

**ВЛИЯНИЕ АВТОРА ИСКУССТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРНОЙ ВСЕЛЕННОЙ
НА ВЗАИМОСВЯЗЬ ТИПА КВАЗИРЕАЛИИ С ЕЕ ФУНКЦИЕЙ
(НА МАТЕРИАЛЕ ЛИТЕРАТУРНЫХ ВСЕЛЕННЫХ
ДЖ.Р.Р. ТОЛКИНА И Ф. ГЕРБЕРТА)**

Казакова София Владимировна

НИУ МИЭТ,

Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия

Бубнова Ирина Александровна

Московский городской педагогический университет,
Москва, Россия

Аннотация

В связи с ростом популярности искусственных вселенных (киновселенных, литературных вселенных, игровых вселенных и пр.), которые часто становятся для представителей молодого поколения неким альтернативным «миром», оказывающим воздействие на их восприятие реальности, значительный интерес с точки зрения психолингвистики представляет анализ тех реалий, которые автор создает для своего искусственного мира – квазиреалий. Цель исследования – рассмотреть взаимосвязь между типом и функцией квазиреалий, а также влияние, которое на эту взаимосвязь оказывает автор произведения. В качестве материала исследования выступили две наиболее известные и масштабные литературные вселенные – роман-эпопея «Властелин колец» Дж.Р.Р. Толкина и «Дюна» Ф. Герберта. В данном исследовании рассматриваются функции и типы квазиреалий обеих литературных вселенных, а также выявляется зависимость между концепцией литературной вселенной, ее автором и парой тип-функция квазиреалии.

Ключевые слова: квазиреалии, реалии, искусственные литературные вселенные, Толкин, Герберт

Введение

На сегодняшний день в современной культуре набирают популярность искусственные вселенные: литературные, игровые, киновселенные и т.д. Эти вселенные, представляющие собой некий «альтернативный мир», симулирующий реальность, играют значительную роль в формировании восприятия окружающей действительности современных молодых людей, выступая в качестве одного из механизмов продвижения определенных норм и жизненных ценностей, что вызывает закономерный интерес науки, в частности, психолингвистики, к изучению данного феномена.

Ярким примером конструирования таких грандиозных искусственных литературных вселенных (далее – ИЛВ) являются романы Дж.Р.Р. Толкина, создавшего определенный поджанр фэнтези, особенностью которых является расширение рамок

одного произведения, включение в этот процесс сразу несколько своих книг, постоянное дополнение созданной изначально картины, что делает ее еще более масштабной.

Наполнение таких миров невозможно без создания квазиреалий, которые, выходя в литературных вселенных на первое место, объединяют в себе два вида замысла:

- 1) создать воображаемый мир;
- 2) смоделировать его по образцу мира мифологического и человеческого.

Именно данные квазиреалии, рассматриваемые в фэнтези и научной фантастике как их особая стилиобразующая черта, выступают **объектом** нашего исследования.

Следует отметить, что исследование квазиреалий ИЛВ позволяет как проанализировать влияние культурных и исторических контекстов на создание определенной литературной вселенной, так и выявить влияние личностных характеристик автора на их формирование. Иными словами, для того, чтобы дать характеристику каждой конкретной квазиреалии, необходимо ответить на два вопроса: что обозначает эта квазиреалия и для чего она введена автором в текст ИЛВ, то есть определить ее тип и функцию. Однако есть ли взаимосвязь между этими двумя характеристиками и влияет ли на эту связь автор ИЛВ – это тот вопрос, ответ на который является **целью** нашего исследования.

Предметом исследования являются типы создаваемых авторами искусственных вселенных и их функции.

Поскольку чаще всего искусственные литературные вселенные создаются в жанре фэнтези или научной фантастики, **материалом** для изучения послужили роман-эпопея Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» и роман Ф. Герберта «Дюна», которые являются наиболее детально проработанными и обширными литературными вселенными. Всего было проанализировано 639 примеров из этих произведений: 200 квазиреалий в романе-эпопее «Властелин колец» и 439 в романе «Дюна».

