

УДК 091

DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-3-1-5

Унукаев Г. А.

**Мировоззренческий статус фэнтези:  
историко-философский аспект**

Московский педагогический государственный университет,  
ул. Малая Пироговская, д. 1, Москва, 119435, Россия; [zzogark@gmail.com](mailto:zzogark@gmail.com)

**Аннотация.** В статье обосновывается необходимость и значимость анализа феномена фэнтези, поскольку он имеет глубокую историческую основу и подтекст, а также оказывает колоссальное влияние на современного индивида и общество в целом. Структура воздействия мифологии на человека и трансляцию культуры, по мнению автора, тесно связана с природой творчества и социальной адаптацией, что продемонстрировано на примерах античных и скандинавских мифов. Показывается, что развитие и становление фэнтези как части культуры проходит под эгидой смысловых каркасов именно этих исторических явлений и процессов, но не ограничивается ими, впитывая в себя открытую заново романтику Средних веков и воздействие предшествующего жанра фантастики. Дух времени требует ревизии аксиологического базиса современного человека, а в качестве фундамента современности выступает творческий функционал смыслов прошлого. Это также позволяет говорить о тесной связи фэнтези с процессами солидаризации индивидов, их становлением в качестве социальных субъектов. Автор приходит к выводу, что фэнтези – новый ответ, утешение и благо, стоящее на мифе, сказке и романтике средневековья.

**Ключевые слова:** дух времени; творчество; мифология; фэнтези; смыслы

**Для цитирования:** Унукаев Г. А. Мировоззренческий статус фэнтези: историко-философский аспект // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2024. Т. 10. № 3. С. 171-179. DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-3-1-5

G. A. Unukaev

**The ideological status of fantasy:  
historical and philosophical aspects**

Moscow Pedagogical State University,  
1 Malaya Pirogovskaya St., Moscow, 119435, Russia; [zzogark@gmail.com](mailto:zzogark@gmail.com)

**Abstract.** The author examines the influence of the phenomenon of fantasy on individuals and society through the lens of its historical emergence and development. The author argues for the necessity and importance of analysing this phenomenon, as it has deep historical roots and context, and has a profound impact on contemporary individuals and society as a whole. The structure of mythology's influence on people and the transmission of culture is, according to the author, closely linked to the nature of creativity and social adaptation, as demonstrated by examples from both ancient and

Norse myths. The author shows that the development and formation of fantasy as a part of culture takes place within, but is not limited to, these historical events and processes. Fantasy absorbs the rediscovered romance of the Middle Ages and the influence of the preceding genre of science fiction. The spirit of the age demands a revision of the axiological foundations of modern humanity, based on the creative functionality of past meanings. This allows for a discussion of the close connection between fantasy and the processes of individual development and solidarity, as well as the formation of the individual as a subject. The author concludes that fantasy is a new response, a consolation and a benefit rooted in myth, fairy tales and medieval romance.

**Keywords:** spirit of the times; creativity; mythology; fantasy; meanings

**For citation:** Unukaev G. A. (2024), "The ideological status of fantasy: historical and philosophical aspects", *Research Result. Social Studies and Humanities*, 10 (3), 171-179, DOI: 10.18413/2408-932X-2024-10-3-1-5

Когда мы занимаемся анализом современных явлений и процессов, сопровождающих человечество в его движении по историческому и ценностно-смысловому путям, то необходимо обращать внимание не только на конкретные явления, но и на их динамику, смену, вариации и отражения в духе времени. Это связано с философией сферы смыслов общества и индивидуумов, а также с элементами познания в социально-культурных рамках. Если в какой-то из переменных составляющих современных событий, обстоятельств и явлений происходят изменения, сдвиги и культурные перемены, то это должно рассматриваться неотрывно от положения человеческой личности в этих условиях, аксиологического наполнения. Все здесь представляется пронизанным исторической значимостью. По О. Шпенглеру, складывающееся положение вещей, дух и культура – организм, наполненный взаимосвязанными результатами, творчеством в истории (Шпенглер, 1993: 128). Следовательно, рассматривая человека в современности, его идентификацию, возможности и особенности, необходимо анализировать не только то, что было создано его интеллектуальными и обусловленными необходимостью действиями, но и воздействия на него в складывающихся

условиях. Возникает справедливый вопрос: как определить, что именно представляет интерес и имеет значимость среди влияющих на людей феноменов?

