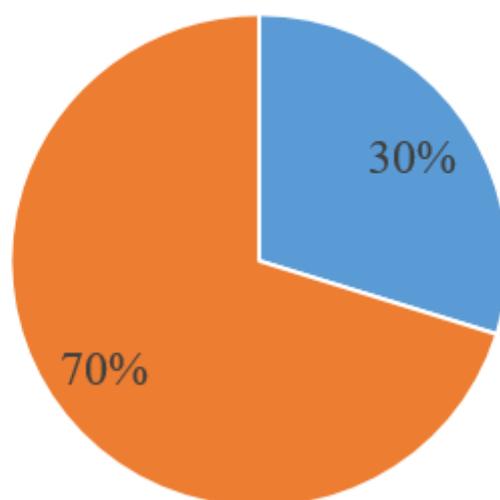


Рисунок 1 – Архаическая лексика

Высокий процент историзмов (70,2 %) свидетельствует о том, что Нил Гейман сознательно использует слова и выражения, связанные с ушедшими эпохами, чтобы передать атмосферу вымышленного мира. Это позволяет читателям увидеть параллели между описанным миром и реальной историей, тем самым усиливая эффект погружения в текст.

С другой стороны, процентное соотношение архаизмов (29,8 %) указывает на использование лексики, которая непосредственно не привязана к определённой исторической эпохе, но активно работает на создание стилистической выразительности и глубины текста.

К категории безэквивалентной лексики также можно отнести онимы. В произведении «Никогда» Нила Геймана было выявлено 117 онимов. Данные онимы могут быть классифицированы по нескольким категориям, что позволяет глубже понять функции имен в контексте текстовой структуры и характерного мира произведения.

Антропонимы, представленные в таблице 2, составляют важную часть онимов, представленную 17 элементами.

Таблица 2 – Антропонимы

Женские имена	Мужские имена
Doreen	Gary Perunu
Hunter	Richard Mayhew
Jessica	Lear
Melanie	Clarence
Adele Buchanan	Sir Andrew Lloyd Webber
Aunt Maude	Bob Geldof
Sylvia	George Buchanan
	Mr. Stockton
	Dick
	Mr. Figgis

7 антропонимов являются женскими (40,9 %), а 10 – мужскими (59,1 %) (рисунок 2).



Рисунок 2 – Антропонимы

Данное соотношение указывает на преобладание мужских имен, что может быть интерпретировано как отражение традиционных гендерных норм в фэнтезийных текстах, однако также может указывать на динамику сюжета, в которой мужчины играют более активные роли. Тем не менее,

наличие женских антропонимов свидетельствует о разнообразии гендерных ролей и может указывать на намерение автора создать комплексные образы персонажей.

Топонимы, представленные в таблице 3, составляют 61 элемент, из которых 49 (80,3 %) являются реальными географическими названиями, а 12 (19,7 %) – вымышленными. Преобладающее количество реальных топонимов подчеркивает стремление Нила Геймана создать прочные связи между фэнтезийным миром и реальной действительностью. Вымышленные топонимы, с другой стороны, обеспечивают элемент оригинальности, создавая уникальную топографию, необходимую для повествования.

Таблица 3 – Топонимы

Реальные географические объекты							Вымыш- ленные места
Города	Страны	Улицы Лондона	Районы Лондона	Жилые комп- лексы	Значимые архитектурные объекты	Рес- тора- ны	
London	France	Little Comden Street	St. John's Wood	Newton Mansions	Oxford Circus	Ma Maison Italiano	the Upside
Paris	Scotland	Tottenham Court Road	White City		London Bridge	the Mandeer	the Floating Market
New York	Thailand	Oxford Street	Whitechapel		the National Gallery		the Upworld
York		Hanway Street	the City of London		the Tate Gallery		London Above
Bangkok		Charing Cross	Harrow		the Albert Bridge		London Below
Calcutta		Carnaby Street	Croydon		Big Ben		the Underside
Belfast		Baker Street	Hampstead		Harrods		the House Without Doors
		Down Street			British Museum		Night's Bridge
		Old Compton Street			St. Paul's Cathedral		Earl's Court
		Berwick Street			Blackfriars Bridge		Atlantis
		Brewer Street			Buckingham Palace		the Great Hall
		Windmill Street			Marble Arch		the Labyrinth
		Piccadilly			Centre Point		
					Tower Bridge		

Продолжение таблицы 3

Реальные географические объекты							Вымышленные места
Города	Страны	Улицы Лондона	Районы Лондона	Жилые комплексы	Значимые архитектурные объекты	Рестораны	
					the Tower of London		
					Trafalgar Square		

Из этого числа выделяются следующие категории: названия городов, стран, улиц, районов, жилых комплексов, значимых архитектурных объектов и ресторанов (рисунок 3).

Топонимы

- Города
- Страны
- Улицы Лондона
- Районы Лондона
- Жилые комплексы
- Значимые архитектурные объекты
- Рестораны
- Вымышленные места

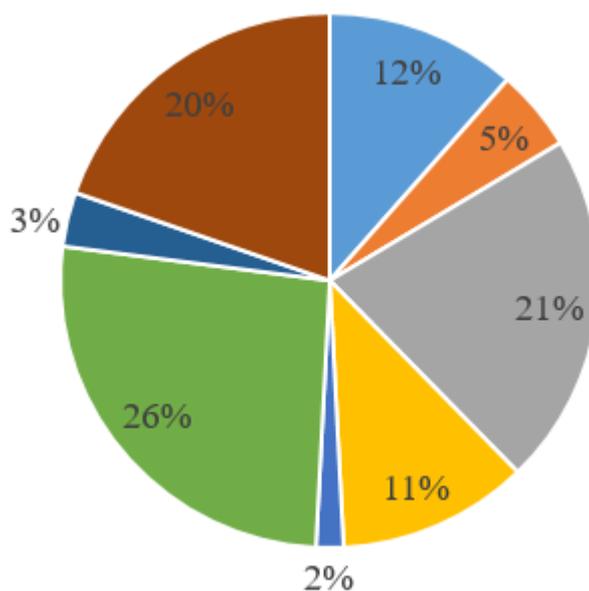


Рисунок 3 – Топонимы

Так, 7 топонимов представляют собой названия городов, что составляет 14,3 % от общего числа реальных топонимов. Следующий сегмент включает названия стран, среди которых выделяется 3 элемента, что составляет 6,1 % от общего числа. Это может указывать на глобальность как географического, так и культурного контекста произведения, позволяя читателю ощутить многообразие и сложность мира, в котором происходит действие.

Топонимы, относящиеся к названиям улиц Лондона, составляют 13 названий и достигают 26,5 % от общего числа. Столь значительное количество наименований улиц подчеркивает важность городского пейзажа и, в частности, лондонской инфраструктуры как важного компонента нарратива. Лондон является центром событий произведения, что делает его ключевым элементом в построении сюжета.

Районы Лондона представлены 7 топонимами, что соответствует 14,3 % от общего числа. Это подтверждает акцент на культурных контекстах, присущих различным частям города и их влиянии на жизнь персонажей.

В произведении присутствует также название жилого комплекса (2 % от общего числа топонимов), что, безусловно, указывает на наличие тематики пространства, являющегося домом для персонажей.

16 топонимов представляют собой названия важных архитектурных объектов, что составляет 32,6 % от общего числа. Такой процент демонстрирует фокус на культурном и историческом наследии города, а также на том, как архитектурные элементы влияют на восприятие окружающей среды персонажами.

Наконец, 2 топонима, относящихся к ресторанной сфере, составляют 4,1 % от общего числа, что может свидетельствовать о важности культурных и социальных взаимодействий, происходящих в таких общественных пространствах, как рестораны, в жизни персонажей.

В процессе анализа ономастических элементов в произведении значительное внимание было также уделено мифонимам, которые

представляют собой важный аспект создания мифологического и фэнтезийного контекста. Общее количество мифонимов в исследуемом тексте составляет 38 элементов, список представлен в таблице 4.

Таблица 4 – Мифонимы

Человекоподобные существа	Имена волшебных животных	Названия магических организаций
marquis de Carabas	Crrpplrr	the clan Gray
Old Bailey	Master Longtail	the Black Friars
Piaster	Miss Whiskers	the Seven Sisters
Arch	Great Weasel	Velvets
Anaesthesia	the Beast of London	the Golden
Varney		
The Fop With No Name		
Ruislip		
Islington		
His Grace the Earl		
Halvard		
Tooley		
Dagvard		
Door		
Serpentine		
Brother Jet		
Brother Fuliginous		
Father Abbot		
Brother Sable		
Dunnikin		
Hammersmith		
Lamia		
Mr. Croup		
Ross		
Mr. Vandemar		
Portia		
Lord Portico		
Ingress		

Среди данного числа мифонимов наиболее широко представленными являются названия человекоподобных существ, количество которых составляет 28 единиц. Это 73,7 % от общего числа мифонимов. Такие мифонимы, как правило, служат для создания образов, близких к

человеческому, что усиливает идентификацию читателя с персонажами и позволяет глубже погрузиться в их внутренние переживания и конфликты. Такие мифические создания зачастую символизируют различные человеческие аспекты, качественные черты и архетипы, позволяя читателю увидеть их отражение в своих собственных переживаниях и проблемах.

Кроме того, среди мифонимов выделяются 5 элементов, относящихся к названиям волшебных животных, что составляет 13,2 % от общего числа мифонимов. Еще 5 мифонимов представляют названия организаций магических существ, что также составляет 13,2 % от общего числа. Это указывает на наличие различных групп, которые являются важными для развития сюжета. Названия организаций помогают создать образ структурированной социальной иерархии. Соотношение различных категорий мифонимов можно видеть на рисунке 4.



Рисунок 4 – Мифонимы

Стоит также отметить присутствие одного онима, относящегося к названиям неодушевленных предметов, что составляет всего 0,8 % от общего числа онимов. Артефакт под названием the Angelus — это массивная дверь, напоминающая вход в древний собор.