Полученные результаты и их анализ

Будучи частным случаем понятия *реалия*, **квазиреалии** представляют собой *слова или выражения, обозначающие предметы, понятия, ситуации, элементы культуры, этнонациональные особенности, обычаи, обряды, исторические факты или процессы, а также национально-специфические особенности жизни и быта, не существующие в реальном мире* [Нелюбин 2009: 14]. В данной работе мы рассматриваем квазиреалии как частный случай реалий и в этой связи применяем к квазиреалиям те же классификации, что и к реалиям.

Существует множество классификаций как реалий в общем, так и квазиреалий; в частности, выбор классификации зависит от исследуемого материала.

Проведенный анализ общих классификаций реалий с учетом конкретных примеров позволил нам прийти к заключению, что классификация, предложенная В.С. Виноградовым, предоставляет наиболее точное представление о составе и характере квазиреалий, принадлежащих к изучаемому материалу. В соответствии с его определением, реалии, включая квазиреалии, могут быть разделены на следующие категории [Виноградов 2001]:

- бытовые;
- этнографические и мифологические;
- реалии природного мира;
- реалии государственного строя и общественной жизни;

- ономастические реалии;
- ассоциативные.

Помимо квазиреалий, выделенных В.С. Виноградовым, в ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина нами было выявлено также 25 квазиреалий, которые не попадают ни под одну из приведенных категорий. Они представляют собой *слова, отображающие магические артефакты или феномены, присущие исключительно данной ИЛВ*. Эта категория также включена в классификацию.

Авторы литературных вселенных используют квазиреалии для разных целей. Это определяет их **функцию**. Согласно С.И. Маниной, выделяются следующие функции реалий [Манина 2010: 95–98]:

- функция **маркера чужой культуры** (когда квазиреалия выступает репрезентатором чужой культуры);
- создание **темпорального колорита** (когда квазиреалия является отсылкой к определенному временному интервалу или эпохе);
- создание **национального (культурного) колорита** (когда квазиреалия показывает особенности культуры и быта определенного народа);
- **локализирующая** функция (когда квазиреалия позволяет читателю отнести произведение или некоторый его отрывок к определенной местности литературной или реальной вселенной и нигде больше не встречается);
- **дескриптивная** функция (когда квазиреалия описывает номинативное содержание, посредством которого высказывание называет или описывает некую референтную ситуацию);
- **эмотивная** функция (когда квазиреалия выражает эмоции говорящего к происходящему);
- **символьная** функция (когда в литературной вселенной культурный предмет превращается в культурный концепт);
- **ассоциативная** функция (когда автор создает аллюзию с помощью квазиреалии).

Все проанализированные квазиреалии были сгруппированы в соответствии с видом функций, которые они выполняют. В ходе исследования выяснилось, что квазиреалии могут одновременно выполнять **несколько функций**: так, наименования городов эльфов в ИЛВ Толкина выполняют две функции – локализирующую и функцию маркера чужой культуры. Такая же ситуация складывается относительно топонимов ИЛВ Герберта.

При подсчете частотности функций квазиреалий в таких случаях все функции были разделены на **первичные** и **вторичные**. Для статистической обработки у каждой квазиреалии была выделена только одна основная функция, которая, по нашему мнению, преобладает над другими функциями этой же квазиреалии.

Рассмотрим, какие функции чаще всего выполняли квазиреалии каждого типа в обоих рассматриваемых произведениях.

- **Этнографические и мифологические квазиреалии**

Наиболее распространенной функцией квазиреалий этого типа в ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина стала функция создания **национального (культурного) колорита** (41%). В число этих квазиреалий вошли наименования этнографических и социальных сообществ и их представителей, божеств, сказочных существ, легендарные места и пр. Все они создают культурный колорит, на фоне которого развиваются события произведения.