Ответом на этот вопрос стоит считать явления, носящие массовый характер (поскольку господствующей системой передачи смыслов является массовая культура), охватывающие больший спектр сфер жизни и влияющие на самоопределение человека. Одним из таких явлений представляется феномен фэнтези. Обычно его влияние не рассматривается, подпадая под характерную косу интеллектуального снобизма исследователей общества и культуры, однако современная динамика, смысловой охват и результаты воздействия постепенно приводят к осознанию необходимости уделить внимание его анализу.

Что же такое фэнтези? Это часть современной культуры, творчества, некогда относимая к фантастике, основанная на интерпретации, адаптации и переосмыслении сказочных, мифологических, а также относящихся к эпосу мотивов. Е.Н. Ковтун дает такое определение: «Фэнтези – литература, в пространстве которой возникает эффект чудесного; в ней присутствуют в качестве основного и неустраняемого элемента сверхъестественные или невозможные миры, персонажи и объекты, с которыми

герои и читатель оказываются в более или менее тесных отношениях» (Ковтун, 2008: 78). Феномен фэнтези проявляет себя не только в литературе, он охватывает широкий круг компьютерных игр, кинематографа, музыки, изобразительного искусства и пр. С течением времени данное явление переживает переход от спорадических возникновений в культуре к устойчивому статусу транслятора идей и интенций.

Его воздействие на людей реализуется через создание возможностей к творчеству, объединению, самореализации и идентификации. Важно то, что фэнтези является особым жанром, генерирующим для многих людей новые смыслы, взгляды и выводы касательно реального мира, исторических событий. Словом, это организм, олицетворяющий современность и положение человека в ней, преломляющий события в некий механизм восприятия мира. Чтобы понять, каким образом фэнтези приобрело такой спектр воздействия, необходимо рассмотреть процесс его становления в философский контексте.

Основы следует искать в мифологии. Поскольку фэнтези является продуктом, возникшим на европейской почве, то стоит начинать рассмотрение с мифов Древней Греции. В сухом остатке, именно эта эпоха характеризуется началом слияния жизни и деяний героев, богов и различных существ, выходящих за пределы повседневного. В это время человек начинает осознавать, что он – часть мироздания. Его стремления, желания и интенции такие же реальные, как и оные у богов и героев. Он может чувствовать страсть, ненависть и любовь, не различая их в своем сознании с теми же ощущениями, которые испытывал, к примеру, Беллерофонт, который, побеждая Химеру, представлял пример, дающий людям надежду и вдохновение. Одиссей, совершая свое знаменитое возвращение на Итаку, встречает на своем пути невообразимых существ, нимф, проходит испытания. В сущности, его подвиги и

похождения дают осознание того, как делать можно и нельзя, являются неким моральным ориентиром. Однако то странное, то возвышенное, что обрамляло жизнь Одиссея, не только расширяло представление о реальности человека античности, но и было для него возможностью реализовать свой потенциал. Тайна и загадка не вызывали противоречия человеческой идентичности, но подталкивали к действию. А установка на вымысел, которую заметила Т. Чернышева, сохранилась (Чернышева, 1984).

Далее надо вспомнить скандинавскую мифологию, известную нам, в основе своей, по «Старшей» и «Младшей Эдде», имеющую поэтическую структуру. Одним из источников, питающих фэнтези, также является Иггдрасиль, мировое древо, пронизывающее разные планы бытия, несомненно существующее, в представлении скандинавов былых времен. Деяния Одина, отдавшего глаз, приколотого на девять дней к дереву ради великой мудрости, в образе ворона возвращавшегося с полным клювом волшебного меда, подвиги Тора – к ним обращались люди не только в молитве, но и в делах. Плавая по волнам, наблюдая удары молний и раскаты грома, для них естественно было понимание того, что это рыжебородый Тор бьет Мьелниром, а в набеge именно представления о Вальхалле побуждали человека идти в бой. Различные артефакты, присущие божествам – каждый снова станет юн, скушав яблочко Идунн; Драупнир, выкованный Синдри и Брокком; волосы Сиф, – всё это остранило мир, но не выбивалось из естественного восприятия реальности. Например, «Песнь о Трюме», входящая в «Старшую Эдду», представляет нам вариант песни космогонии, которая описывает миф самого творения. Актуальное состояние вселенной в мифопоэтическом мышлении связывается воедино с ее происхождением, как следствие с причиной: то, что порождается в процессе создания, построения космоса,