В результате анализа ономастических лингвокультурных единиц, представленных в произведении Нила Геймана «Никогде», можно выделить

различные элементы, играющие ключевую роль в создании фэнтезийного мира и развитии сюжетных линий. Общее количество исследованных ономастических единиц составляет 117, что позволяет провести детальный анализ их распределения и функциональной значимости (рисунок 5).

Ономастические лингвокультурные элементы

- Антропонимы
- Топонимы
- Мифонимы
- Названия артефактов

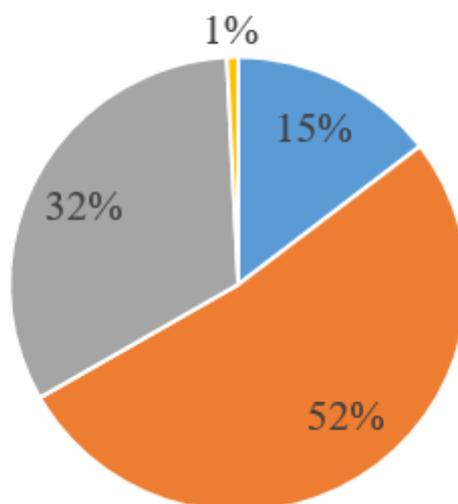


Рисунок 5 – Ономастические лингвокультурные элементы

Разнообразие мифонимов (32,5 %), антропонимов (14,6 %), топонимов (52,1 %), а также названий артефактов (0,8 %) создает многослойность авторского мира. Каждый тип ономастических единиц выполняет определенные функции, обеспечивая читателю возможность сопоставления реальных и вымышленных элементов культуры.

В результате анализа безэквивалентной лексики в произведениях Нила Геймана было выявлено 164 лингвокультурных элемента. Из этого количества 47 единиц составила архаическая лексика, что соответствует 28,5 % от общего числа. Онимы же составили 117 единиц, что составляет 71,5 % от общего количества (рисунок 6).

Безэквивалентная лексика

■ Архаическая лексика ■ Онимы

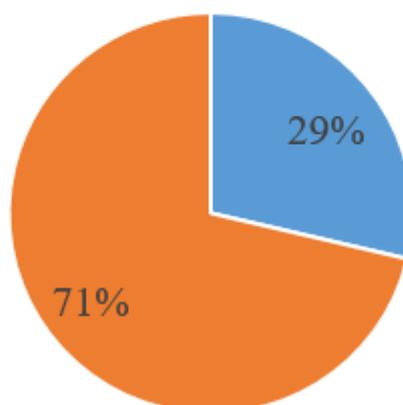


Рисунок 6 – Безэквивалентная лексика

Наличие значительного количества элементов, относящихся к категории архаической лексики, свидетельствует о том, что Нил Гейман активно обращается к языковым ресурсам, позволяющим создавать атмосферу историчности и глубину персонажей. Архаизмы помогают воссоздать уникальные культурные контексты и передать характер языковой среды, в которой разворачиваются события. Это также может указывать на стремление автора к увеличению достоверности описываемых им миров, погружая читателя в культурные и исторические реалии.

В то же время высокая доля онимов подчеркивает важность индивидуализации мира, созданного Гейманом. Онимы не только фиксируют географические, культурные и исторические особенности, но и служат инструментом для создания уникального сеттинга. Концентрация онимов может свидетельствовать о глубоком и контекстуально насыщенном подходе автора к построению вымышленной реальности.

В целом, распределение лексических единиц в категории безэквивалентной лексики указывает на то, что Нил Гейман использует богатый арсенал языковых средств для создания своих текстов, что позволяет читателям глубже понять и прочувствовать описываемые им миры.

2.2. Анализ образно-семантических и концептуальных элементов

В ходе анализа произведения Нила Геймана было выявлено 84 образно-семантических и концептуальных лингвокультурологических элемента. Данная категория включает в себя метафоры и аллюзии. Из общего числа элементов 60 представлены метафорами, а 24 — аллюзиями. Это позволяет глубже понять, каким образом автор использует лингвокультурные ресурсы для создания выразительных и многозначных образов.

Анализ метафор, представленных в таблице 5, является доказательством преобладания метафорического языка как одного из главных средств художественной выразительности.

Таблица 5 – Метафоры

Метафоры			Общее количество
...a city of red brick and white stone.	...with the intensity of an anatomist dissecting his one true love.	The expression on her face made Richard think of a beautiful homeless child	60
...a pool of mercury encounters and incorporates smaller beads of mercury (<i>about London</i>).	...little black oildrop eyes.	...a gray-bearded volcano, an elderly berserker (<i>about a character</i>).	
...the voice oozed...	...cold draught on his face.	He towered over her.	
...eyes gleaming in the dark...	The night sky was a riot of crisp and glittering autumn stars.	...slurry of coins...	
...exhausting their prey (<i>about antagonists following the girl</i>).	...a lone traveler discovering an unexplored continent (<i>about the main character</i>).	...a tiny empire of lost property.	
He feels his life slip away into the mud.	Her opal-colored eyes brimming with tears.	...the wreckage of that man...	
The beast is waiting for him (<i>about fears</i>).	We who live below and between, who live in the cracks.	A man who could easily have passed for a small mountain.	

Продолжение таблицы 5

Метафоры			Общее количество
...crimsons in thick swirls of suffocating blood.	A static burst wiped across the picture and the sound.	Mr. Vandemar's voice was a night wind blowing over a desert of bones.	
...wolf on the prowl (<i>about an antagonist</i>).	People slipped and slid through the darkness.	Jessica was a green silk whirlwind.	
Her eyes... reminded him of fire opals.	Sound of half a ton of wet liver being dropped into a bathtub (<i>about the sound of a character falling down</i>).	Arnold Stockton was a pit bull...	
...the liquid burbling of pigeons.	Her smile could have stopped a revolution.	Its robes were not white, as Richard had initially thought: they seemed to have been woven from light	
...a flash of the opal-colored eyes.	The world swung out from under him.	...the strange madness and uncontrolled blood lust of a fox in a henhouse.	
...spider-web black handwriting.	A gleaming grin, monumental in its insincerity.	...they are dancing together, in one intricate unending dance (<i>about a fight</i>).	
...a hungry panther sighting a lost peasant child (<i>about antagonists</i>).	The projected life expectancy of a suicidal fruit fly.	Her eyes were sharp, and her mouth was a cruel slash in an imperious face.	
The stark, utter, silently screaming terror...	...crack of light...	...endless network of underground vaults.	
Daylight hit his face.	The wail of the saxophone trailed off in a nervous squeak.	The yellow-green fog became thicker: it tasted of ash, and soot, and the grime of a thousand urban years.	
...wave of sympathetic vertigo.	The marquis flashed a cold grin.	...with the black dress and the foxglove eyes.	
The doors sang a sad fluting downward trill.	...shadows in their frayed black suits (<i>about characters</i>).	...dark ghosts in the fog (<i>about characters</i>).	
...the basement world beneath the empty hospital wards.	Moving from a red rage to an oily gray sulk...	People bustled by him: a riot of noise and light.	
A world of gurgles and drips.	...a perfect caramel smile.	...the waves swallowed the city.	

В произведении метафоры играют ключевую роль в создании образа Лондона и его обитателей, а также в передаче глубины их эмоций. Например, метафора “a city of red brick and white stone” описывает Лондон как город, состоящий из определенных цветов и материалов, что создает яркий и красочный образ. Этот образ не только визуально привлекает, но и символизирует разнообразие и сложность городской среды, где исторические и современные элементы переплетаются.

Далее, метафора “a pool of mercury encounters and incorporates smaller beads of mercury” иллюстрирует, как Лондон поглощает и объединяет другие деревни и поселки, подобно тому, как капли ртути соединяются в большую каплю. Это сравнение подчеркивает динамичную природу города, его способность адаптироваться и интегрировать различные культурные и социальные элементы.

Метафора “the voice oozed” передает представление о голосе как о чем-то вязком и неприятном, добавляя негативные эмоции к описанию персонажа. Такой образ создает ощущение отталкивающей природы персонажа, усиливая его антипатию. Кроме того, “eyes gleaming in the dark” описывает глаза как источники света в темноте, что создает зловещий и угрожающий образ.

Метафора “exhausting their prey” используется для описания того, как персонажи, такие как Mr. Croup и Mr. Vandemar, методично преследуют свою жертву, как хищники, высасывающие силы из своей добычи. Это сравнение создает впечатление о безжалостной природе их действий и подчеркивает их роль как антагонистов.

Сравнение персонажа с “wolf on the prowl” подразумевает скрытую угрозу или опасность, когда кто-то ведет себя настойчиво и агрессивно. Это изображение усиливает чувство настороженности и предчувствие беды.

Метафора “the liquid burbling of pigeons” описывает звук, который издают голуби, сравнивая его с чем-то текучим и мягким. Это создает образ

динамики городской жизни, что контрастирует с мрачными темами, присутствующими в произведении.

В завершение, метафора “a flash of the opal-colored eyes” используется для описания необычного блеска глаз, что создает впечатление загадочности персонажа.

Метафора в тексте не только обогащает восприятие, но и служит средством передачи сложных эмоций и концептов, трансформируя абстрактные идеи в наглядные и доступные для понимания образы. Таким образом, метафоры становятся ключевыми элементами для создания художественной атмосферы всего произведения.

В рамках анализа образно-семантических и концептуальных элементов в произведении «Никогда» особое внимание уделялось аллюзиям, которые служат важным инструментом для многослойной интерпретации текста. В процессе исследования было выявлено, что в произведении содержится 24 аллюзии, каждая из которых позволяет читателям устанавливать ассоциации и параллели с различными культурными контекстами. Список аллюзий представлен в таблице 6.