На втором месте по количеству обнаруженных примеров находится **символьная** функция (19%). В это число вошли квазиреалии, обозначающие названия ключевых групп и рас – они отражают ключевые характеристики и роль этих групп и рас в истории этой литературной вселенной.

Для того чтобы связать квазиреалии и объекты реального мира, преимущественно Великобритании, автор использовал **ассоциативную** функцию (13%). Чаще всего Толкин делал отсылки к названиям племен, пантеону богов и мифологических героев, а также других этнографических и мифологических явлений и объектов, типичных для англосаксонской культуры (например, *Shire-folk* – жители деревни под названием *Shire*, отсылка к традиционной административно-территориальной единице в Великобритании).

Следующие по количеству случаев использования – **дескриптивная** функция (9%) и функция **маркера чужой культуры** (9%). К последней относится квазиреалия *Dúnedain* – квазитопоним, обозначающий локацию в чуждой главному герою стране. На долю **эмотивной** функции пришлось 6% данного типа, а функция создания **темпорального колорита** была обнаружена всего в 3% случаев. В это число вошло следующее выражение: *the kings of Men that came over the Sea*. Оно показывает отнесенность события к определенной эпохе истории созданной Толкином ИЛВ.

В случае с ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина этнографические и мифологические квазиреалии являются аллюзиями на культурные особенности Европы в целом и Великобритании в частности [Колберт 2003]. Для автора, жившего в Великобритании и писавшего в первую очередь для англоязычного читателя, это служит дополнительным средством усиления связи между читателем и персонажами произведения.

Ф. Герберт стремился явно разграничить те два типа условий, в которых существует главный герой ИЛВ во время проживания на планете Каладан и на планете Арракис. На первой из них образ жизни населения был наиболее схож с образом жизни типичного европейца, тогда как обитатели планеты-дюны жили по абсолютно другим принципам, которые намного ближе восточной культуре [Никитина 2019].

В ИЛВ «Дюны» этнографические и мифологические квазиреалии наиболее часто выполняют **ассоциативную** функцию (48%). Для их создания автор использовал лексемы из арабского языка, например, как в случае с квазиреалией *би-ла кайфа* – это выражение, которое в переводе с арабского значит «более сего объяснять не нужно», в ИЛВ является аналогом слова «аминь». Таким образом, проводится параллель между культурой фрименов и культурой народов Востока и их религиями [Simkins 2016].

При этом те квазиреалии, которые не относятся к восточной культуре, выполняют функцию **маркера чужой культуры** (36%).

Поскольку автор старается разграничить культуру народа главного героя и культуру фрименов, некоторые квазиреалии одновременно выполняют как ассоциативную функцию, так и функцию маркера чужой культуры.

Помимо вышеупомянутых, встречаются также этнографические и мифологические квазиреалии, относящиеся к **дескриптивной** (14%) и **символьной** (2%) функции.

· **Названия компаний, музеев, театров, ресторанов, магазинов**

В ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина были обнаружены всего две квазиреалии данного типа, они выполняют дескриптивную функцию. Одна из этих квазиреалий – название трактира «*Ivy bush*» («*Ветвь плюща*»), которое описывает одну из отличительных черт повседневной жизни хоббитов: второе значение названия – «*укромное место*». Это

аспект дополняет образ жизни описываемого народа и помогает автору более глубоко раскрыть характеры описываемых персонажей.

Квазиреалий такого типа в ИЛВ Ф. Герберта не встретилось.

· Квазиреалии государственного строя и общественной жизни

Преимущественное число квазиреалий данного типа в ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина служило для создания **темпорального колорита** (50%). В тексте изучаемого материала такие квазиреалии в основном обозначают названия исторических эпох, существовавших в данной ИЛВ: «*the Elder Days*», «*the Third Age of Middle-earth*», «*Wandering Days*». Некоторые квазиреалии, как, например, «*North Kingdom*», вызывают ассоциации с реальным миром, что обусловлено **ассоциативной функцией** (25%). По одной квазиреалии выполняли **дескриптивную** и **эмотивную** функцию.