представляет собой его часть. Все, что включено в космос, возникает в процессе его становления. Данная космогоническая песня основывается на постоянном возвращении к тому моменту, который является примером, образцом того, как все воспроизводится уже просто потому, что этот момент имел место в самом начале. Для сознания эпохи древности, мифического и мифопоэтического, характерно относиться к тому самому моменту начала, некоего первостепенного события постольку, поскольку он есть основа всего, это творение исходного, к которому можно применять любые условия и изменения бытийной структуры. Т.В. Топорова характеризует это «созиданием элементов мироздания, космических и культурных объектов, людей» (Топорова, 2017: 57).

Безусловно, этими примерами не исчерпывается то, что перенимает фэнтези у мифа, на чем основывается как жанр: карело-финские мифы, англо-саксонские и другие много значат для него. Однако суть заключается в том, что соотнесение, казалось бы, сверхъестественного, сакрального и реальной жизни составляет ядро фэнтезийной структуры. В произведениях этого жанра герои, жители определенной вымышленной вселенной, существуют в рамках современного «волшебного». Для них это реальность. И это выражается в нашем мире, как заметит С. Полтавский, говоря о том, что природа фантазии в «большой народной мечте» и «древних мифах» (Полтавский, 1955: 130).

Выделяя основы фэнтези, мы приходим и к эпосу и рыцарским романам. Большинство исследователей, а также некоторые авторы делают акцент на артурианы. Для них это стержень фэнтези (Демина, 2015: 69). Произведения от «Килуха и Олвена» до «Смерти Артура» Т. Мэлори дают представление о структуре поведения героев, моделях действия королей и рыцарей. Малому количеству повестей и историй удалось сделать такую головокружительную карьеру, как циклу о

короле Артуре (Сапковский, 2002: 6). Отголоски вызванного культурного резонанса не утихают до сих пор, несмотря на прошедшие четырнадцать веков. Dux bellorum, Артур и его личность становится прототипом целой плеяды фэнтези-героев, таких, например, как Арагорн у Дж. Толкина, Нед Старк у Дж. Мартина и др. (<https://facetia.ru/node/3694>). Мерлин олицетворяет собой могущественного волшебника, черты которого угадываются в Альбусе Дамблдоре Дж. Роулинг, в некоторых магах «Саги о ведьмаке» А. Сапковского, Гэндальфе Сером, Медиве из серии Warcraft. Особый меч, артефакт Экскалибур, обладает своими аналогами в фэнтези-произведениях – Нарсиль/Андуриль, мечи, подаренные Асланом, героем произведений К. Льюиса, Ледяная скорбь из мира Warcraft. Легенды о прекрасном и развитом королевстве исходят не только из Платоновской Атлантиды, но и из Лайонесс, сказочного королевства Корнуолла. Произведения о рыцарях, королях и героях, эпическая литература, распространенная в Европе средних веков («Роман о Тристане» (ок. 1230), «Персеваль или Повесть о Граале» (Кретьен де Труа, 1181-1191), «Роман о Бруте» (Вас, 1155) и др.), представляет собой, с одной стороны, продукт слияния магии и мифа, с другой – первый в западной литературе образец индивидуального творчества, не являясь при этом религиозной литературой. М.М. Бахтин писал, что рыцарские романы представляют собой чудесный мир в авантюрном времени. Средние века являются нам светлыми, полными чести и достоинства. При этом сохраняется смысл, четкость и вера в этический идеал (Бахтин, 1975: 301).

