

RU

Социокультурные параметры языка подростковой фэнтези-литературы:
механизмы конструирования квазиреальности

Киселева Л. А., Егорова Е. Р.

Аннотация. Цель исследования – на материале сборника рассказов «Заклятья метели. Колядки других миров» системно охарактеризовать социокультурные параметры языка современной подростковой фэнтези-литературы, определяющие способы конструирования квазиреальности и передачи квазизнаний юному читателю. В статье рассматриваются механизмы языкового моделирования вымышленного мира на материале сборника рассказов «Заклятья метели. Колядки других миров»: анализируются контекстуальные и операционные определения, принцип постепенной номинации, ассоциативное раскрытие, легендаризация, интертекстуальные опоры, словообразовательная специфика неологизмов, а также взаимодействие элементов мифологической, религиозной, исторической и разговорно-бытовой лексики. Научная новизна исследования заключается в выявлении комплекса вербальных механизмов, с помощью которых в современной русскоязычной фэнтези-прозе для подростковой аудитории осуществляется адаптация квазиреальности. В отличие от исследований, сосредоточенных преимущественно на анализе жанровых признаков фэнтези или подростковой литературы, в статье рассматривается «пересечение» последних в виде способов языкового введения квазизнаний в текст, ориентированный на юного читателя. В результате исследования установлено, что язык подростковой фэнтези функционирует как механизм когнитивной адаптации сложных социокультурных смыслов: авторы вводят элементы вымышленного мира через уже известные читателю культурные феномены, эмоциональные реакции персонажей, комический стилистовый контраст и «прозрачные» словообразовательные модели.

EN

Socio-cultural parameters of the language
of adolescent fantasy literature:
mechanisms for constructing quasi-reality

L. A. Kiseleva, E. R. Egorova

Abstract. The aim of the study is to systematically characterize the socio-cultural parameters of the language of contemporary adolescent fantasy literature that determine the ways quasi-reality is constructed and quasi-knowledge transmitted to young readers, using the short-story collection “Spells of the Blizzard. Carols from Other Worlds” as the empirical basis. The article examines mechanisms of linguistic modeling of the fictional world in the collection: contextual and operational definitions, the principle of gradual nomination, associative unfolding, legendary-ization, intertextual supports, word-formation specifics of neologisms, and the interaction of mythological, religious, historical, and colloquial everyday vocabulary. The scientific novelty lies in identifying a complex of verbal mechanisms by which contemporary Russian-language fantasy prose for adolescents adapts quasi-reality. Unlike studies that focus primarily on the generic features of fantasy or of youth literature, this article explores the intersection of those genres by analyzing the linguistic techniques used to introduce quasi-knowledge into texts aimed at young readers. The study demonstrates that the language of adolescent fantasy functions as a mechanism of cognitive adaptation for complex socio-cultural meanings: authors introduce elements of the fictional world through cultural phenomena already familiar to the reader, through characters’ emotional reactions, through comic stylistic contrast, and through “transparent” word-formation models.

Введение

Современная подростковая литература занимает значимое место в литературном процессе, поскольку отражает изменения в системе ценностей, коммуникативных практик и культурных ориентиров молодого

поколения. Произведения, адресованные подросткам, оказываются связаны не только с эстетическим освоением действительности, но и с формированием представлений о языке как средстве выражения социального, культурного и личностного опыта. В этом отношении особенно важным становится изучение художественных текстов, в которых взаимодействуют разные культурные коды, речевые регистры и способы репрезентации реального и воображаемого миров.

Особый интерес для лингвистического анализа представляет современная подростковая фэнтези-проза. Обращение к этому материалу позволяет выявить то, каким образом художественный текст, ориентированный на юного читателя, соединяет развлекательную, познавательную и культурно-коммуникативную функции. При этом фэнтезийное повествование требует от автора не только создания убедительного художественного мира, но и выстраивания особой системы взаимодействия с читателем, для которого элементы этого мира должны быть одновременно новыми, выразительными и доступными для понимания.