В ИЛВ Ф. Герберта квазиреалии государственного строя и общественной жизни в основном обозначают должности, военные звания, политические термины и социальные группы. Часть из этих названий созданы без опоры на реалии, они просто описывают различные явления или события, как, например, квазиреалия «*имперская обработка*», обозначающая особую процедуру, проводимую относительно приближенных к правителю людей. **Дескриптивных** квазиреалий оказалось 56%.

Ассоциативную функцию выполняют 23% обнаруженных в ИЛВ «Дюны» примеров. В основном они являются аллюзиями на реалии Востока (например, *ассасин*, *баша*, *фидайны* и пр.) [Todd 2009]. Квазиреалии, выполняющие данную функцию, обозначали военные звания или социальные статусы.

Еще 15% квазиреалий государственного строя и общественной жизни выполняют функцию **маркера чужой культуры**, а 6% показывают **культурный колорит** местного населения – **фременов**.

· Бытовые квазиреалии

Это один из типов квазиреалий, где превалирующая функция совпала в обеих ИЛВ. Суть бытовых квазиреалий заключается в описании предметов обихода и явлений, связанных с ними. Поскольку в основном это фоновая информация, большинство бытовых квазиреалий в ИЛВ Толкина выполняют **дескриптивную** функцию (53%). Второй по количеству примеров стала **ассоциативная** функция – 27%. Сюда относятся квазиреалии-аллюзии на *бытовые реалии культуры Великобритании*: способ написания адреса и названия улиц и пр. («*Number 3 Bagshot Row just below Bag End*»), принятые в обществе Британии обращения («*gentlehobbit*») и прочие. Данные квазиреалии позволяют «приблизить» быт описываемого мира к миру читателя.

13% бытовых квазиреалий создают **национальный (культурный) колорит**. Они показывают особенности быта одного народа и его отличие от быта других культур. По 7% квазиреалий пришлось на **символьную** функцию и функцию **маркера чужой культуры**.

Так же, как и в ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина, у Ф. Герберта бытовые квазиреалии чаще всего выполняют **дескриптивную функцию** (48% примеров). В «Дюне» такими квазиреалиями стали названия приборов (*гравикресло*, *гравипловок* и пр.), единицы исчисления (*стандартный день*) и названия материалов (*фильтрстекло*).

Как и в случае с квазиреалиями других типов, на втором и третьем месте по количеству находятся квазиреалии, выполняющие функции **маркера чужой культуры** (23%) и **создания культурного колорита** (21%).

Ассоциативные квазиреалии встречались в 7% случаев, также было выявлено два случая **эмотивных** квазиреалий (1%).

· **Топонимы**

Среди топонимов литературной вселенной Толкина самой распространенной стала функция **создания национального (культурного) колорита** (45%). Это соотношение обусловлено тем, что большинство географических названий в романе выступают в качестве контекста для описания событий, происходящих в определенных местах вымышленной вселенной. Для указания принадлежности этих мест к тем или иным народам автор прибегает к использованию искусственно созданных им языков, которые помогают отличать культурную принадлежность квазиреалий даже на слух.

Символьная функция (24%) чаще всего применяется для именованья ключевых локаций, где разворачиваются основные события сюжета. Это обусловлено тем, что в данном литературном произведении автор вводит значительное количество «говорящих» названий с целью демонстрации отношения персонажей к конкретным местам или особенностям культуры народов, населяющих эти местности [Беренкова 2017].

Например, такова квазиреалия «*Mirkwood*» – *Лихолесье*», «*Сумеречье*», «*Черная пуща*», «*Чернолесье*». Благодаря таким названиям читателю понятно, что данная местность является опасной для героев романа. Поскольку Дж.Р.Р. Толкин основывал свой литературный мир на материале, полученном во время изучения литературы раннего Средневековья, он создавал топонимы в соответствии с принципами, характерными для этой эпохи [Беренкова 2007]. Тогда названия местностей и имена людей нередко обладали символическим или описательным значением.