Таблица 6 – Аллюзии

На литературные произведения	На поп-культуру	Исторические	Общее количество
This was what Robinson Crusoe might have looked like, if he had been shipwrecked on a rooftop instead of a desert island.	“And how is the Creature from the Black Lagoon?”	“It would have cost less to buy one of those Tintoretos.”	24
“Well? Say 'Open sesame,' or whatever it is that you do.”	Richard was thunderstruck: it had been like watching Emma Peel, Bruce Lee, and a particularly vicious tornado, all rolled into one.	Behind her strolled Mr. Croup and Mr. Vandemar, as calmly and cheerfully as Victorian dignitaries visiting the Crystal Palace exhibition.	

Продолжение таблицы 6

<p>A thin, ascetic man, almost bald. Caesar as Prospero, thought the marquis de Carabas.</p>	<p>Clarence was talking to someone on his portable phone, a slimline piece of fold-out engineering that made the Star Trek communicators look bulky and old-fashioned.</p>	<p>She looked, Richard thought, as if she'd done a midnight raid on the History of Fashion section of the Victoria and Albert Museum, and was still wearing everything she'd taken.</p>	
<p>"I keep telling you," he said, with the satisfied relish of any true prophet, "it's The Masque of the Red Death all over again."</p>	<p>He looked at his watch, then looked at Jessica questioningly, a captain querying his general. Into the Valley of Death, then, boss?</p>	<p>The Fop With No Name looked somewhat like an early eighteenth-century rake, one who hadn't been able to find real rake clothes and had had to make do with what he could find at the Salvation Army store.</p>	
<p>Mr. Croup examined the figurine minutely, turning it over and over in his hands, a Dickensian curator of the Museum of the Damned contemplating a prize exhibit.</p>		<p>Compared to Arnold Stockton, Rupert Murdoch was a shady little pipsqueak, and the late Robert Maxwell was a beached whale.</p>	
<p>"Right," said Richard. And he smiled, unconvincingly, and added, "Well, lead on, Macduff." "It's 'lay on, Macduff' actually."</p>		<p>The kind of fireworks that end a day at Disney World, or that give the fire marshals headaches at Pink Floyd concerts.</p>	
<p>"We have to get the... the thing I got... to the Angel. And then he'll tell Door about her family, and he'll tell me how to get home." Lamia looked up at Hunter with delight. "And he can give you brains," she said, cheerfully, "and me a heart."</p>		<p>Richard looked at the stone steps that lead up the British Museum, and decided that they were made to be danced down by Fred Astaire and Ginger Rogers.</p>	

Продолжение таблицы 6

На литературные произведения	На поп-культуру	Исторические	Общее количество
"Who do you think she is-the Wizard of Oz? We can't send you home. This is your home."		Old Bailey had dragged the corpse down the gangplank tied to its baby carriage-base, like a ghastly Guy Fawkes	
"I really am most frightfully sorry," he said, grinning like a Cheshire cat.		"Should have had that cherry cake," said Richard. "Then they would have been able to afford another Van Gogh."	
Then I found an injured girl bleeding on the pavement, and I tried to be a Good Samaritan.			
They were hanging in the air, at the top of something that reminded Richard of a painting he had once seen of the Tower of Babel, or rather of how the Tower of Babel might have looked were it inside out.			

Из общего числа аллюзий 11 относятся к литературным произведениям, что составляет 45,8 % от общего числа. Этот сегмент подчеркивает значительное влияние классической и современной литературы на формирование идей и тематики «Никогда». Эти аллюзии проявляются в использовании цитат, мотивационных элементов или характерных образов, заимствованных из других текстов.

Так, внешность персонажа, живущего на крыше, Ричард соотносит с возможной внешностью Робинзона Крузо: *This was what Robinson Crusoe might have looked like, if he had been shipwrecked on a rooftop instead of a desert island.* Эта аллюзия отсылает к известному произведению Даниэля Дефо «Робинзон Крузо», персонаж которого стал символом выживания в

условиях полного отрыва от цивилизации. Сравнение внешности персонажа, живущего на крыше, с внешностью Робинзона связано с тем, что в обоих случаях герои находятся в тяжелых условиях: один выживает на необитаемом острове, другой — на крышах города.

Персонаж произносит следующую фразу в ожидании того, что главная героиня, обладающая магическими способностями, использует свои силы для того, чтобы открыть проход сквозь закрытые двери: *"Well? Say 'Open sesame,' or whatever it is that you do."* В этом контексте происходит отсылка к знаменитому сюжету «Тысячи и одной ночи», где фраза «Откройся, сезам!» используется как магическое заклинание для открытия пещеры с сокровищами. Упоминание этого заклинания символизирует ожидание произнесения некоего магического пароля для доступа к чему-то секретному или ценному.

Персонаж, произносящий следующую реплику, критически оценивает поведение элиты, собравшейся в музее для проведения роскошного мероприятия. *"I keep telling you," he said, with the satisfied relish of any true prophet, "it's The Masque of the Red Death all over again. A decadent elite party, while civilization crumbles about their ears."* В данном случае аллюзия на «Маску Красной Смерти» Эдгара Аллана По добавляет глубины и символизма в события, происходящие в книге. «Маска» описывает пышный вечер, предназначенный для богатых представителей общества, в то время как вокруг них разрушается цивилизация и гибнут люди.

Герои также используют в своих репликах аллюзии на известные произведения литературы для выражения своей решительности и волнения: *"Right," said Richard. And he smiled, unconvincingly, and added, "Well, lead on, Macduff."* *"It's 'lay on, Macduff' actually."* Данная аллюзия отсылает к знаменитой фразе из пьесы Уильяма Шекспира «Макбет», где Макбет говорит *"Lay on, Macduff!"* в контексте готовности к бою и принятию судьбы. Ричард использует это выражение, чтобы продемонстрировать свою решимость перед лицом предстоящего испытания, однако его

«неубедительная» улыбка указывает на внутренние сомнения и страхи. Отсылка к классической литературе здесь показывает глубину персонажа и отражает его эмоциональное состояние.

В этой аллюзии происходит отсылка к персонажам «Волшебника страны Оз» — Страшиле и Сердцееду, которые стремятся получить разум и сердце: *“We have to get the... the thing I got... to the Angel. And then he'll tell Door about her family, and he'll tell me how to get home.” Lamia looked up at Hunter with delight. “And he can give you brains,” she said, cheerfully, “and me a heart.”* Персонаж Ламия упоминает о возможности исполнить разнообразные пожелания героев, добравшись до цели, что задает легкий тон беседы. В то же время Ламия, шутя, намекает на то, что их желания могут быть не столь реальны, как они надеются.

“Who do you think she is — the Wizard of Oz? We can't send you home. This is your home.” Данная аллюзия на «Волшебника страны Оз» подчеркивает невозможность осуществить мечты Ричарда о возвращении домой, поскольку в оригинальной истории главные герои также искали дорогу домой, полагая, что Волшебник сможет помочь им в этом. В этом контексте фраза создает ощущение безысходности и невозможности осуществления желаемого.

Нил Гейман использует в своем произведении аллюзии на произведение Льюиса Кэрролла: *“I really am most frightfully sorry,” he said, grinning like a Cheshire cat.* Здесь присутствует отсылка к Чеширскому коту из «Алисы в Стране чудес», известному своей загадочной улыбкой и игривым характером. Улыбка персонажа подчеркивает его хитрость. Таким образом, аналогия с Чеширским котом придает сцене дополнительный смысл, намекая на отсутствие искренности в извинении.

Помимо известных литературных сюжетов и героев, элементы поп-культуры, такие как персонажи, события или архетипы из фильмов, сериалов, игр и музыкальных произведений, выступают в качестве аллюзий в романе. Использование этих аллюзий способствует формированию

узнаваемых культурных маркеров, что делает художественный мир произведения более живым и актуальным. Аллюзии на поп-культуру представлены в количестве 4 единиц, что составляет 16,7 % от общего числа.

Например, персонаж Гарри сравнивает Джессику с героем американского фильма 1954 года «Тварь из Черной лагуны», который символизирует страх и отвращение: “*And how is the Creature from the Black Lagoon?*” Сравнение с этим существом подразумевает критическое отношение персонажа к ней.

Наблюдая сцену боя, Ричард подмечает схожесть героев с другими известными персонажами: *Richard was thunderstruck: it had been like watching Emma Peel, Bruce Lee, and a particularly vicious tornado, all rolled into one and sprinkled with a generous helping of a mongoose killing a king cobra.* В данном примере упоминаются персонаж Эммы Пил из сериала «Мстители», а также актер и мастер боевых искусств Брюс Ли. Такое сочетание образов позволяет создать динамичную картину битвы, где мощь, грация и опасность соединяются в одной сцене. Аллюзия на этих персонажей создает эффект напряженности и зрелищности.

В этом примере происходит сравнение современных технологий с коммуникаторами из сериала «Звездный Путь»: *Clarence was talking to someone on his portable phone, a slimline piece of fold-out engineering that made the Star Trek communicators look bulky and old-fashioned.* Аллюзия здесь подчеркивает прогресс технологий: современные портативные телефоны воспринимаются как более элегантные и функциональные по сравнению с их предшественниками, представленными в сериале.

В произведении Нила Геймана также широко используются исторические аллюзии в виде отсылок к реально существовавшим или продолжающим существовать на сегодняшний день личностям, местам и событиям. Такие аллюзии позволяют автору интегрировать реальные исторические реалии в вымышленную реальность, создавая

художественную картину, которая связана с реальным миром. 9 аллюзий относятся к историческим событиям и фигурам, что составляет 37,5 % от общего числа.

Так, например, покупая эклер, Ричард сравнивает его стоимость со стоимостью картины Тинторетто, что позволяет создать представление о высокой цене десерта: *“Here's your tea and your éclair,” he told her. “It would have cost less to buy one of those Tintoretto’s.”* Тинторетто, как выдающийся венецианский художник эпохи Ренессанса, символизирует культурные ценности и искусство, тогда как эклер выступает как предмет повседневной жизни.