Актуальность данного исследования обусловлена ростом интереса учёных к языку подросткового фэнтези, который анализируется на пересечении нескольких востребованных направлений современной лингвистики. Например, в центре внимания исследователей находятся такие проблемы, как определение лексических маркеров фэнтезийного пространства, магии и динамики повествования (Травкин, 2018), описание фантастических реалий и квазизнаний как элементов художественной картины мира (Лекарева, 2020), анализ языковой организации подростковой и молодёжной литературы с учётом когнитивных и коммуникативных особенностей юного читателя (Зелезинская, 2024), исследование номинативных процессов в современной художественной литературе для подростковой аудитории (Киселева, Масагутова, 2025). Вместе с тем в углублённом изучении нуждается такая значимая лингвистическая проблема, как описание языковых механизмов и средств, с помощью которых современные художественные тексты транслируют сложные социокультурные смыслы целевой аудитории, в данном случае – адресату-подростку. В современной гуманитарной науке язык рассматривается не только как средство коммуникации, но и как способ репрезентации культурного опыта, социальных норм и ценностных установок, что соотносится с положением о культурообразующем потенциале языка и его социокультурной сущности (Буряк, 2011). Данная проблема приобретает особую значимость при обращении к подростковой фэнтези-литературе, в рамках которой художественное слово одновременно конструирует вымышленный мир, вводит читателя в систему квазиреалий и квазизнаний, а также соотносит фантастическое пространство с уже известными подростку социокультурными реалиями. В связи с этим актуальным становится выявление того, каким образом современная русскоязычная проза для подростков делает мифологические, религиозные, исторические и социально маркированные смыслы доступными для юного читателя с помощью контекстуальных пояснений, интертекстуальных опор, словообразовательной «прозрачности», стилового контраста, использования элементов разговорной лексики.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- отобрать и систематизировать языковые средства, с помощью которых в рассматриваемых текстах конструируется квазиреальность;
- определить способы языкового введения квазизнаний о вымышленном мире;
- описать взаимодействие мифологической, религиозной, исторической и разговорно-бытовой лексики в анализируемых текстах;
- выявить языковые приёмы, обеспечивающие доступность фэнтезийного текста для подросткового читателя;
- установить, каким образом культурно маркированные единицы переосмысливаются в структуре фэнтезийного повествования.

Объектом исследования выступают языковые средства репрезентации социокультурных параметров современной фэнтези-прозы для подростковой аудитории. Материалом исследования послужил сборник рассказов «Заклятья метели. Колядки других миров» авторов подростковых произведений в жанре фэнтези С. Ролдугиной, Д. Морган, Е. Сафоновой, Мэй, О. Богатиковой, А. Андриановой, А. Крейн, Л. Арден, опубликованный в 2025 году (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Выбор данного материала обусловлен тем, что сборник объединяет тексты современных авторов, обращенных к общей жанрово-тематической модели, но различающихся по способам языковой организации художественного мира. Это позволяет рассмотреть исследуемые явления не на материале одного произведения, а в более широком контексте современной подростковой фэнтези-прозы. Общий объём проанализированного материала составляет около 100 контекстов.

Для решения поставленных задач в работе использованы следующие методы исследования: метод систематизации, классификации и описания языкового материала применялся для группировки лексических единиц и словосочетаний, репрезентирующих квазиреалии и квазизнания в рассказах сборника; семантический анализ позволил определить значения культурно маркированных единиц, выявить случаи сохранения, расширения или трансформации их исходной семантики в структуре фэнтезийного повествования; контекстуальный анализ использовался для установления способов введения квазизнаний в текст: через пояснение, эмоциональную реакцию персонажа, описание функции, легендаризацию или сопоставление с известным читателю культурным феноменом; приёмы синтаксического анализа применялись при рассмотрении конструкций, с помощью которых авторы формируют объяснительные фрагменты, сказовую интонацию и комический стилистовый контраст; элементы словообразовательного анализа применялись для описания авторских неологизмов и «прозрачных» деривационных моделей, обеспечивающих понятность новых номинаций

для подростковой аудитории; сравнительно-сопоставительный метод позволил выявить общие и специфические способы языкового моделирования квазиреальности в разных рассказах сборника.

Теоретическую базу исследования составляют работы, посвящённые культурообразующей функции языка и его роли в формировании социокультурных представлений читателя (Буряк, 2011), языковым особенностям литературы фэнтези и лексическим маркерам фэнтезийного пространства (Травкин, 2018), проблемам описания квазиреалий и квазизнаний в художественном тексте (Лекарева, 2020), а также специфике подростковой и молодёжной литературы, в том числе особенностям её языковой организации и соотношению простоты и смысловой сложности (Зелезинская, 2024).

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования его результатов при разработке курсов по языку современной подростковой литературы, лингвистике текста, социолингвистике и лингвокультурологии. Материалы исследования могут быть также полезны при изучении современной массовой литературы, анализе речевой организации фэнтезийного текста и описании способов адаптации культурно значимой информации в произведениях для подростковой аудитории.

Обсуждение и результаты

Фэнтези и подростковая литература как объекты лингвистического исследования

Жанр фэнтези всё чаще привлекает внимание лингвистов, поскольку в подобной литературе язык становится основным инструментом формирования вымышленного мира. Объяснение читателям структуры этого мира и его специфики вынуждает авторов прибегать к введению информации о фэнтезийной вселенной. В свою очередь, это явление стимулирует появление в лингвистическом терминологическом аппарате понятий «квазиреалии» (фантастические реалии) и «квазизнания» (систематизированные знания о мире, сконструированном писателем) (Лекарева, 2020, с. 72). Данное понимание соотносится с современными исследованиями квазиреалий: Е. В. Заюкова подчёркивает, что они «являются своеобразными авторскими неологизмами и окказионализмами, которые вводятся в художественный текст с целью создания писателем вымышленного мира» (2025, с. 67). Так, С. В. Травкин акцентирует внимание на жанрообразующей роли магии в данных произведениях и отмечает, что «характерная для фэнтези лексика распадается на лексические маркеры разных типов <...> лексические единицы, маркирующие магию, динамизм и фэнтезийное пространство» (Травкин, 2018, с. 228).