Ассоциативная функция встретила всего в 15% примеров. Такие квазиреалии-топонимы позволяли автору создавать отсылки к географическому ландшафту Великобритании, притом это были аллюзии на реально существующие топонимы. Так, квазиреалия *Middle-earth*, обозначающая основное место действия персонажей в ИЛВ Толкина, является калькой с древнеанглийского слова *middangeard*, которое в германской мифологии обозначало реальный, обитаемый людьми мир, находящийся между небесами и преисподней.

Функция **маркера чужой культуры** (14%) помогает разграничивать описываемые квазиреалии по принадлежности к тому или иному народу искусственно созданной литературной вселенной.

Например, топонимы, называющие земли эльфов (*Beleriand*) или гномов (*Khazad-dûm*), значительно различаются между собой. Такой подход к звучанию квазиреалий помогает читателю определить место действия и связать его с конкретным народом. Ввиду большого количества топонимов в произведении применение такой функции способствует улучшению понимания текста и легкости в ориентации в локациях литературного мира.

По 1% пришлось на квазиреалии **дескриптивной** функции и функции **создания темпорального колорита**.

Топонимы в ИЛВ Ф. Герберта встречаются намного реже, чем в ИЛВ Дж.Р.Р. Толкина (всего 8% квазиреалий против 37% в ИЛВ «Властелина колец»). Чаще всего они обозначают названия других планет (*Гайеди Прайм*, *Икс*, *Кайтайн* и пр.), реже – названия земель или городов (*Карфаг*, *Арракин*, *Арсунта*).

58% топонимов в этой литературной вселенной выполняют функцию **маркера чужой культуры**. Чаще всего это связано с тем, что названия планет должны показывать, что культуры на планетах значительно различаются – так для англоязычного читателя воспринимается, к примеру, квазиреалия-топоним *Салуза Секундус*. Квазиреалии, выполняющие функцию **создания культурного колорита** (27%), представляют собой в основном названия земель, в которых проживают фремены – коренное население планеты Арракис (например, квазитопоним *аль-Уруба*).

Квазиреалии, выполняющие **дескриптивную** и **ассоциативную** функции, составляют всего 9% и 6% соответственно.

· Антропонимы

В ИЛВ Толкина антропонимы в основном выполняют **символьную** функцию (54%). Поскольку большая часть антропонимов представляет собой имена главных персонажей, автор часто применял «говорящие» имена, которые отражают их характер (как, к примеру, имя главного героя *Mr. Bilbo Baggins* или персонажа *Bandobras Took-Bullroarer*) [Охштат 1973].

Далее следует функция **создания национального (культурного) колорита** (22%). Аналогично топонимам, указанные антропонимы фонетически ассоциируются с конкретными народами, проживающими в данной литературной вселенной, и способствуют ориентации читателя в произведении [Миньяр-Белоручева 2007]. Так, читатель может легко определить, что персонажи по имени *Наугладур* или *Дурин* относятся к расе гномов, тогда как имена *Галадриэль* или *Идриль* принадлежат эльфам.

На третьем месте по частоте использования – **ассоциативная** функция (12%). Она относится к антропонимам-аллюзиям на имена королей Великобритании или на типичные британские имена в целом (*Master Hamfast, Buckland*) [Tolkien 1980].

На 5% меньше было выявлено квазиреалий, которые выполняют функцию **создания темпорального колорита** (7%). К ним относятся антропонимы *Aragorn son of Arathorn, the Firstborn*.

Дескриптивная функция и функция маркера чужой культуры встретились по одному разу.

В противовес литературной вселенной Толкина, в ИЛВ Ф. Герберта наибольшее количество квазиреалий-антропонимов выполняют **дескриптивную** функцию (34%). Эти антропонимы похожи на стандартные имена людей западной культуры – *Гарни Холлик, Пол Атрейдед, Леди Джессика*. Ими названы персонажи планет, наиболее похожих на Землю по природным и социальным характеристикам. По сюжету события в романе «Дюна» происходят через несколько тысячелетий от момента написания произведения Ф. Гербертом [DiTommaso 1992].