Behind her strolled Mr. Croup and Mr. Vandemar, as calmly and cheerfully as Victorian dignitaries visiting the Crystal Palace exhibition. Эта аллюзия отсылает к Викторианской эпохе и знаменитой выставке в Хрустальном Дворце в 1851 году. Сопоставление персонажей с высокопоставленными лицами того времени создает определенные ассоциации с их манерами, стилем жизни и социальным статусом. Однако в контексте произведения Нила Геймана эти персонажи выступают как антагонисты, что создает ироничный контраст между величием викторианской эпохи и их истинной природой.

Внешность главной героини Ричард описывает следующим образом: *She looked, Richard thought, as if she'd done a midnight raid on the History of Fashion section of the Victoria and Albert Museum, and was still wearing everything she'd taken.* Упоминание Музея Виктории и Альберта, в котором хранится обширная коллекция предметов искусства и одежды, позволяет сделать вывод о том, что персонаж выглядит эклектично и крайне неуместно, как будто она собрала все возможные элементы моды из разных эпох и стилей.

Для характеристики Арнольда Стоктона, наиболее влиятельного посетителя выставки, автор использует аллюзии на известные фигуры бизнес-мира: *Compared to Arnold Stockton, Rupert Murdoch was a shady little*

pipsqueak, and the late Robert Maxwell was a beached whale. Сравнение персонажа с Рупертом Мердоком, который известен своим политическим влиянием, а также с Робертом Максвеллом, крупным медиамагнатом, позволяет читателю оценить его социальный статус.

После получения радостных новостей, персонажи готовы пуститься в пляс, подобно известным танцорам: *Richard looked at the stone steps that lead up the British Museum, and decided that they were made to be danced down by Fred Astaire and Ginger Rogers.* В этом примере происходит отсылка к знаменитым актерам Фреду Астеру и Джинджер Роджерс.

В результате проведенного анализа аллюзий в тексте произведения Нила Геймана «Никогда» было выявлено 24 аллюзии. Из общего числа аллюзий 11 относятся к литературным произведениям, что составляет 45,8 % (рисунок 7). Это указывает на то, что произведение активно опирается на литературные традиции, способствуя более глубокому восприятию тем и проблем, затронутых автором. Аллюзии на поп-культуру представлены в количестве 4 единиц, что составляет 16,7 % от общего количества. С другой стороны, 9 исторических аллюзий, составляющих 37,5 % от общего числа, подчеркивают важность исторического контекста для понимания текста. Эти аллюзии вносят значительный вклад в формирование тем, связанных с властью, идентичностью и социальной памятью, позволяя читателю устанавливать параллели между вымышленным миром и историческими реалиями.

Аллюзии

- На литературные произведения
- На поп-культуру
- Исторические

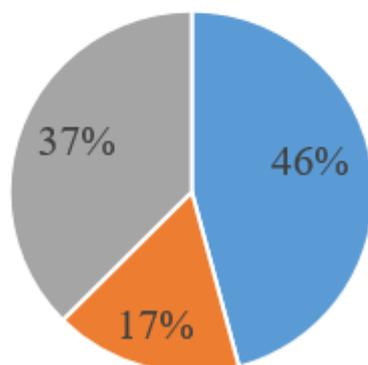


Рисунок 7 – Аллюзии

Таким образом, аллюзии в «Никогде» не только обогащают текст, но и создают взаимодействие между литературными, культурными и историческими контекстами. Это позволяет читателю погружаться в сложный мир произведения, расширяя горизонты его восприятия.

В результате проведённого анализа, процентное соотношение метафор и аллюзий в произведении составляет 71,4 % и 28,6 % соответственно (рисунок 8).

Образно-семантические и концептуальные элементы

- Метафоры
- Аллюзии

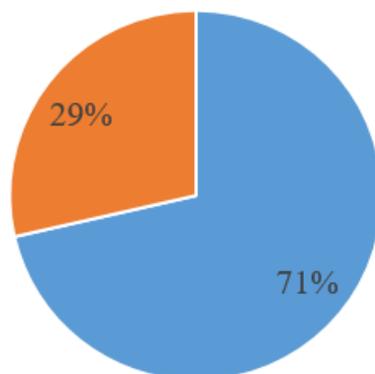


Рисунок 8 – Образно-семантические и концептуальные элементы

Данное соотношение подчеркивает значительное доминирование метафор, что свидетельствует о том, что они играют первостепенную роль в формировании образной системы произведения. Аллюзии, в свою очередь, обогащают текст культурными и историческими контекстами, позволяя читателю активизировать свои знания и ассоциации. Таким образом, результаты исследования показывают, что метафорический и аллюзивный языки, в совокупности, служат мощными инструментами для создания художественного смысла и многослойной структуры текста.

2.3. Анализ паремиологических и фразеологических элементов

В произведении Нила Геймана «Никогда» фразеологические и паремиологические лингвокультурные элементы выполняют значимую роль в формировании атмосферы и передаче внутреннего состояния героев, обогащая текст и углубляя понимание их эмоций и переживаний в сложной реальности.

Всего было выявлено 35 паремиологических и фразеологических лингвокультурных элементов, включающих 32 фразеологизма и 3 паремии. Список фразеологизмов представлен в таблице 7.

Таблица 7 – Фразеологические лингвокультурные единицы

Фразеологические лингвокультурные единицы			Общее количество
Fat lot of good it done me.	Richard moved, clambering down the metal ladder set into the wall beneath the manhole, feeling so far out of his depth that it didn't even occur to him to question any further.	But a word to the wise. Don't overuse it.	32
“Buck up,” hissed Mr. Croup, encouragingly.	Her days are numbered, and the number in question isn't even in the double digits.	The old man was larger than life in every way.	

Продолжение таблицы 7

Фразеологические лингвокультурные единицы			Общее количество
Richard found himself taking London for granted.	Thanks a bunch.	The longer he was here, the more he took at face value.	
It's almost wrapped up.	he chittered back at the rat, wrinkling his nose, showing his teeth, squeaking and hissing, for all the world like an enormous rat himself.	The marquis sniffed, uncertain whether or not Old Bailey was pulling his leg.	
You really could get lost in your own backyard, Richard.	More than my life's worth, that journey.	“Think nothing of it”.	
She caught her breath in the tunnel outside.	And to stop snivelling, and to get a move on.	she could put her finger on a bead of mercury, and she refocused on the exhibition.	
Richard jumped out of the cab, left a tip and his briefcase behind, managed to flag down the cab again.	“Pull yourself together,” said the marquis, shortly.	She was wearing a green silk dress, an off-the-shoulder, a general marshalling her troops.	
Richard, they'll walk all over you.	That was why they all went over together. Safety in numbers.	Like trying to find a needle in a haystack.	
“Took stock of myself.”	“She's gone,” said the woman. “The bridge takes its toll”.	I would confess that my soul is irked by the necessity to hide our light under a bushel.	
Richard was feeling utterly out of his league by now.	“You'll just have to make the best of it down here”.	He nodded to himself, glumly, hoping to give the vague impression of being a man in need of a corpse who was disappointed by the selection but was going to have to make do with what they had.	
He stopped talking, lost for words.	He would go to ground for a little while.		

Фразеологизмы в «Никогде» не только обогащают текст, но и углубляют понимание внутреннего мира персонажей, их эмоций и переживаний в сложной и часто абсурдной реальности.

Например, выражение “It's almost wrapped up” обозначает завершение или окончание какого-либо процесса. В контексте романа данная фраза подразумевает приближающееся разрешение конфликтов, символизируя переход к новому этапу в жизни главного героя.

Фраза “You really could get lost in your own backyard, Richard” иллюстрирует возможность запутаться в знакомой обстановке, что акцентирует внимание на невнимательности персонажа.

Выражение “She caught her breath in the tunnel outside” описывает восстановление дыхания после физической нагрузки и стресса. В данном произведении этот момент подчеркивает необходимость паузы и осмысления происходящего.

Фраза “Richard, they'll walk all over you” указывает на использование доброты или слабости одного человека другими, без проявления уважения. В контексте «Никогде» это отражает динамику отношений между персонажами, предостерегая Ричарда от уязвимости и манипуляций со стороны окружающих.

Выражение “Richard was feeling utterly out of his league by now” подчеркивает чувство некомпетентности или дискомфорта в конкретной ситуации. В «Никогде» это отражает внутренние переживания Ричарда, осознающего, что его опыт и навыки не соответствуют требованиям окружающей обстановки.

Фраза “He stopped talking, lost for words” указывает на затруднение в формулировке мыслей, когда человек не знает, что сказать. Этот момент акцентирует эмоциональную напряженность или шок, испытываемый Ричардом в критических ситуациях.

В ходе анализа текста были выявлены три паремии, каждая из которых несет в себе определённый культурный и философский смысл (таблица 7).

Таблица 8 – Паремиологические лингвокультурные элементы

Паремиологические лингвокультурные элементы	Количество
Can't make an omelette without breaking eggs.	3
No fool like an old fool.	
A little goes a long way.	

Паремия “Can't make an omelette without breaking eggs” иллюстрирует идею о том, что для достижения значимых результатов часто требуется терпеть временные неудобства или жертвы. Это выражение подчеркивает важность действия и риска в процессе создания чего-то нового.

Вторая паремия “No fool like an old fool” акцентирует внимание на том, что возраст не всегда гарантирует мудрость; иногда пожилые люди способны на глупые поступки. Эта поговорка поднимает вопросы о восприятии мудрости и её истинной ценности в свете человеческих ошибок.

Выражение “A little goes a long way” подчеркивает значимость умеренности и терпения. Оно указывает на то, что даже небольшое количество усилий может оказать значительное влияние на сложившуюся ситуацию.

Таким образом, паремии в тексте романа отражают культурные ценности и представления, характерные для англоязычного общества.

Из 35 фразеологических и паремиологических лингвокультурных единиц фразеологизмы составляют 91,4 % от общего числа элементов, в то время как паремии занимают 8,6 %. Соотношение представлено на рисунке 9.