Однако в сфере подростковых произведений в жанре фэнтези выбор языковых средств для конструирования вымышленного мира может быть осложнён, поскольку авторы должны передать квазизнания понятным для молодого читателя языком. Традиционно простота и экспрессивность лексики и синтаксических конструкций считаются отличительной чертой подростковой литературы, что является адаптивным способом передачи сложной информации. Это соотносится с выводами исследователей относительно современной литературы young adult: так, Е. А. Бармина, Ю. А. Мороз и О. Г. Скидан отмечают: «Одним из маркеров литературы жанра young adult является использование субстандартной лексики (просторечия, жаргон, сленг), с помощью которой авторы стремятся быть с читателем-подростком “на одной волне”» (2022, с. 308). Например, одной из наиболее характерных черт развития языка литературы для подростков становится упрощение, обусловленное в том числе «намеренным использованием бинарной оппозиции простота – сложность, где простота оказывается внешней и служит реализации двойных смыслов» (Зелезинская, 2024, с. 108). Таким образом, произведения для подростков затрагивают феномены культуры, элементы этикета, традиции, социальные проблемы реального и вымышленных миров, которые авторы стремятся раскрыть, учитывая культурный опыт своих читателей.

Способы языкового введения квазизнаний о вымышленном мире и механизмы адаптации текста для подростковой аудитории

«Заключая метели. Колядки других миров» – сборник рождественских фэнтези-рассказов от «Черным-Бело» – «импринта молодежного фэнтези от редакторской группы Киры Фроловой» (Черным-Бело, <https://books.yandex.ru/books/vEMyTIm4>). Он был опубликован в конце 2025 года и собрал более восьми с половиной тысяч читателей на платформе Яндекс.Книги. Рассмотрим способы языковой трансляции квазизнаний о культуре изображаемых вымышленных миров. Анализ таких единиц важен не только в номинативном, но и в лингвокультурном аспекте: так, С. В. Казакова и И. А. Бубнова, говоря о квазиреалиях искусственных литературных вселенных, отмечают, что «все они создают культурный колорит, на фоне которого развиваются события произведения» (2024, с. 62).

Так, в рассказе Евгении Сафоновой «Йольская песнь» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) представлен большой пласт лексики, называющей феномены культуры, – преимущественно элементы кельтских мифов: *Йоль, Дикая Охота, Дивный (Дикий) Охотник, баньши, фоморы, трикветры*. Автор даёт непоследовательные контекстуальные пояснения, рассчитывая, тем не менее, что читатель знаком с ирландской мифологией. Так, *баныши* сначала описывается визуально и лишь затем называется, при этом не объясняется, кто такие баньши в целом, а подчёркиваются их внешние аномалии: «*Белые локоны, <...> пальцы вдвое длиннее нормы, <...> – при виде баньши и взрослые обычно терялись...*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Следует отметить, однако, что отсутствие представлений о кельтских мифах не мешает читателю воспринимать

сюжет, поскольку автор создаёт эмоциональный контекст, необходимый для понимания роли того или иного персонажа. Так, *Дикий (Дивный) Охотник*, *Дикая Охота*, *фоморы* вызывают у героев страх на физиологическом уровне, что подчёркивается цветовой лексикой: «*Старик запнулся, и по тому, как посерели его прежде багровые щёки, Гэбриэл безошибочно понял: вот они и добрались до главного*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). *Йоль* же показан одновременно как зимний праздник, аналогичный Новому году («*на повороте Колеса Года*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025)), и как ночь повышенной активности нечисти: «*Слишком много нечисти, гуляющей по ночам; слишком много тёмных магических ритуалов, которые удобнее всего вершить на повороте Колеса Года*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