Далее по количеству использований следуют квазиреалии, выполняющие **ассоциативную** функцию (29%) и функцию **маркера чужой культуры** (28%). Такие имена собственные либо проводят ассоциацию с именами ключевых религиозных персоналий христианства и мусульманства (например, *Усул* – от арабск. «основа», «доктрина» – аллюзия на пророка), либо созданы для разграничения с помощью имен людей с разных планет (*Умман Куду, Доктор Веллингтон Юэ, Ванна Маркус*).

Меньше всего встречалось антропонимов, выполняющих функцию **создания культурного колорита** (8%) и **эмотивную** функцию (1%). Последняя выражена в квазиреалии *«Тварь Раббан»* – это имя наиболее жестокого правителя.

· **Ассоциативные квазиреалии**

Ассоциативная квазиреалия была обнаружена лишь в **одном** случае. Она выполняла **дескриптивную** функцию и выражена приветствием одного из основных персонажей – дети кричат волшебнику: «*G for Grand!*». Подобные игры слов, основанные на алфавите, характерны для английского языка, но не находят отклика у русскоязычного читателя. Тем не менее, такие локальные выражения являются частью культурного контекста и помогают лучше понять менталитет описываемого народа. В данном случае имеется в виду связь между жителями Средиземья и жителями Великобритании.

Квазиреалий данного типа в ИЛВ Ф. Герберта не было обнаружено.

· **Магические квазиреалии**

Этот тип квазиреалий выделен нами отдельно для искусственно созданной литературной вселенной Дж.Р.Р. Толкина. Поскольку в описываемом мире существует магия, есть и квазиреалии, отражающие этот факт. Большинство из них наделены **дескриптивной** функцией (48%) – это связано с тем, что волшебство для этого мира – часть быта, соответственно, магические предметы сосуществуют с обычными предметами обихода (как, например, квазиреалии *the Seen* и *the Unseen* – обозначения для видимого и невидимого мира).

На втором месте – **символьная** функция (32%), т.к. названия таких артефактов могут быть «говорящими», или квазиреалия может являться определенным символом в произведении, делая отсылку к древнегерманской мифологии (например, *Rings of Power* – это отсылка к германо-скандинавскому мифе о кольце Андваранаут, а также «Песни о Нибелунгах»).

По 8% квазиреалий были отнесены к функциям создания **национального (культурного)** и **темпорального колорита**, как, к примеру, *Andúril* или *Narsil*, созданные писателем на основе сконструированных им искусственных языков. Всего 4% пришлось на долю функции маркера чужой культуры.

· **Квазиреалии природного мира**

В литературной вселенной, представленной Дж.Р.Р. Толкином, все природные явления, описываемые квазиреалиями, являются мифическими или магическими: концепция ИЛВ предполагает, что мир этой вселенной наполнен магией и заселен мифическими существами. К примеру, в этой ИЛВ встречаются «говорящие деревья», обладающие способностью к самостоятельному перемещению.

В ИЛВ Ф. Герберта квазиреалии природного мира описывают природу квазиреального мира, нашей реальности, но по прошествии многих тысячелетий. Эти квазиреалии создавались не как элементы мифологии, а как описания флоры и фауны планеты.

Рассмотрим, какие функции выполняют природные квазиреалии в ИЛВ Ф. Герберта.

Большинство квазиреалий природного мира выполняют **дескриптивную** функцию (57%). Таким образом Ф. Герберт показывает, как функционируют те или иные природные явления: «*барабанные пески*» – пески, при ходьбе по которым раздается гулкое эхо от шагов, похожее на звук барабана, «*песчаный ветер*» – аналог песчаной бури, более сильный по скорости ветра и по высоте бури, «*предсепцевый пузырь*» – пузырь из газа, образующийся перед выбросом «специи» в песках пустыни и пр.