Эта «понятность» перенимается фэнтези, составляет его неотъемлемую часть. Если мы возьмем почти любое фэнтези-произведение, мы наткнемся на некий закон, который представляет собой основу существования конкретной вселенной: герои понимают и ощущают,

что их действия и поступки будут определенно иметь последствия, у них есть ответственность, но и отклик реальности имеет место. Причинность у всего сохранна. К примеру, если взять один из столпов постмодернистского темного фэнтези «Сагу о Ведьмаке», мы будем сперва ощущать, что в рамках описанного мира господствует моральный релятивизм. Экзистенциальный кризис, казалось бы, накрывает представителей всех социальных слоев. У них есть тяготы, проблемы, их мучают сложные смысловые и бытовые выборы. Однако, следуя логике героев, мы будем видеть, как реальность имеет четко очерченные последствия выборов, совершенных Геральтом, Йеннифэр, Цири и другими. Это не представлено на телеологическом уровне внутри повествования, но герои, принимая решения, не закрываются от мира, поскольку глобальная структура вымышленного мира отвечает им раз за разом. Данный пункт очень важен для фэнтези, он дополняет мифологическую основу с ее наполненностью традицией, правилами поведения, этикой и потенциалом.

Влияние античности, романтический аспект средних веков и в целом пост-мифотворческое сознание аккумулируются особым образом в XIX веке. Идея модерна, пронесенная из эпохи Возрождения, начинает влиять на все большее количество социальных элементов. Мысль о том, что завтра будет лучше, чем вчера, конечно, за счет научных открытий и рационального движения вперед, однако оборачивается и ощущением общей потерянности. Чем больше распространяется образование, тем яснее эта мысль крепнет: мир расколдовывается (что предвидел Паскаль, описывая мыслящий тростник). Но крепкие философско-культурные пласты, лежащие в основе самого человека, становятся плодородной, благодатной почвой.

Свифт и Рабле сменяются Жюлем Верном. Фантастические романы-

приключения, на первый взгляд, двигаясь путем рационализации действительности, фактически осваивают пропасть, распространяется влияние энтропии модерна и ухода «магии» (то есть смыслового и потенциального содержимого лакун неизвестного). Г. Уэллс продолжает дело Ж. Верна, хотя больше концентрируется на социально-философских аспектах, а не на рационально-научных. Окунаясь в XX век, фантастика получает новый смысловой заряд, мощное насыщение целой плеядой разнообразных авторов. Ц. Тодоров показывает многообразие как поджанров, так и авторов фантастики (Тодоров, 1999). Складываются и оформляются жанры научной фантастики, утопий и антиутопий, мистико-философская фантастика (Г. Лавкрафт) и многие другие. Но в сущности, фантастика работает с «градом земным», с потенциалом человека, реализующимся в пределах его возможностей. Загадочный мир прошлого здесь является лишь придатком ушедшего, но не возможностью двигаться вперед в *данных* человеку условиях. А. и Б. Стругацкие заметили, что эти миры уже покорены человеком.

Жанр фантастики становится вариантом взгляда на действительность. Он предоставляет человеку возможность взглянуть на себя и жизнь через «перископ» чего-то нового. Вернее, через призму реализующихся возможностей. Однако действительность оказывается хитрее, и возможность собрать свою сущность заново, идентифицировать себя, усложняется. Первая мировая война подводит итог идее модерна – Бог умер, «лучшее завтра» – металлический отблеск нового оружия на складах и очередном поле боя.

В этих условиях начинает обретаться жанр фэнтези, уже близкий к тому, каким мы его знаем. Новая задача рождает новый же ответ. Как собрать действительность в умах людей снова? Как провести идентификацию? Постмодерн порождает

такие вопросы, и мы видим особый взгляд на реальность. Уже не выйдет ограничиться потенциалом и пределами возможного, нужно заколдовать тьму снова, чтобы она стала деятельной. Мифология и романтика средних веков, эти миры чудесного во времени авантюризма, следуя мысли М.М. Бахтина, соединяются в ином жанре, жанре фэнтези. Он выходит из фантастики, многие исследователи и по сей день считают фэнтези ее частью, однако его суть лежит, как мы видим, в других областях. Польский писатель и философ С. Лем пишет: «Превращение фэнтези в научную фантастику основывается на “возмпиричивании” чуда» (Лем, 2008). Однако, как мы видим, обратная ситуация не всегда справедлива.

В конце XIX века публикуется «Сказание о доме Вольфингов» У. Морриса, в 1920-х увидит свет «Дочь короля Эльфландии» Э. Планкетта, носящего псевдоним Лорд Дансени, а также «Змей Уроборос» Э. Эдисона. В 1930-х Р. Говард пишет сагу о Конане.