Фразеологические и паремиологические единицы

■ Фразеологизмы ■ Паремии

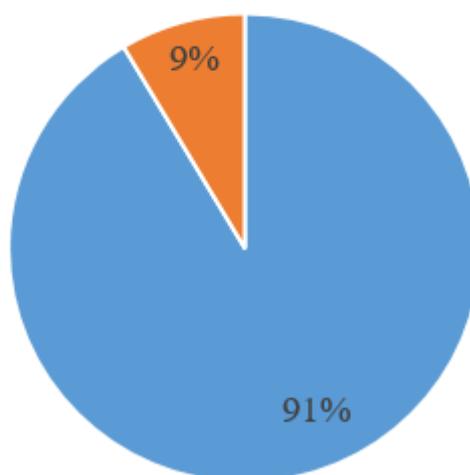


Рисунок 9 – Фразеологические и паремиологические единицы

Такое соотношение свидетельствует о преобладании идиоматического языка в творчестве Геймана, что может указывать на его стремление к созданию выразительного контекста. Исследование этих лингвокультурологических элементов обогащает повествование и способствует более глубокому пониманию персонажей и сюжетных линий.

2.4. Сравнительный анализ представленных категорий

В представленном анализе лингвокультурологических категорий, выявленных в тексте романа Нила Геймана «Никогда», мы рассматриваем три основные группы: безэквивалентная лексика, образно-семантические и концептуальные элементы, а также паремиологические и фразеологические элементы. Каждая из этих категорий влияет на формирование культурного контекста произведения. Всего было выявлено 283 лингвокультурологические единицы, их соотношение можно видеть на рисунке 10.

Лингвокультурологические элементы

- Безэквивалентная лексика
- Образно-семантические и концептуальные элементы
- Паремнологогические и фразеологические элементы

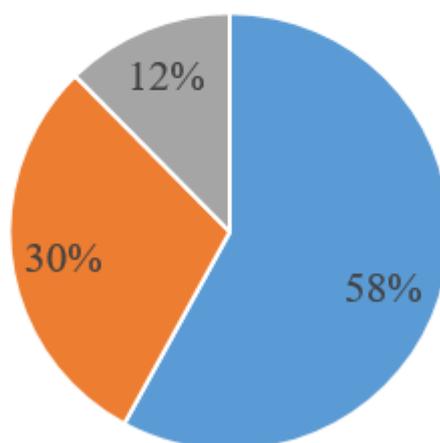


Рисунок 10 – Соотношение лингвокультурных элементов

Из общего числа выделенных единиц 164 составила безэквивалентная лексика, что соответствует 58 % от общего объема. Данный высокий процент свидетельствует о значительном использовании Нилом Гейманом архаических и культурно-специфических элементов, которые подчеркивают индивидуальность его стиля и способствуют созданию особой атмосферы в произведении. Ономастика, представленная в «Никогде», выполняет не только функциональную задачу идентификации персонажей и локаций, но и служит средством передачи культурных и символических значений, запечатленных в именах. Применение безэквивалентной лексики позволяет читателю глубже погрузиться в контекст и атмосферу вымышленного мира, предложенного автором.

Вторую по значимости группу составили образно-семантические и концептуальные элементы, которых было выявлено 84 единицы, что составляет 29,7 % от общего количества. Эти элементы помогают создавать многослойные структуры смыслов и образов, способствуют развитию тематики произведения и углубляют эмоциональную нагрузку текста.

Кроме того, 35 единиц составили паремиологические и фразеологические элементы, что эквивалентно 12,3 % от общего объема. Паремии и фразеологизмы служат не только средством отображения культурной специфики, но и способствуют более глубокому пониманию персонажей и их действий. Введение таких элементов в текст подчеркивает связь автора с фольклорными традициями и позволяют читателю лучше осознать культурные корни и менталитет описываемой среды.

Таким образом, результаты анализа указывают на то, что Нил Гейман в «Никогда» активно использует богатый арсенал лексических ресурсов, направленных на создание насыщенного и многослойного нарратива. Высокая доля безэквивалентной лексики в сочетании с образно-семантическими фразеологическими и паремиологическими элементами подтверждает глубину культурных референций, используемых автором, и способствует созданию уникальной вымышленной реальности. Данные результаты могут служить основой для дальнейшего изучения лингвокультурных аспектов в творчестве Геймана, а также для анализа влияния его работ на восприятие и понимание культурных элементов в контексте современной литературы.

2.5. Применение результатов работы в образовательной деятельности

Результаты проведенного лингвокультурологического анализа могут быть эффективно применены в практической деятельности образовательных учреждений, в частности, в контексте преподавания английского языка. Создание ряда упражнений для учащихся 10-11 классов, основанного на анализе лингвокультурологических элементов в произведениях жанра фэнтези, является актуальным и значимым шагом в контексте реализации требований ФГОС среднего общего образования [1].

Это позволит учащимся развивать критическое мышление и способность к интерпретации текстов, а также углубить их понимание культурных особенностей, представленных в современных британских литературных произведениях. Анализ фэнтезийных текстов способствует формированию навыков анализа и синтеза информации, что соответствует задачам ФГОС по формированию компетенций, необходимых для успешной социализации и адаптации в современном обществе [1]. Таким образом, данные упражнения не только обогащают уроки, посвященные развитию навыков чтения, но и способствуют развитию межкультурной коммуникации и личностного роста учащихся.

В рамках данного исследования нами разработан ряд методических заданий, адаптированных для использования на уроках английского языка. Предложенные упражнения ориентированы на практическую работу с наиболее широко представленными в произведениях жанра фэнтези лингвокультурологическими единицами, а именно вербально-семантическими, ономастическими и образно-семантическими, что позволяет учащимся не только овладевать теоретическими знаниями, но и применять их при анализе художественных текстов. Данные задания могут быть интегрированы в учебный процесс с целью повышения мотивации к изучению языка, а также развития коммуникативных и аналитических компетенций школьников.

В следующем блоке упражнений разработаны задания, направленные на формирование у учащихся представления о значении и функциях вербально-семантических лингвокультурологических элементов, включающих в себя историзмы и семантические архаизмы, особенностях их употребления и историко-культурного контекста. Раздаточный материал и карточки для учеников представлены в приложении 1.

Упражнение 1. Исследовательская работа по анализу и презентации историзмов в групповой форме.

В данном упражнении класс подразделяется на несколько малых групп, каждая из которых случайным образом получает лексему, относящуюся к категории историзмов. Основная задача участников состоит в проведении комплексного анализа историзма: выявлении денотативного значения термина, описании временных рамок и контекстов его функционирования в языке. В учебной деятельности рекомендуется использовать мультимодальные средства представления информации — в частности, презентацию с иллюстративным материалом и примерами употребления историзма в оригинальных текстах или других источниках.

Организационно упражнение может быть реализовано в двух форматах: в виде самостоятельной исследовательской работы дома с последующей демонстрацией результатов в классе или как интерактивное задание с использованием компьютерного обеспечения непосредственно в аудитории. Итоговым этапом является публичное выступление групп с презентациями, что способствует развитию навыков коммуникативной компетенции, критического мышления и умению структурировать информацию.

Методическая значимость данного упражнения заключается в формировании у обучающихся осознанного отношения к историко-культурному аспекту лексики, развитию исследовательских и презентационных умений, а также в укреплении навыков коллективной работы.

Упражнение 2. Ролевое моделирование диалога с использованием историзмов.

Упражнение основывается на ролевом моделировании коммуникативной ситуации, имитирующей условия речевого взаимодействия в социокультурной среде XV–XVI веков. Учащимся предлагается представить себя персонажами соответствующего исторического периода и провести диалог, опираясь на ранее изученные и проанализированные историзмы. Для обеспечения содержательной

наполненности и аутентичности общения обучающимся предоставляется перечень ранее изученных слов-историзмов вместе с их значениями, что снижает когнитивную нагрузку.

Данное упражнение способствует развитию как коммуникативных навыков, так и творческого мышления в процессе конструирования диалогов. Возможна организация итогового этапа, на котором несколько пар учащихся презентуют разработанные ими ролевые диалоги перед всей группой, что активизирует навыки публичного выступления и межличностного взаимодействия.

Упражнение 3. Выявление значения архаизмов и их сопоставление с современными эквивалентами.

Ученикам предлагается выполнить задание по соотнесению архаичных слов и выражений с их современными аналогами, опираясь на смысловую нагрузку фрагментов текста. В первом этапе учащиеся анализируют предложения, в которых использованы архаизмы, и делают вывод о значении каждого из них по контексту. В результате учащиеся либо самостоятельно определяют соответствие, либо сопоставляют с предложенными вариантами, закрепляя знания о языковых изменениях и исторической лексике.

Анализ содержания фрагментов текстов, содержащих архаизмы, позволяет учащимся не только определить значение устаревших слов, но и осознать контекст их использования, что способствует формированию более объёмного представления о языке и его эволюции. Упражнение акцентирует внимание на преемственности языковых форм, помогает понять, как социальные и культурные изменения влияют на современный лексический состав.

Упражнение 4. Использование ранее изученных архаизмов в предложениях.

В данном упражнении учащимся предлагается вставить подходящие по смыслу пропущенные архаизмы, изученные в упражнении 3, в

предложения с пропусками. Упражнение обладает значительной методической ценностью в аспекте активизации полученных знаний и навыков. Вставка архаизмов в речевые конструкции способствует не только закреплению изученного материала, но и развитию навыков творческого мышления и языкового самовыражения.

В представленном далее ряде упражнений предусмотрена работа с ономастическими лингвокультурными элементами (приложение 2).

Упражнение 1. Семантические ассоциации с авторскими топонимами в малых группах.