Почти равное количество примеров обнаружено для квазиреалий, выполняющих функции **создания культурного колорита** и функции **маркера чужой культуры** – 20% и 23% соответственно. Они показывают чуждую главному герою и читателю флору и фауну (например, «*сайелаго*» – вид животного, «*сагуаро*» – вид растения).

Выводы

Согласно проведенному исследованию, зависимость между **функцией** квазиреалии и ее **типом** существует, однако не во всех ИЛВ эта связь одинакова.

По итогам анализа примеров можно отметить, что четкая взаимосвязь между типом и функцией квазиреалий прослеживалась в основном в **бытовых квазиреалиях** – они выполняли в большинстве случаев **дескриптивную функцию** (суть этого типа квазиреалий – описание бытовых явлений и предметов), а также в **квазиреалиях государственного строя и общественной жизни** – они выполняли в основном **ассоциативную функцию** (авторы строили государства и общества внутри ИЛВ по образу и подобию существующих в реальности стран и народов). В остальных случаях в каждом типе квазиреалии была превалирующая функция, но из-за различия самой сути ИЛВ двух авторов эти функции не совпадают.

Таким образом, можно сделать общий вывод о том, что в большей степени пару тип-функция квазиреалии определяет сама ИЛВ. Так, в произведениях Дж.Р.Р. Толкина чаще всего встречаются аллюзии на реалии и мифологию Великобритании: это влечет за собой превалирование ассоциативной функции и функции создания национального (культурного) колорита. В ИЛВ Ф. Герберта фокус сделан на различии между культурой главного героя и народа, культура которого очень похожа на восточные традиции, однако они чужды как автору литературной вселенной, так и главному герою произведения: в связи с этим превалирует функция маркера чужой культуры, а также ассоциативная функция.

Именно от того, как автор ИЛВ расставляет акценты и приоритеты в своем произведении, зависит, какие функции будут выполнять различные типы квазиреалий внутри данной ИЛВ.

© Казакова С.В., Бубнова И.А., 2024

Литература

Беренкова В.М. Авторские новообразования и их функции в трилогии Дж.Р.Р. Толкиена «Властелин колец»: в английском и русском текстах: дис. ... канд. фил. наук. М.; Адыгейский государственный университет. Майкоп, 2007.

Беренкова В.М. Топонимы в трилогии «Властелин колец» как объекты художественного перевода // Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. Краснодар, 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/toponimy-v-trilogii-vlastelin-kolets-kak-objekty-hudozhestvennogo-perevoda> (дата обращения: 11.11.2023).

Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.

Колберт Д. Волшебные миры «Властелина Колец»: Удивительные мифы, легенды и факты, которые легли в основу этого шедевра. [Текст] / Д. Колберт. М.: РОСМЭН, 2003. 192 с.

Манина С.И. Прагматические функции иноязычных вкраплений // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2010 г.

Миньяр-Белоручева А.П., Плотникова А.В. Имена собственные в романе Дж. Р. Толкиена «Властелин колец» // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Лингвистика, 2007. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennyye-v-romane-dzh-r-tolkiena-vlastelin-kolets> (дата обращения: 12.12.2023).

Нелюбин Л.Л. Толковый переводоведческий словарь. М.: Флинта, 2009. 320 с.

Никитина Т.Г. Интертекст произведений Ф. Герберта // Гуманитарный вектор. 2019. Т. 14, № 5. С. 6067. DOI: 10.21209/1996-7853-2019-14-5-60-67

Охитат Р.И. О собственном имени как слове, не маркированном на лексико-семантическом уровне языка / Р. И. Охитат // Труды Самаркандск. ун-та. Самарканд, 1973. Вып. 248. С. 374–377.

DiTommaso L. History and Historical Effect in Frank Herbert's "Dune" // Science Fiction Studies. 1992. Vol. 19. No 3. P. 311–325.

Simkins J. The science fiction mythmakers: religion, science and philosophy in Wells, Clarke, Dick and Herbert. Jefferson: McFarland, 2016. 200 p.