Если словарные значения лексем, связанных с мифологической сферой, сохранены, то семантика исторического термина *инквизитор* видоизменяется. Согласно Толковому словарю русского языка, *инквизитор* – это «1. Судья инквизиции; 2. перен. Человек, обращающийся с кем-н. с холодной жестокостью, мучитель» (Ожегов, Шведова, 1997, с. 247). В анализируемом тексте у данного слова актуализируются оба значения, однако развивается семантика, противоположная переносному значению: *Инквизиторы* – подобная полиции организация, защищающая людей от нечисти, более того, героям свойственны дружелюбие и милосердие. Кроме того, необходимо отметить графические особенности: в рамках рассказа первая буква термина *Инквизиторы* всегда прописная, что подчёркивает особый статус этой группы людей. Автор вводит эти квазизнания в том числе через описание деятельности Инквизиции: «*...чья работа состоит в их (призраков) окончательном упокоении*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Таким образом, Евгения Сафонова (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) переосмысливает культурный феномен, наделяя изначально исторический термин новой семантикой. Можно говорить о том, что, используя мифологическую и историческую лексику для создания квазиреалий, автор осмысливает каждую единицу заново и вводит через контекстуальные или ассоциативные объяснения, сохраняя или видоизменяя смысл. Так, если знания кельтских мифов дополняют читательское восприятие представленного в рассказе вымышленного мира, то информация об инквизиции может нарушить привычные культурно-исторические ожидания читателя. Однако именно такое семантическое смещение позволяет автору усилить выразительность текста и привлечь внимание к ключевым особенностям изображаемой квазиреальности, что особенно важно для литературы, адресованной подростковой аудитории.

Таким образом, квазиреальность рассказа строится на представлениях из сферы кельтской мифологии. Автор использует стратегию контекстуального введения мифологических реалий и переосмысления исторических терминов (*инквизиторы*). Квазизнания вводятся через эмоциональную реакцию персонажей и частичную характеристику феномена: через внешнее описание или описание деятельности.

Квазиреальность рассказа Антонины Крейн «Подарок для архангела» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) связана с религиозными феноменами. Используются библейские имена архангелов: *Михаил, Рафаил, Гавриил, Уриил*; главой Небесного Казначейства назван *Ассаэль*, что схоже с библейским именем члена гвардии царя Давида Асаила (Асаэля). Автор переосмысливает христианские образы, в изображаемой квазиреальности наделяя безгрешных, по Библии, архангелов человеческими пороками: «*...начал <...> самоуверенно – в своём духе – предъявлять претензии*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Лексемы *самоуверенно* и *предъявлять* имеют негативную коннотацию, не свойственную описаниям ангельских существ в христианской традиции. Подобные лексические характеристики героев, образы которых основаны на переосмыслении священных для каких-либо групп людей феноменов, могут восприниматься как семантическая трансформация сакральных образов.

Однако автор конкретизирует структуру квазиреальности, дистанцируя её элементы от христианских представлений. Вводится топоним *Небесные Чертоги*, которому даётся исчерпывающее определение: «*...Небесных Чертогов – волшебного города небожителей, расположенного на летающих островах*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Представлены также топонимы, которые называются «измерениями», например враждебный *Сумеречный Город*. *Михаил* – владыка Небесного Чертога – является «*главой могущественного магического ордена, чьи колдуны защищали жителей планеты Земля от проклятых сущностей*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Как видим, автор интегрирует в повествование элементы вымышленной реальности, которые не характерны для христианского мировоззрения: *магический орден, колдуны, проклятые сущности*. Вводятся также имена героев, связанных с греческими мифами: «*Пифии из Квартала Предсказаний...*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Позднее автор использует такие имена, которые контрастируют с библейскими: *Феликс Рыбкин, Инга Айземанн*.

Действие происходит в вымышленной реальности, для которой характерны реалии современной культуры, маркерами чего становятся следующие лексические единицы: *форс-мажор, налог, техника, фонарики, премия*. Автор употребляет также разговорные обороты (*голова готова взорваться, не продохнуть – только сдохнуть, все достали, божественная гача*) и лексику (*гадёныш, папочка, заорал, заткнулись, дурдом, вечеринка, коробочка*), характерные для подростковой речи. Любопытно, что автор в сноске приводит полное определение слова *гача*, поскольку оно является преимущественно элементом геймерского сленга и может быть не знакомо широкой аудитории.

Таким образом, религиозные образы подвергаются трансформации и частичной секуляризации. Квазизнания вводятся через конкретизацию топонимов и институций вымышленного мира. Единицы современной русской речи (в том числе разговорной) обеспечивают адаптацию представлений о сложных религиозных феноменах к знаниям подростковой аудитории.

В рассказе Софьи Ролдугиной «Верные друзья» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) элементами квазиреалий также становятся феномены культуры, связанные с кельтской мифологией. Используется такая мифологическая лексика, как *Йоль*, *Самайн*, *келпи*, *фейри*, *Заезжий Рыцарь*, *холмы*. В центре внимания оказывается вымышленный мир, отражающий реальную действительность и, более того, действительность современную, на что указывает лексика, называющая технологические достижения: *телефон*, *телевизор*, *пульт*, *камера*, *фото-микс*. Используются также элементы современного сленга: *краш*, *делишки* и т. д. Однако фэнтезийный мир логично интегрирован в бытовую реальность: обыватели знают о существовании фейри, которые сами покинули человеческий мир после войны, поэтому мифологическая лексика им знакома и не требует пояснений, в связи с чем автор определяет потенциально малознакомую юному читателю лексику с помощью контекста. Так, сначала описывается внешность *тени*, а затем в диалоге между героинями вводится название вида подобных существ: «*Вот только лица у него не было – просто белый, гладкий чурбак*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «*Мы... мы сегодня видели **тень**?*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Смена мировоззренческой парадигмы в связи с исчезновением фейри обозначается через противопоставление праздников: *Рождество* и *Йоль*. В этом контексте показателен следующий фрагмент: «– Он может. Но после **Рождества!** Это немного не его праздник» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «– Да ну? А какой его?» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). «– **Йоль!** Но он будет праздновать его **под холмом**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