Каждому учащемуся предлагается набор топонимов, представляющих собой вымышленные места (Night's Bridge, The House Without Dorrs, the Floating Market), после чего обучающиеся фиксируют у себя индивидуальные ассоциации — слова или словосочетания, эмоции, которые у них вызывают данные онимы. Вторая стадия включает групповое обсуждение, где участники соотносят и сопоставляют свои семантические поля, выявляя общие и различающиеся элементы в восприятии. Таким образом формируется коллективное понимание коннотативной нагрузки онимов, что активизирует навыки интерпретации и критического осмысления названий мест в текстах жанра фэнтези.

Упражнение 2. Креативное конструирование онимов с последующей интерпретацией.

В рамках данного упражнения учащимся предлагается самостоятельно создать наименование локации или персонажа с говорящей семантикой, отражающей предполагаемые характеристики. Остальные члены группы выполняют функцию интерпретаторов, пытаясь на основе морфолого-семантических признаков угадать сущность придуманного объекта (тип места или особенности персонажа). Успешно выполнивший задание получает право предложить собственное наименование, что стимулирует циклический процесс продуктивного обучения через активное включение в речевую деятельность и творческое мышление.

Следующий комплекс упражнений направлен на работу учащихся с образно-семантическими и концептуальными лингвокультурологическими элементами. Раздаточный материал представлен в приложении 3.

Упражнение 1. Интерпретация и обсуждение значения метафор.

Для начала следует организовать учащихся в небольшие группы по 3-4 человека, что будет способствовать взаимодействию и обмену мнениями. Каждой группе необходимо предоставить 2 метафоры, которые могут быть как заранее подобраны, так и выбраны самими учащимися. Это позволит учащимся выбрать те метафоры, которые они считают наиболее значимыми или интересными для дальнейшего анализа. В процессе работы в группах учащимся предлагается обсудить каждую метафору, ответив на ряд ключевых вопросов. Важно проанализировать, что символизирует данная метафора, какие чувства она вызывает и почему, а также в каких контекстах её можно было бы эффективно применить в литературных произведениях. Такой подход способствует не только пониманию значения метафор, но и развивает критическое мышление, позволяя студентам углубиться в содержание и контекст. По завершении обсуждений каждая группа должна подготовить презентацию для класса. Презентация предполагает изложение интерпретаций и инсайтов, полученных в ходе работы, что не только развивает навыки публичного выступления, но и активизирует взаимодействие между учащимися.

Методическая значимость данного упражнения заключается в комплексном развитии учащихся. Оно способствует развитию аналитических способностей, критического мышления и креативности. Работа в группах и обсуждения помогают развивать навыки коммуникации и аргументации, что крайне важно в современном образовательном процессе. Данное упражнение не только углубляет понимание лексических и семантических аспектов языка, но и формирует у учащихся более широкие культурные и концептуальные представления, что является важным этапом в их образовании и повышает уровень кросс-культурной компетенции.

Упражнение 2. Углубление понимания и визуализация метафор через создание оригинальных предложений.

В ходе выполнения упражнения, учащиеся делятся на небольшие группы, состоящие из трех-четырех человек. Каждая группа получает метафору, которую они должны использовать для создания короткого описательного абзаца, состоящего из четырех-пяти предложений. В предыдущем упражнении учащиеся уже обсудили значения метафор и эмоциональные ассоциации, которые они вызывают, что создает необходимую базу для дальнейшей практической работы. После того как группы завершат работу над своими абзацами, преподаватель должен организовать их представление результатов перед классом. Это не только дает возможность каждому участнику продемонстрировать свои творческие достижения, но также создает пространство для обмена идеями и обсуждений.

Методическая значимость данного упражнения заключается в том, что оно способствует развитию креативного мышления и письменной практики у учащихся. Создание оригинальных предложений на основе метафор помогает закрепить их понимание и применять в различных контекстах. Кроме того, коллективное обсуждение и презентация формирует навыки командной работы и публичного выступления, что значительно обогащает образовательный процесс и способствует формированию уверенности учащихся в своих способностях.

Упражнение 3. Интерпретация и обсуждение значения аллюзий.

В рамках данного упражнения учащиеся делятся на небольшие группы по 3-4 человека и получают карточки с аллюзиями, а также карточки с их значениями. Это позволяет каждому обучающемуся активно участвовать в процессе.

Сопоставляя аллюзии с их значениями, студенты вовлекаются в детальный анализ культурных и литературных референций, что способствует углублению их понимания контекста, в котором эти аллюзии

используются. В ходе групповой дискуссии, учащиеся обсуждают возможные интерпретации аллюзий, что развивает их коммуникативные навыки и способность работать в команде. После групповой работы следует общее обсуждение в классе, где учитель уточняет и объясняет значения аллюзий, а также демонстрирует их на слайдах. Этот этап играет ключевую роль в закреплении знаний, поскольку позволяет учащимся сравнить свои интерпретации с авторитетным мнением и расширить свои представления о культурном контексте. Использование визуальных материалов дополнительно стимулирует интерес и способствует лучшему усвоению информации, удовлетворяя различные предпочитаемые стили обучения.

Таким образом, данное упражнение не только способствует развитию навыков анализа и интерпретации текстов, но и формирует более широкое понимание культурного контекста, а также способствует развитию важных социальных и когнитивных умений, таких как умение работать в группе, вести дискуссию и правильно интерпретировать культурные коды. В условиях современного многообразного информационного пространства эти навыки являются необходимыми для успешной коммуникации и понимания окружающего мира.

Упражнение 4. Создание собственной аллюзии по заданной ситуации.

Это задание на развитие творческих и интерпретационных навыков, направленное на умение создавать новые культурные отсылки, метафорические конструкции и аллюзии, применимые в различных художественных жанрах. Студентам предлагаются конкретные ситуации, которые служат стимулом для формирования собственных литературных или культурологических аналогий.

Обучающиеся проводят следующие действия: анализируют предложенную ситуацию, выявляя её ключевые характеристики, эмоциональный фон и смысловые акценты, создают собственную аллюзию, которая посредством сравнения отражает содержательный или эмоциональный аспект ситуации. После учащиеся записывают свою

аллюзию, при желании представляют свои аллюзии устно, что способствует развитию навыков публичной речи и коллективной дискуссии.

Данное упражнение содействует расширению культурного кругозора, развитию воображения, а также формированию у студентов умения трансформировать смысловые нюансы ситуаций через призму знаний о культуре, искусстве и истории.

Представленный далее ряд упражнений сосредоточен на изучении фразеологических лингвокультурологических единиц (приложение 4). Он направлен на развитие у учащихся способности к анализу и интерпретации фразеологических конструкций, что важно для углубленного понимания языка как культурного явления.

Упражнение 1. Исследование значений фразеологизмов.

Каждому ученику предоставляется карточка, которая делится на два столбца. В первом столбце содержится предложение, включающее фразеологизм, в контексте которого предполагается явное значение данного выражения. Второй столбец содержит интерпретацию этого фразеологизма. В процессе выполнения задания учащиеся должны произвести анализ языковой конструкции, интерпретировать её значение на основе представленного контекста и затем сопоставить свои предположения с определением, представленным во втором столбце.

Методическая значимость данного упражнения заключается в том, что оно способствует углублению знания учащихся о специфике употребления фразеологизмов в различных коммуникативных контекстах. Такой подход к обучению не только развивает аналитические способности учащихся, но и формирует их критическое мышление, позволяя расширить и углубить знание о языке.

Упражнение 2. Создание контекста с использованием фразеологизмов.

Основная цель упражнения заключается в стимулировании креативности студентов и углублении их понимания фразеологизмов через

использование этих выражений. В предыдущем упражнении обучающиеся уже ознакомились с фразеологизмами и разобрали их значения, что создает основу для дальнейшей работы. Работа проводится в группах по 2 человека, каждая группа получает по три фразеологизма из подготовленного списка. Затем каждая группа должна создать короткий диалог, который должен включать в себя эти фразеологизмы. Это задание побуждает учащихся мыслить творчески, так как им необходимо не только правильно использовать идиомы, но и передать суть каждой из них.

В процессе подготовки группы могут обсуждать различные ситуации, в которых их фразеологизмы могут быть уместны, что способствует активному взаимодействию между участниками. Преподаватель должен поощрять обучающихся к проявлению креативности. Это не только делает задание более увлекательным, но и способствует развитию коммуникативных навыков.

После подготовки каждая группа представляет свой диалог остальным ученикам, что создает атмосферу обмена творческими идеями и способствует формированию у учащихся уверенности в своих навыках публичного выступления. Так, данное упражнение не только развивает языковые навыки, но и способствует формированию социально-коммуникативных умений, необходимых для успешного взаимодействия в различных контекстах.

На основе разработанных упражнений, направленных на работу с лингвокультурологическими элементами в жанре фэнтези, можно сделать заключение, что системное использование данных педагогических методик может способствовать развитию у обучающихся лингвистической компетенции, расширять их культурологический кругозор и стимулировать творческое мышление.

Выводы по второй главе

Во второй главе работы представлено комплексное исследование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези, обобщающее результаты анализа безэквивалентной лексики, образно-семантических и концептуальных элементов, а также паремиологических и фразеологических элементов. Всего было описано 283 лингвокультурологические единицы. Подход к исследованию был многоаспектным и включал как количественный, так и качественный анализ, что способствовало более глубинному пониманию культурных и языковых особенностей жанра.

Были охарактеризованы 164 единицы (58 %), принадлежащих к категории безэквивалентной лексики, что позволило выделить ключевые лексические единицы, формирующие смысловой контекст фэнтезийных произведений. Анализ показал важность имен персонажей и географических наименований как индикаторов культурных и мифологических традиций.

Анализ 84 образно-семантических и концептуальных единиц (29,7 %) выявил наличие устойчивых метафорических конструкций, которые служат для передачи философских и культурных смыслов, а также способствуют эмоциональной нагрузке произведений.

Было проанализировано 35 фразеологических и паремиологических лингвокультурных единиц (12,3 %). Фразеологизмы и паремии отражают культурные и социальные аспекты языка, что позволяет глубже понять мир и ценности, описываемые в произведениях жанра фэнтези.