Ближе к окончанию первой половины XX века появляется литературное объединение «Инклинги». Представители оксфордской науки, академики, собираясь в английских пабах (The Eagle and Child), обсуждали литературу, пытались объять своей мыслью реальность и создавали произведения, декламируя их перед собравшимися, проговаривали детали и заключали творческие споры. Именно в то время и в тех условиях рождается жанр фэнтези в его современной структуре и негласных правилах. На собраниях были впервые зачитаны произведения К. Льюиса, «Властелин колец» Дж. Толкина и другие. Помимо прочего, участники объединения поддерживали написание и разработку именно фэнтези-произведений.

Когда мир пережил первую мировую войну, ему явились иные глобальные ценностные идеи, распространившиеся на многие государства. Дух времени стал непостоянным, он встречал попытки

отдельных свободно мыслить, обращаясь к собственным смыслам. Фэнтези-авторы, в том числе, переживали этот опыт. В творчестве Толкина, в частности, в «Сильмариллионе» и других произведениях, угадываются аллюзии с первой мировой (хоть он был и против аналогий). Испепеляющий огонь драконов, закованные в броню орудия, массовая гибель и жестокие сражения..., однако герои не опускают руки. Магия, пронизывающая их действительность, эти вымышленные миры, обладает своей системой, законом, правилами и ценностью. Действия героев имеют результат, и он неоспорим. У них есть доля, уготованная им, которую они волею-неволею проносят сквозь свои жизни. И посредством этого творят (Толкин, 1994: 365). Авторы начинают насыщать свои произведения сутью, черпая ее из эпоса, деяний героев прошлого, христианских мотивов («Хроники Нарнии» Льюиса). Толкин создает собственную мифологию («Сильмариллион»), говоря, что это его взгляд на наше реальное прошлое. Фэнтези становится возможностью человека сформировать свою картину мира, провести самоидентификацию через столпы культуры, отраженные в блеске вымысла. Исследователь Е. Неелов даже пишет о светлой логике чудесного (Неелов, 1986). Это реализация способности, потребности человека творить. М.И. Мещерякова замечает, что формируемые целостные фэнтези-системы сопровождаются мифо-синкретическими структурами мышления (Мещерякова, 1997).

Мы видим, далее, как подобные идеи закрепляются в смысловых планах развертывания истории. Фэнтези показывает свою реальность, предлагает универсальный вымышленный мир, куда можно не только «спрятаться», но и совершить с его помощью «прыжок веры». Появляется постклассическое, а также темное и постмодернистское фэнтези. «Волшебник Земноморья» У. Ле Гуин,

«Сага о Ведьмаке» А. Сапковского, цикл «Песнь льда и Огня» Дж. Мартина, серия Т. Брукса «Шаннара», «Гарри Поттер» Дж. Роулинг и многие другие. Фэнтези проникает в сферу изобразительного искусства и эстетики (А. Ли, Д. Хоу и др.), осваивает кинематограф, становясь его значимой частью. Позже колоссальное количество компьютерных игр выходит в рамках данного жанра. Все это охватывает колоссальное количество людей и воздействует на них. Сообщества по играм World of Warcraft, The Elder Scrolls исчисляются миллионами, как и различные комьюнити в социальных сетях. Анализируя представленные в сети сообщества и посты в них, можно прийти к выводу, что консолидация людей внутри культуры фэнтези происходит на основе конкретного произведения, игры или кино.

Интерес вызывает то, что, как правило, информация, попадающая в сообщества, посвященные фэнтези (и конкретным произведениям в рамках явления) и не связанная с исследуемым нами феноменом, во-первых, трансформируется в элементы, демонстрирующие непосредственно интерес людей к фэнтези. Истории, мнения, оценки, живопись и музыка представляются как то, что будто существует в фантазии, во вторичном мире среди тех, кто следит за контентом. Если мы видим, что, например, люди стараются изолироваться в современном мире от социальных проблем, либо не видят смысла в каких-то вещах, то под эгидой фэнтези они не отстраняются от данных вопросов. Р. Кайуа пишет, что фантазия – «...не тотальная подмена реальности миром, в котором нет ничего, кроме чудес» (Кайуа, 1965: 110). Например, если возникает квартирный вопрос, то пользователи будут обсуждать, какие возможности у них есть для создания декора в стиле жилища хоббита, если у них возникает страх и нежелание посещать какие-то разрозненные, размытые собрания (концерты, кружки, сходки), то в контексте