Так, в рассказе наблюдается интеграция фэнтези в современный бытовой контекст. Мифологическая лексика не требует развёрнутых пояснений, так как подаётся через повседневную оптику персонажей. Используется стратегия постепенной номинации (сначала даётся описание, затем вводится соответствующий термин).

Второстепенную роль фэнтезийные элементы играют в рассказе Элиот Лилит «Холодное Рождество». События представляются реалистичными и, более того, имеют историческую основу: центральным событием повествования становится знакомство юного Александра Первого с баденской принцессой Луизой, его будущей женой. Фокусом повествования является зарождение дружбы и симпатии между юными героями. Таким образом, повествовательный ракурс позволяет представить исторические события с позиции, близкой подростку.

Эффект достоверности поддерживается использованием топонимов, обозначающих реальные объекты: *Россия*, *Петербург*, *Нева*, *Баден*, *Дурлах*. Данные единицы раскрываются с позиции юной героини, которая восхищается Петербургом, но тоскует по родному Бадену. Так, Петербург характеризуется через однородный ряд словосочетаний: (город) «<...> **стройных зданий и широких проспектов, гранитных набережных и шумящих листвой парков, гордых статуй, <...> гордых вельмож**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). В то же время родной для героини Баден описывается ею лаконично и противопоставляется Петербургу: «**карликовое немецкое княжество**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

Кроме того, используются имена реальных исторических личностей: *Екатерина* (Вторая), *Луиза* (Мария Августа Баденская), *Фредерика*, *Александр* (Первый), *Константин*, *Павел* (Первый). Фэнтезийная часть оказывается связана именно с представителями императорской семьи, поскольку они имеют способности к *царскому огню*, который может прогонять демонов в изображаемой квазиреальности. Так, квазизнания вводятся как фон, причём ближе к концу рассказа. Автор описывает царский огонь, затем называет его и характеризует как способность любого члена королевской или императорской семьи: «**Полыхнула алая вспышка. Под засиявшим белым кулаком демон разлетелся чёрным облачком. Луиза замерла...**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «– Чего вы? – буркнул тот. – **Царского огня никогда не видели?**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «– Видела, конечно! – **Все, в ком текла королевская кровь, в той или иной мере им обладали**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Демоны же изображаются как естественная часть городской среды, подобная птицам-вредителям, и это подчёркивается через нетипичную лексическую сочетаемость, которая производит комический эффект: *стая демонов*.

Таким образом, реалистическая историческая основа сочетается с минимально внедрёнными фэнтезийными элементами, которые вводятся как фон ближе к финалу, при этом используется приём постепенной номинации. Автор обращается к именам реальных исторических деятелей, а также топонимы, создавая эффект достоверности. Основным способом адаптации текста для юных читателей становится изображение исторических событий, героями которых являются подростки.

В рассказе «Ниево время» Джезебел Морган (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) элементы фэнтези связаны со славянским фольклором. Действие рассказа происходит зимой, в центре внимания оказываются зимние гадания. Повествователь обезличен, находится «над» повествованием. Он передаёт читателю квазизнания несколькими способами:

1. Через пояснения и определения, облечённые в форму сказки. Так, вводится информация о том, кто такой Ний: «*За седмицу до смены года **Ний, старый слуга Марены, достаёт из закровов шкатулку из тьмы и льда***» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Таким же образом интегрируется информация о мифической шкатулке, а также о смысле зимних гаданий: «*С самого рождения мира копятя, **копятя в ней кошмары и озарения, ужасы и пророчества, сны и видения***» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «<...> *в самые холодные, зимние ночи **открывает Ний шкатулку, выпускает видения*** <...>. Кто посмелее – ***гадает, чтобы их за хвост ухватить*** да попытаться истолковать» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Читатель получает необходимые вводные данные, связанные с фольклором: «*Ний – слуга Морены*»; «*за седмицу до смены года [Ний] достаёт шкатулку*»; в шкатулке «*копятя кошмары, озарения, <...> видения*»; люди гадают, «*чтобы их (видения) за хвост ухватить*». Автор выстраивает логическую цепочку, передавая читателю квазизнания.