Особое внимание было уделено практическому применению результатов анализа в образовательной деятельности. На основе исследования было разработано 12 упражнений, которые могут способствовать формированию знаний учащихся о лингвокультурных

особенностях жанра фэнтези, а также развивать их навыки анализа художественных текстов в целом.

Таким образом, проведенное исследование лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези не только обогатило понимание особенностей языка и культуры данного жанра, но и создало методологическую основу для дальнейшего изучения языковых явлений в контексте художественной литературы. Результаты работы могут быть интегрированы в образовательный процесс, что позволит развить языковую и социокультурную компетенцию студентов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование подтверждает важную роль лингвокультурологических единиц в произведениях жанра фэнтези. Будучи языковыми элементами, кодирующими значимые культурные концепты, эти единицы выступают основным средством репрезентации культурного кода в рамках художественного текста. Анализ, основанный на разнообразных научных источниках, привел к уточнению классификации лингвокультурологических единиц, предложенной В. А. Масловой. Также была проанализирована специфика функционирования лингвокультурологических единиц в художественных текстах жанра фэнтези.

Внутритекстовый анализ современных британских произведений жанра фэнтези позволил выявить и описать набор лингвокультурологических единиц, отражающих ключевые аспекты культуры в специфическом жанровом контексте. Многоаспектный подход к исследованию, включающий как количественный, так и качественный анализ, способствовал более глубокому пониманию культурных и языковых особенностей жанра.

Кроме того, на основе результатов анализа был разработан комплекс упражнений, направленных на углубленное освоение лингвокультурологических аспектов текста, что свидетельствует о прикладной ценности проведенного исследования и его потенциале для использования в образовательной практике.

Таким образом, выполненная работа вносит вклад в исследование лингвокультурологических характеристик жанра фэнтези и демонстрирует важность комплексного подхода к анализу художественного текста в аспекте языка и культуры. Полученные результаты могут служить основой

для дальнейших исследований в области лингвокультурологии и межкультурной коммуникации.

Подводя итоги нашего исследования, необходимо отметить, что поставленная цель — анализ лингвокультурологических особенностей, представленных в произведениях жанра фэнтези в британской литературе — была достигнута посредством комплексного рассмотрения теоретических и практических аспектов исследуемой проблемы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утв. приказом Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://minobrnauki.gov.ru> (дата обращения: 03.06.2024).
2. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык : учебник для вузов / И. В. Арнольд. — Москва : Наука, 2004. — 384 с. — ISBN 978-5-89349-363-4.
3. Батурин Д. А. Мифологичность фэнтези в современном мире / Д. А. Батурин // Традиционная и техногенная цивилизация: проблемы взаимодействия. — 2010. — №1. — С. 28–31.
4. Белокурова С. П. Словарь литературоведческих терминов / С. П. Белокурова. — Санкт-Петербург : Паритет, 2006. — 314 с. — ISBN 5-93437-258-0.
5. Беренкова В. М. Жанр фэнтези как объект лингвистического исследования / В. М. Беренкова // Изд-во Адыгейского государственного университета. — 2009. — №4. — С. 107–110.
6. Брагина Н. Г. Фрагмент лингвокультурологического лексикона (базовые понятия) / Н. Г. Брагина // Фразеология в контексте культуры. — Москва : Языки русской культуры, 1999. — С. 131–138.
7. Бутенко Е. Ю. Базовые единицы лингвокультурологии / Е. Ю. Бутенко // Вестник Ростовского государственного экономического университета (РИНХ). — 2008. — №1. — С. 321–328.
8. Воркачев С. Г. Культурный концепт и значение / С. Г. Воркачев // Труды Кубанского гос. техн. Ун-та. Сер. Гуманитарные науки. — 2003. — №2. — С. 268–276.

9. Воробьев В. В. Лингвокультурология: теория и методы : монография / В. В. Воробьев. — Москва : Росс. ун-та Дружбы народов, 1997. — 331 с. — ISBN 5-209-00895-9.
10. Галкина М. А. О жанровом своеобразии фэнтези / М. А. Галкина // Театр. Живопись. Кино. Музыка. — 2021. — №1. — С. 97–108.
11. Гоголева С. А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези / С. А. Гоголева // Наука и Образование. — 2006. — №3. — С. 85–88.
12. Гуревич А. Я. Проблема ментальностей в современной историографии / А. Я. Гуревич // Всеобщая история: Дискуссии, новые подходы. — 1989. — №1. — С. 75–89.
13. Исханова Л. И. Аллюзии с позиций лингвокультурологической парадигмы / Л. И. Исханова // Вестник Уфимского юридического института МВД России. — 2017. — С. 13–17.
14. Капорина Ю. В. Воображаемое прошлое: образ Древней и Московской Руси в фильме-сказке и фильме-фэнтези / Ю. В. Капорина // Вопросы исторической науки: Материалы V Междунар. науч. конф. (г. Казань, ноябрь 2017 г.). — Казань : Бук, 2017. — С. 7–12.
15. Карасик В. И. Лингвокультурный концепт как единица исследования / В. И. Карасик, Г. Г. Слышкин // Методологические проблемы когнитивной лингвистики: Сб. науч. тр.. — Воронеж: ВГУ, 2001. — С. 75–80.
16. Корнилов О. А. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов : монография / О. А. Корнилов. — 2-е изд. — Москва : ЧеРО, 2003. — 349 с. — ISBN 5-88711-181-X.
17. Кузьмина Н. А. Интертекст и его роль в процессах эволюции поэтического языка : монография / Н. А. Кузьмина. — Москва : Едиториал УРСС, 2004. — 272 с. — ISBN 5-7525-0699-9.

18. Кулакова О. К. Авторское мифотворчество в жанре фэнтези / О. К. Кулакова // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. — 2010. — №1. — С. 189–194.
19. Лазарева Т. С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) / Т. С. Лазарева // Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. — 2002. — №2. — С. 87–99.
20. Лебедев И. В. Жанр фэнтези и авантюрно-приключенческая литература / И. В. Лебедев // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. — 2014. — №3. — С. 14–20.
21. Лихачев Д. С. Культура как целостная динамическая среда / Д. С. Лихачев // Вестник РАН. — 1994. — №8. — С. 3–8.
22. Луговая Е. А. Топоним виртуального пространства как культурноисторическая категория (на материале эпопеи Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец») : дис. канд. филолог. наук : 10.02.19 / Луговая Екатерина Александровна рук. Л. П. Ефанова ; СГУ. — Ставрополь, 2006. — 217 с.
23. Маслова В. А. Лингвокультурология : учеб. пособие для студ. высш. учебн. заведений / В. А. Маслова. — Москва : Академия, 2001. — 208 с. — ISBN 5-7695-0745-4.
24. Мисник М. Ф. Лингвистические особенности аномального художественного мира произведений жанра фэнтези англоязычных авторов : дис. канд. филолог. наук : 10.02.04 / Мисник Марина Федоровна ; ИГЛУ. — Иркутск, 2006. — 159 с.
25. Мончаковская О. С. Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна / О. С. Мончановская // Проблемы истории, филологии, культуры. — 2008. — №19. — С. 342–349.
26. Ольшанский И. Г. Лексикология: Современный немецкий язык : учебник и практикум для вузов / И. Г. Ольшанский, А. Е. Гусева. — Москва

: Издательский центр «Академия», 2005. — 416 с. — ISBN 978-5-534-09476-3.

27. Опарина Е. О. Язык и культура. Лингвокультурология: методологические основания и базовые понятия : сб. обзоров / Е. О. Опарина. — Москва : Инион Ран, 1999. — 108 с. — ISBN 524800182X.

28. Пантелеева О. О. Паремнологический фонд русского языка как отражение культуры народа / О. О. Пантелеева // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. — 2011. — № 12. — С. 123–125.

29. Русский орфографический словарь : около 200 000 слов / ред. В. В. Лопатин, О. Е. Иванова. — 4-е изд., испр. и доп. — Москва : АСТ : ПРЕСС КНИГА, 2013. — 896 с. — ISBN 978-5-6046025-6-0.

30. Рут М. Э. Антропонимы: размышления о семантике / М. Э. Рут // Известия Уральского государственного университета. — 2001. — №20. — С. 59–64.

31. Сабитова З. К. Лингвокультурология : учебник / З. К. Сабитова. — Москва : Флинта, 2023. — 524 с. — ISBN 978-5-9765-1678-6.

32. Савицкая Т. Е. Культура электронной эры : монография / Т. Е. Савицкая. — Екатеринбург : Издательские решения, 2018. — 186 с. — ISBN 978-5-2473-8703-3.

33. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного : монография / А. В. Суперанская. — Москва : Либроком, 2012. — 370 с. — ISBN 978-5-382-00244-6.

34. Тамерьян Т. Ю. Взаимодействие культур в сознании билингвов / Т. Ю. Тамерьян // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. — 2010. — С. 61–73.

35. Телия В. Н. Культурно-языковая компетенция: ее высокая вероятность и глубокая сокровенность в единицах фразеологического состава языка / В. Н. Телия // Культурные слои во фразеологизмах и дискурсивных практиках. — 2004. — С. 19–30.