фэнтези они не будут отказываться от данных аспектов, но смогут реализовать их, например, на игрищах, описанных нами выше, либо займутся ролевыми играми (популярны как текстовые, так и оф-лайн). Во-вторых, явление фэнтези распространяется на смежные жанры. Например, заявленная как научная фантастика вселенная «Assassin's Creed» начинает заимствовать мифологические и фэнтезийные идеи из Древней Греции, Скандинавии и др. В сюжет и повествования вписываются сказочные существа: минотавр, сфинкс, языческие боги (Один, Тор и др.). В комедийные, драматические фильмы вписываются отсылки к Единому кольцу Толкина, стилистические приемы фэнтези-сериалов (сцена из восьмого сезона «Игры Престолов» с Арьей и Королем ночи), миру волшебства Роулинг и многое другое. Это происходит не просто из-за роста популярности явления, но и из-за запроса на это потребителей и интересантов, что отсылает нас к выявленной ранее особенности фэнтези, реализующей потребность в ответе на запрос действительности. Людям все больше хочется встречать волшебное и удивительное в реальности, в обыденных вещах. Они стремятся заколдовать мир обратно, пережить свою эвкатастрофу. Тысячи человек не просто снимают на видео свою реакцию на информацию, связанную с фэнтези, но многие еще и имеют успех и солидаризируются с другими. Именно таким образом осуществляется эволюция фэнтези в современном мире.

В заключение стоит повторить, что фэнтези – ответ, утешение, благо, стоящее на традициях мифа, сказки и романтики средневековья. Мы видим, что в процессе своего развития явление сперва соотносится с романтикой средневековья и мифом (50-70-е годы XX века), далее оно расширяется и добавляет в свое «тело» аспект социальной проблематики и ориентируется на дух времени (80-е годы

XX века – начало XXI века), а после (10-е годы XXI века – по настоящее время) возрастает роль социального запроса в исследуемом явлении, оно сегментируется и становится приоритетно-функциональным, консолидируя людей, действуя посредством глобализации и выступая в качестве ценностного источника.

### Литература

Бахтин, М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Художественная литература, 1975. С. 234-407.

Демина, А.В. Фэнтези в современной культуре: философский анализ: Дис. ... канд. филологических наук. Астрахань, 2015. 156 с.

Де Труа, К. Средневековый роман и повесть. М.: Художественная литература, 1974. 664 с.

Кайуа, Р. Вглубь фантастического. Отраженные камни / пер. с фр. Н. Кисловой. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2006. 276 с.

Кельтские мифы. Сказания о богах и героях. М.: Эксмо, 2016. 672 с.

Ковтун, Е.Н. Художественный вымысел в литературе XX века. М.: Высшая школа, 2008. 408 с.

Лем, С. Фантастика и футурология. Книга 1. М.: АСТ, 2008. 592 с.

Мещерякова, М.И. Русская детская, подростковая и юношеская проза второй половины XX в.: Проблемы поэтики. М.: Мегатрон, 1997. 381 с.

Мэлори, Т. Смерть Артура. М.: Октопус, 2018. 800 с.

Неелов, Е.М. Волшебнo-сказочные корни научной фантастики. Л.: Издательство Ленинградского университета, 1986. 200 с.

Полтавский, С.О. О сюжете в научной фантастике // О литературе для детей / сост. В.А. Макарова. Л.: Детгиз, 1955. С. 123-152.

Сапковский, А. Мир короля Артура. URL: <https://facetia.ru/node/3694> (дата обращения: 12.08.2024)

Сапковский, А. Нет золота в Серых Горах. М.: Аст, 2002. С. 198-236

Скандинавский эпос: Старшая Эдда. Младшая Эдда. Исландские саги. М.: Аст, 2009. 858 с.

Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу. М.: Дом интеллектуальной книги, 1999. 144 с.

Толкин Дж.Р.Р. Приключения Тома Бомбадила и другие истории. СПб.: Северо-Запад, Академический проект, 1994. С.365-450

Топорова Т.В. Имя собственное как маркер космогонической песни // Вопросы ономастики. 2017. №2. С. 55-70

Чернышева Т.А. Природа фантастики. Иркутск.: Изд-во Иркутского университета, 1984. 336 с.

Шпенглер О. Закат Европы. М.: Наука, 1993. 592 с.