Todd T. Meanings and authorships in Dune // Film-Philosophy. 2009. No. 1. P. 68–89.

Tolkien J.R.R. Guide to the Names in The Lord of the Rings // A. Tolkien Compass, Ballantine Books, 1980. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/cabinet/guide/guide.shtml> (дата обращения: 30.01.2024).

Сведения об авторах:

Казакова София Владимировна – аспирант Института гуманитарных наук ГАОУ ВО МГПУ; преподаватель Института лингвистического и педагогического образования НИУ МИЭТ

Контактная информация:

124498, г. Москва, г. Зеленоград, площадь Шокина, дом 1

ORCID: 0009-0001-2176-7791

e-mail: sofia.rogatova@gmail.com

Бубнова Ирина Александровна – профессор Департамента филологии ИГН ГАОУ ВО МГПУ, доктор филологических наук, кандидат психологических наук, профессор

Контактная информация:

129226, Москва, 2-й Сельскохозяйственный проезд, дом 4

ORCID: 0000-0002-1024-600X

email: aribubnova@gmail.com

Для цитирования:

Казакова С.В., Бубнова И.А. Влияние автора искусственной литературной вселенной на взаимосвязь типа квазиреалии с ее функцией (на материале литературных вселенных Дж.Р.Р. Толкина и Ф. Герберта) // Вопросы психолингвистики №1 (59) 2024, С. 60–71, doi: 10.30982/2077-5911-2024-59-1-60-71

UDC 811.11-112

LBC 81

DOI 10.30982/2077-5911-2024-59-1-60-71

Research article

**THE INFLUENCE OF THE AUTHOR OF AN ARTIFICIAL LITERARY
UNIVERSE ON THE CORRELATION BETWEEN THE TYPE OF QUASI-REALIA
WITH ITS FUNCTION: BASED ON THE MATERIAL OF THE LITERARY
UNIVERSES OF J.R.R. TOLKIEN AND F. HERBERT**

Sofia V. Kazakova

National research university of electronic technology,
Moscow City University,
Moscow, Russia

Irina A. Bubnova

Moscow City University,
Moscow, Russia

Abstract

This paper examines the correlation between the type and function of quasi-realities, as well as the influence that the author of the work has on this correlation. Due to the growing popularity of artificial universes (film universes, literary universes, game universes, etc.) in recent years, the question has arisen of analyzing the realities that the author creates for his artificial world, i.e., quasi-realities. Two of the most famous and large-scale literary universes were used as research material – the epic novel “The Lord of the Rings” by J.R.R. Tolkien and “Dune” by F. Herbert. This study examines the functions and types of quasi-realities of both literary universes and also conducts a factor analysis for the existence of a relationship between the concept of the literary universe, its author, and the type-function pair of quasi-realities.

Keywords: quasi-realities, realities, artificial literary universes, Tolkien, Herbert

© Kazakova S.V., Bubnova I.A., 2024

Bionotes:

Sofia V. Kazakova – Post-graduate student of Moscow City University; lecturer at the Institute of Linguistic and Pedagogical Education of the National Research University of Electronic Technology

Contact information:

1 Shokin Square, Zelenograd, Moscow, 124498

ORCID: 0009-0001-2176-7791

email: sofia.rogatova@gmail.com

Irina A. Bubnova – Professor, Doctor of Philology (Dr. habil.), Ph. D. in Psychology, Professor of Philology Department, Institute of Humanities, Moscow City University, Moscow

Contact information:

2-nd Sel'skohozyajstvennyj proezd, 4, Moscow, Russian Federation, 129226

ORCID: 0000-0002-1024-600X

email: aribubnova@gmail.com

For citation:

Kazakova S.V., Bubnova I.A. The influence of the author of an artificial literary universe on the correlation between the type of quasi-realia with its function: based on the material of the literary universities of J.R.R. Tolkien and F. Herbert // Journal of Psycholinguistics. 1(59), 2024. P. 60–71. Available from: doi: 10.30982/2077-5911-2024-59-1-60-71 (In Russian)