Наиболее значимым с лингвистической точки зрения является жанр сказки, выбранный автором для интеграции квазизнаний в повествование. Во вводной легенде, как и во всем рассказе, активно используется устаревшая лексика: *седмица, закрома, вещей, неизбывный* и т. д. Автор не поясняет семантику таких слов, однако их смысл понятен в контексте: «...*достает из **закромов** шкатулку*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Кроме того, определённый ритм вводной части выстраивается с помощью таких элементов, как повторы – «*копятся, копятся*»; инверсий – «*открывает Ний*»; однородного ряда, в котором каждый элемент включает два существительных: «*копятся в ней кошмары и озарения, ужасы и пророчества, сны и видения*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

2. Через демонстрацию отношения героев. Если *Ний, Макошь, Марена* (по другим версиям, Морана) – известные культурные феномены (славянские языческие божества), то такие элементы квазиреальности, как *Ничейный день, Птичья Матерь* и *Птичье отродье* являются вымышленными. Автор вводит и раскрывает эти элементы преимущественно через описание мыслей и эмоций персонажей. *Ничейный день* характеризуется комплексно: так, внутренняя речь героини содержит как его краткое определение («*В Ничейный день, когда один год сменялся другим, боги теряли свою власть*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025)), так и языковую репрезентацию её отношения к Ничейному дню посредством лексики с негативной коннотацией (*отродья, распри, беды*; *поёжилась* – описание физиологического состояния): «<...> в этот день <...> *иногда ходили среди людей её отродья, сея распри и беды*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «*Власта поёжилась*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

Джезбел Морган раскрывает и характеризует фэнтезийные квазиреалии, включающие элементы славянской мифологии, через определения, которые преимущественно даются повествователем, а также через отношение персонажей, которое транслируется в их внутренней речи. Можно говорить также о том, что в данном рассказе фольклорная стилизация является значимым способом введения квазизнаний: автор использует сказовую интонацию, архаизмы, особый синтаксический ритм. При этом пояснения встроены в легендарную структуру повествования.

В рассказе «Отыщем чары ночью снежной» автора под псевдонимом Мэй (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) фэнтезийные элементы являются полностью вымышленными и не опираются на культурные феномены, однако при этом они преимущественно связаны с определённым сословием – аристократией: «*Все аристократы обладают силой, тщательно учатся её использовать*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Словосочетание *магия аристократов* в анализируемой квазиреальности является несвободным и обозначает особую магическую силу привилегированного слоя общества: «*Это про отношения с женой знали всё, а магия аристократов была далеко*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Поскольку данное сословие оказывается в центре повествования, то в рассказе значимую роль играет лексика, связанная с ним, – титулы и этикетные обращения по европейскому образцу: *лорд, леди, принц, император, императрица*; лексика уклада: *особняк, бал, Ночь Хрустального бала, экипаж, карета, дворец, мундир*. Примечательно при этом использование большого количества разговорных элементов, которые в сочетании с лексикой, характерной для аристократии, производят комический эффект, весьма характерный для подростковой литературы. Герои рассказа – преимущественно молодые люди, они используют следующие разговорные единицы: *запрещёнка, долбануть, мужлан, хорошенький, быстренько, оторвёт голову* и др.

В данном рассказе особый интерес представляет словообразование в сфере магической лексики, обозначающей квазиреалии. Часть таких единиц является авторскими неологизмами: так, имя существительное *артефактолог*, которое обозначает человека, изучающего запрещенные артефакты и играющего роль криминалиста в данном вымышленном мире, образовано суффиксальным способом по модели, связанной с обозначением лиц по профессии (*археолог, антрополог* и т. д.). Существительное *теплокамни*, которое обозначает греющие камни, играющие роль батареи, образовано путем сложения с соединительной гласной по образцу таких слов, как *сухой, чернозём* и др. Оно входит в несвободное словосочетание *зачарованные теплокамни*, под которыми имеются в виду камни, получившие магическую силу вследствие того, что их зачаровали. Этим подчёркивается значимость осознанного магического действия. Таким образом, автор, создавая неологизмы, использует типичные и хорошо знакомые читателю модели словообразования, которые позволяют вводить новые элементы квазиреальности без развёрнутого пояснения, поскольку значение подобных единиц выводится из их морфемной структуры.

Как мы видим, создавая свою фэнтезийную реальность, Мэй (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) вводит множество языковых единиц, связанных с магией, что считается одной из отличительных языковых черт литературы данного жанра: маркерами вымышленного пространства становятся лексемы и словосочетания, «ассоциированные с магией» (Травкин, 2018, с. 229). Семантика значительной части данных единиц прозрачна, поскольку они являются общеупотребительными (*запретная магия, тепловые чары, артефакт, ритуал*) или имеют «прозрачную» морфемную структуру (*зачарованные теплокамни, артефактолог*). Тем не менее часть лексем, которые могут быть неизвестны юному читателю или становятся полисемичными в рамках квазиреальности, получает толкование. Так, Мэй включает в текст рассуждения повествователя, объясняющие лексемы *чаровники/чаровницы* после их первого упоминания в диалоге: «*У многих простолюдинов тоже есть способности, и если они значительны, то им прямая дорога в чаровники*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Дается операционное определение слова: устанавливается связь между концепцией («*Магия должна иметь форму*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025)) и её применением. Контраст лексики магии и разговорного элемента производит комический эффект, являясь способом адаптации текста для подростковой аудитории.