### References

Bakhtin, M. M. (1975), *Voprosy literatury i estetiki* [Questions of Literature and Aesthetics], Khudozhestvennaya Literatura, Moscow, USSR (in Russ.).

Caillois, R. (2006), *Vglub fantasticheskogo. Otrazhennyye kamni* [Deep into the fantastic. Reflected Stones] [Au CŒUR Du Fantastique. Pierres Réfléchies], Ivan Limbach Publishing House, St. Petersburg, Russia (in Russ.).

*Celtic myths. Tales of gods and heroes* (2016), Eksmo, Moscow, Russia (in Russ.).

Chernysheva, T. A. (1984), *Priroda fantastiki* [The nature of fiction], Publishing House of Irkutsk University, Irkutsk, USSR (in Russ.).

Demina, A. V. (2015) «Fantasy in modern culture: philosophical analysis», Ph.D. Thesis, Tatishchev Astrakhan State University, Astrakhan, Russia (in Russ.).

De Troyes, K. (1974), *Srednevekovy roman i povest* [Medieval novel and narrative], Khudozhestvennaya Literatura, Moscow, USSR (in Russ.).

Kovtun, E. N. (2008), *Hudozhestvenny vymysel v literature XX veka* [Artistic fiction in the literature of the 20th century], Vysshaya shkola, Moscow, Russia (in Russ.).

Lem, S. (2008), *Fantastika i futurologiya. Kniga 1* [Fiction and futurology. Book 1], AST, Moscow, Russia (in Russ.).

Malory, T. (2018), *Smert Artura* [The Death of Arthur], Octopus, Moscow, Russia (in Russ.).

Meshcheryakova, M. I. (1997), *Russkaya detskaya, podrostkovaya i yunosheskaya proza vtoroy poloviny XX v. Problemy pojetiki* [Russian children's, teenage and youth prose of the second half of the 20th century: Problems of Poetics], Megatron, Moscow, Russia (in Russ.).

Neelov, E. M. (1986), *Volshebno-skazochnye korni nauchnoy fantastiki* [Magical and



fairy-tale roots of science fiction], Izdatelstvo Leningrad University, Leningrad, USSR (in Russ.).

Poltavsky, S. O. (1955), "About the plot in science fiction" *O literature dlya detey* [About children's literature], Detgiz, Leningrad, USSR, 123-152 (in Russ.).

Sapkovsky, A. *The World of King Arthur* [online], available at: <https://facetia.ru/node/3694> (Accessed 12 August 2024) (in Russ.).

Sapkovsky, A. (2002), *Net zolota v Seryh Gorah* [No Gold in the Gray Mountains], AST, Moscow, Russia (in Russ.).

*Scandinavian Epic: The Elder Edda. The Younger Edda. Icelandic Sagas* (2009), AST, Moscow, Russia (in Russ.).

Spengler, O. (1993), *Zakat Evropy* [The Decline of the West], Nauka, Moscow, Russia (in Russ.).

Todorov, C. (1999), *Vvedenie v fantasticheskuyu literaturu* [Introduction to fantastic literature], House of Intellectual Book, Moscow, Russia (in Russ.).

Tolkien, J. R. R. (1994), *Priklyucheniya Toma Bombadila i drugie istorii* [The Adventures of Tom Bombadil and Other Stories], Severo-Zapad, St. Petersburg, Russia (in Russ.).

Toporova, T. V. (2017), "The proper name as a marker of a cosmogonic song", *Questions of onomastics*, 2, 55-70 (in Russ.).

*Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для декларации.*

*Conflict of Interests: the author has no conflict of interests to declare.*

#### **ОБ АВТОРЕ:**

**Унукаев Глеб Андреевич**, аспирант кафедры философии, Институт социально-гуманитарного образования, Московский педагогический государственный университет, ул. М. Пироговская, д. 1, г. Москва, 119435, Россия; [zzogark@gmail.com](mailto:zzogark@gmail.com)

#### **ABOUT THE AUTHOR:**

**Gleb A. Unukaev**, PhD Post-Graduate Student, Department of Philosophy, Institute of Social and Humanitarian Education, Moscow Pedagogical State University, 1 Malaya Pirogovskaya St., Moscow, 119435, Russia; [zzogark@gmail.com](mailto:zzogark@gmail.com)