36. Телия В. Н. Русская фразеология: Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты : монография / В. Н. Телия. — Москва : Языки русской культуры, 1996. — 288 с. — ISBN 5-88766-047-3.
37. Толкачева В. С. Фэнтези: жанр или литературное направление? / В. С. Толкачева // Известия волгоградского государственного педагогического университета. Проблемы изучения зарубежной литературы. — 2010. — №10. — С. 169–172.
38. Фонякова О. И. Имя собственное в художественном тексте : учеб. пособие / О. И. Фонякова. — Москва : Наука, 1990. — 103 с.
39. Фрумкина Р. М. Культурологическая семантика в ракурсе эпистемологии / Р. М. Фрумкина // Известия РАН. Отделение литературы и языка. — 1999. — №1. — С. 3–10.
40. Хоруженко Т. И. Фэнтези на стыке с научной фантастикой: формирование направления стимпанк-фэнтези // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. — 2014. — С. 159–165.
41. Чернощекова В. О. Лингвокультурный аспект пословиц / В. О. Чернощекова // Язык и культура. — 2009. — № 4. — С. 80–85.
42. Шагалова Е. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века : около 1500 слов / Е. Шагалова. — Москва : АСТ, 2014. — 640 с. — ISBN 978-5-17-074756-6.
43. Шаклеин В. М. Лингвокультурология: традиции и инновации : монография / В. М. Шаклеин. — Москва : Флинта, 2012. — 301 с. — ISBN 978-5-9765-1397-6.
44. Шарипова Н. Э. Лингвокультурология как новое направление в системе преподавания иностранного языка / Н. Э. Шарипова // Молодой ученый. — 2015. — №3. — С. 993–995.
45. Юнг К. Г. Архетип и символ : монография / К. Г. Юнг. — Москва : Канон+, 1991. — 336 с.

46. Яковенко О. К. Жанровые особенности фэнтези (на основе анализа словарных дефиниций фэнтези и научной фантастики) / О. К. Яковенко // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. — 2008. — №1. — С. 140–167.

47. Gaiman N. *Neverwhere* / N. Gaiman. – London : BBC books, 1996. – 464 p.

48. *Neverwhere* // GoodReads : [сайт]. – 2025. – URL: <https://www.goodreads.com/book/show/14497.Neverwhere> (дата обращения: 15.04.2025).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Раздаточный материал для методических упражнений, направленных на работу с архаической лексикой

Exercise 1. Match the words highlighted in the sentences with their modern versions:

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. As the sun rises, the knight greets his friend with a cheerful 'Good morrow!' | a. Pronounce clearly, articulate |
| 2. Alas , the ship has sunk, and all efforts to save it were in vain. | b. Good morning |
| 3. They say walking widdershins around the ancient tree brings bad luck. | c. Counterclockwise, anticlockwise |
| 4. Please enunciate your words clearly so everyone understands what you're saying. | d. Mischief, playful tricks |
| 5. After the betrayal, he wanted to avenge his family by seeking justice against the wrongdoers. | e. Unfortunately, sadly |
| 6. The children's shenanigans — pranks and mischievous activities — often caused the teacher to smile. | f. Seek revenge, get justice |

Exercise 2. Fill in the blanks using the words from Exercise 1:

1. The children got into all sorts of ... playing tricks and causing harmless trouble.
2. Every morning he greeted his neighbors with a cheerful, "...!"
3. When giving a speech, it's important to clearly ... each word so everyone understands.
4. To avoid bad luck, do not walk ... around the ancient stone.
5. He decided to ... his family after they were wronged by their enemies.
6. "...! I fear we have lost the battle and all hope is gone," she lamented.

Exercise 3. Analyze and present examples of historical terms in a group setting.

1. You will be divided into small groups.
2. Each group will be randomly assigned a historical term (historicism).
3. Identify the meaning of your assigned term. Describe the time frames and contexts in which this term is used in the language.
4. Prepare a presentation to share your findings with the class. Use multimodal tools such as slides, images, and examples from original texts or other sources to support your analysis.
5. Be prepared to discuss your findings with the rest of the class.

spear	barony
inkwell	arbalest
fiefdom	gramophone
candlestick	man-at-arms
falconer	herald

Exercise 4. Engage in a role-playing dialogue using historical terms.

1. Assume the role of a character from the 15th or 16th century.
2. Refer to the list of previously studied historical terms and their meanings provided to you. Use these terms to create a dialogue with your group members.
3. In your groups, act out the dialogue, maintaining the language as much as possible.
4. Present your dialogue to the class. Be creative with your gestures, expressions, and character portrayal!
5. After the performances, be prepared to discuss what you learned about the use of historical terms and the culture of the period.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Раздаточный материал для методических упражнений, направленных на работу с ономастическими лингвокультурологическими единицами

Exercise 1: Explore and discuss your associations with fictional place names.

1. You will receive a list of fictional place names. Take a few minutes to write down your personal associations for each toponym. Consider the following:

- Words or phrases that come to mind.
- Emotions or feelings the names evoke.
- Imagery or scenes you visualize.

2. After your individual reflections, form small groups with 3-4 classmates. Share your associations with each other. Discuss the following:

- What common associations did you find?
- Are there any unique perspectives or interpretations?
- How do your associations differ for each toponym?

3. Be prepared to share your group's insights with the class. Highlight interesting or surprising associations.

the Floating Market	the Great Hall
the Upworld	the Underside
the House Without Doors	Earl's Court

Exercise 2. Create engaging names for locations or characters and interpret their meanings.

1. Individually, think of a name for a location or a character that reflects their characteristics or qualities. The name should have a meaningful or descriptive aspect. Write down your chosen name and a brief description of the location or character that explains the intended traits or features.

2. Share your created name with your group. The other group members will act as interpreters. They will try to guess:

- What type of place or character it represents.
- The characteristics or features implied by the name.

3. After guesses are made, explain the original traits and characteristics you had in mind when creating the name.

4. The next person can then create their own name for everyone to interpret.

5. Conclude the exercise by discussing how the names you created and interpreted enhance your understanding of character and setting development in storytelling.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Раздаточный материал для методических упражнений, направленных на работу с образно-семантическими и концептуальными лингвокультурологическими единицами

Exercise 1. Analyze and interpret the meanings behind the metaphors and relate them to broader themes.

1. Form groups of 3-4 students. Each group will receive 2 metaphors.
2. For each metaphor, discuss the following questions within your group:
 - What does this metaphor symbolize?
 - How does it make you feel? Why?

3. After your discussions, share your group's interpretations and insights, explaining what you discovered in your discussion.

London was a city of red brick and white stone.	Her opal eyes were gleaming in the dark.
They were following the girl. Hunters exhausting their prey.	He had a spider-web black handwriting.
The doors sang a sad fluting downward trill.	He was sad and didn't know what to do. A lone traveler discovering an unexplored continent.
The world swung out from under him.	There was only a crack of light.
He flashed a cold grin.	He towered over her.

Exercise 2. Visualize metaphors by creating original descriptive paragraphs.

1. Form groups of 2-3 students. Each group will be assigned a metaphor to work with.

2. Using the assigned metaphors, write a short descriptive paragraph consisting of 4-5 sentences. Be creative.

3. Share your paragraph with the class.

Example: For the metaphor "her opal eyes were gleaming in the dark":

The forest was silent, but one pair of opal eyes gleamed in the darkness, like two green jewels hidden among the shadows. They observed every movement.

Exercise 3. Analyze allusions by connecting them with their meanings and discussing their significance.

1. Divide into groups of 3-4 students.

2. Each group will receive two sets of cards:

- Cards with allusions
- Cards with meanings of those allusions

3. Match each allusion card with the correct meaning card. Discuss with your group members to determine the best matches.

4. Have a conversation within your group about the allusions. Consider the following questions:

- What do you think each allusion refers to?
- Why do you think authors use these allusions in their texts?

5. Share your thoughts with the class. Then the teacher will explain the meanings of the allusions and share additional insights using slides.

It costs like one of Tintoretto's.	It is very expensive
She is the Creature from the Black Lagoon.	She is unpleasant and scary
She looked as if she'd done a midnight raid on the History of Fashion section of the Victoria and Albert Museum.	She was wearing old clothes.
Do you think he is the Wizard of Oz?	Do you think that he can do anything?
I tried to be a Good Samaritan.	I tried to help everyone.
This was what Robinson Crusoe might have looked like.	He looked tired and dirty.
This was the kind of fireworks that end a day at Disney World.	The fireworks were very colourful.

Exercise 4: Develop your creative and interpretive skills by creating original allusions relevant to specific situations.

1. You will be given a specific situation. Carefully analyze it to identify its key characteristics.

2. Develop your own allusion that metaphorically reflects a meaningful or emotional aspect of the situation. For example, you might say, "She's beautiful – she's beautiful like Aphrodite." Be imaginative!

3. If you'd like, prepare to present your allusions verbally to your classmates. Situations:

1. They love each other so much.
2. He is so brave.
3. They work in perfect harmony.
4. She is very wise.
5. He left a mark on history.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Раздаточный материал для методических упражнений, направленных на работу с фразеологическими лингвокультурологическими единицами

Exercise 1. Read the sentences in the first column. Think about the explicit meaning of the idioms based on their context. Match the sentence with the definition of the idiom that it contains.

- | | |
|---|---|
| 1. Richard stopped appreciating the beauty of London, thinking it would always be there. He took it for granted . | a. Almost complete or finished. |
| 2. The project is almost wrapped up . It's nearly finished; we just need to review a few final details before we can consider it completed. | b. In a situation that is too difficult or challenging. |
| 3. You really could get lost in your own backyard , Richard. Sometimes, even familiar places can feel overwhelming. | c. To accept something as true without questioning it or looking for deeper meanings. |
| 4. Richard, they'll walk all over you . If you don't stand up for yourself, people will take advantage of your kindness and weakness. | d. To become confused or disoriented in a familiar environment. |
| 5. Richard was feeling utterly out of his league by now. He felt he was in a situation that was beyond his abilities or experiences, making him self-conscious. | e. To treat someone in a disrespectful or dismissive manner. |
| 6. He would go to ground for a little while. He decided to disappear from social activities and take a break. | f. To fail to appreciate someone or something because it is taken as a normal part of life. |
| 7. The longer he was here, the more he took at face value . He began to accept things as they appeared, without questioning their deeper meanings or implications. | g. To hide or retreat from public life for a while. |

Exercise 2. Work in pairs to create a short dialogue using idioms.

1. Each pair will receive three idioms from the prepared list. Make sure you understand their meanings from the previous exercise.

2. With your partner, write a short dialogue that includes all three idioms. Your dialogue should be at least 7-8 lines long.

3. Once you've written your dialogue, practice it together.

4. Present your dialogue to the rest of the class.