Ольга Богатикова (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) в рассказе «Святочное гадание» создаёт вымышленную реальность, в которой обычные городские жилищные комплексы (в рассказе – ЖК) становятся естественной средой обитания сказочных персонажей. В связи с такой концепцией квазиреальности в одном предложении могут сочетаться обозначения современных бытовых реалий и единицы мифологической, а также сказочной лексики: «<...> мне на глаза попался Гена – **энергетический вампир** с десятого этажа. Он нёс <...> **пачку пельменей**...» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «**Ведьма и домовый** ведали в нашей **многоэтажке коммунальными вопросами**...» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Подобные словосочетания отличаются комичностью и тем самым привлекают внимание читателя. Используется также лексика, обозначающая фэнтезийные квазиреалии: *соседи-колдуны, ведьма, домовый, русалки, волшебницы, драконы, энергетический вампир, чародец, зелья, Святки, гадания*. Поскольку автор употребляет общеизвестную (преимущественно сказочную) лексику для обозначения фэнтезийных элементов, главная героиня-рассказчица, называя данные феномены, не раскрывает их содержание. Таким образом, в данном рассказе сказочные персонажи интегрируются в современный городской контекст. Автор создаёт вымышленный мир, применяя широко известный лексический инструментарий, не нуждающийся в дополнительных пояснениях. Подобная квазиреальность не требует обладания квазизнаниями для понимания сюжета: используются названия «фоновых» культурных и бытовых реалий, с детства хорошо знакомых молодым читателям.

В рассказе Анастасии Андриановой «Короткая спичка» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) культура вымышленного города представляется обыденной. Более того, она опирается на феномены отечественной культуры: *зимний салат* как блюдо праздничного новогоднего стола, а также описание содержания фильма «Ирония судьбы»: «фильм про мужчину, который ошибся адресом...» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Внимание привлекают и субстантивные маркеры современности (*кофейня*, Интернет), а также словосочетание *тревожная кнопка*.

Собственно фэнтезийная лексика «прозрачна» и не требует дополнительных пояснений, тем не менее она сопровождается вводным комментарием, позволяющим понять взаимосвязь феноменов и причины несвободности некоторых словосочетаний, используемых в дальнейшем. Так, считается, что в праздник «**духи предков-покровителей** спускаются с небес в уделы» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «они спускаются в **масках**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); «**верующие надевают маски**» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025): все субстантивные единицы и словосочетания, представленные выше, являются терминами, обозначающими элементы квазиреальности; более того, автор вводит читателей в традиции вымышленного мира. Слово *верующие* маркирует статус фэнтезийной составляющей в вымышленном мире: для обывателей духи предков-покровителей являются частью религии. В целом, в рассказе используется следующая фэнтезийная лексика, не требующая пояснений: *духи предков-покровителей, чародеи удела* (несвободное словосочетание), *упыри*. Интерес представляет словосочетание *чародейское общежитие*, включающее лексему, связанную с миром фэнтези, и обозначение современной бытовой реалии.

В анализируемом произведении передаются особенности подростковой речи, а именно используется сленг, а также большое количество разговорных элементов: *нахалка, хомячок, прищучили, молодняк, рожа, помотавшись* (по городу). Особый интерес представляет ошибочное с точки зрения грамматики, но распространённое в интернет-мемах и устной речи поздравление: у Андриановой – «– С **новой** *годой*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025); у Э. Лилит – «– Ага... *выходит, с ней*» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025).

Автор сочетает элементы подростковой речи с личными именами молодых людей, которые в отличие от сленговых единиц абсолютно не свойственны современной русской лингвокультуре: *Мавна, Иллар, Кунава, Варда, Лекеш, Лыко, Смородник, Калинин, Боярышник*. Данные имена нельзя отнести к какой-либо одной существующей культуре, поскольку они имеют разное происхождение: *Иллар* – греческое имя, *Варда* – армянское, *Кунава, Лыко* – славянские; кроме того, целый пласт имён связан с названиями птиц. Такие имена имеют «отстранённую» форму, характерную для подростковых произведений, что обусловлено тяготением подростков к переосмыслению собственного имени, использованию прозвищ. Таким образом, в анализируемом произведении фэнтезийные элементы встроены в современную культурную модель. Для адаптации элементов квазиреальности используется подростковый сленг, интернет-мемы, разговорные конструкции. Квазизнания вводятся через общеизвестную лексику и описание традиций вымышленного мира.

Рассказ Лии Арден «Первая звезда» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025) представляет особый интерес, поскольку он предназначен лишь для тех читателей, которые уже знакомы с серией книг «Мара и Морок», и сопровождается авторской ремаркой-рекомендацией: «...содержит *спойлеры* к основной дилогии. Читать стоит только после ознакомления с первыми двумя книгами» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Создавая произведение для уже сформировавшейся аудитории, автор избавляет себя от необходимости передавать читателю основные квазизнания. Так, единицам *Морок, Мара, маска, тени, ожившие покойники, упыри*, значимым для формирования картины вымышленного мира, пояснения не даются, о них можно сформировать лишь поверхностное представление с опорой на контекст: так, известно, что Мороки проходят обучение, мастерски дерутся, а *тени* и *маски* – их атрибуты. Например: «Аарон *сдёрнул маску* с пояса и *нацепил* на голову, *плащ из теней* окутал плечи» (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Не требуют пояснения такие единицы, как *упыри* и *ожившие покойники*, но в то же время в рамках цикла лексемы *маска* и *тень* становятся полисемичными и без вводного комментария являются ошибочно неполными.

Кроме того, без пояснений используются имена собственные, связанные с топонимикой квазиреальности (*Аишор, Серат*), а также называющие героев цикла (*Морана, Аарон, Марк, Северин Ласнецов, Кристиан, Агата*). Однако стоит отметить, что, поскольку квазиреальность цикла «Мара и Морок» основана на славянской мифологии, даже не посвящённый в квазизнания читатель может правильно трактовать образ Мораны – богини смерти.

В данном рассказе Лия Арден не только создаёт сюжет в рамках уже существующей квазиреальности, но и расширяет её, вводит новые квазиреалии, также основанные на славянском фольклоре. Так, можно отметить праздник Коляда, которому автор даёт исчерпывающее определение, вводя как элемент легенд: *«По легендам Коляда была праздником Мар, потому что в эту ночь Морана дарует перерождение всему миру. В эту самую длинную ночь она встречает солнце, имя которому Коляда, в её руках оно перерождается младенцем <...> оно не гонит Морану прочь, но даёт ей время для необходимого сна до следующей зимы»* (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Значимо также то, что в рассказе описывается первое за всё действие цикла явление Мораны, которую автор не называет напрямую, но маркирует через лексику цвета – в дилогии красный, черный и белый названы цветами Мар и Мораны: *«...засиял в <...> черных как смоль волосах, <...> её плащ алого цвета...»* (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Называя встречную незнакомкой, автор при этом в точности иллюстрирует легенду о Моране и младенце Коляде: *«Незнакомка несла в руках нечто светящееся»* (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Можно отметить также образовательный потенциал использования мифологического имени, поскольку в языческой культуре, характерной для ранних славян, Коляда – это такой праздник, «когда солнце поворачивалось от Зимы к Лету» (Шинтяпина, 2016, с. 60). Кроме того, Колядой называли «божество, к которому обращались колядующие в разных регионах» (Шинтяпина, 2016, с. 60).

Автор сочетает устаревшую лексику, которая маркирует изображаемую эпоху (*око, тщетная* (попытка), *хомут*), и разговорную, используемую для передачи речи молодых героев (*сосунок, вдарил, бугай, маячить, бесить, разболтался, нацепил, оплеуха, вытравив*).

В адрес упырей и беспринципных стражей Серата герои используют эмоционально-окрашенную оценочную лексику с негативной коннотацией, которая многократно повторяется на протяжении всего рассказа: *подонки, ублюдки, недоумки, урод*. Например: *«Королевское тебе благословение на длинный род, ублюдки»* (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Экспрессивная лексика также считается характерной для текстов, адресованных подросткам (Строгонова, 2011).

Адресуя рассказ узкой аудитории, знакомой с дилогией «Мара и Морок», автор избавляется от необходимости передавать читателю квазизнания. Тем не менее Л. Арден добавляет в вымышленный мир дилогии новые элементы, которые также основаны на славянской мифологии. Автор даёт им максимально подробное определение, которое имитирует легенду. Герои рассказа – молодые люди, поэтому для их речи характерны разговорные элементы и экспрессивность. Однако сочетание единиц устаревшей и разговорной лексики производит комический эффект и способствует усилению интереса юного читателя: *«Поступок Марка вызвал у Аарона несоизмеримую благодарность, бурлящую вместе с гневом, потому что он нарывался на побои, даже когда можно было заткнуться...»* (Ролдугина, Морган, Сафонова и др., 2025). Таким образом, произведение адресовано подготовленной аудитории: основные квазизнания не поясняются, поскольку предполагается интертекстуальная компетенция читателя. Новые элементы квазиреальности вводятся через приём легендаризации. Наблюдается сочетание устаревшей и разговорной лексики, обладающей экспрессивностью, что позволяет привлечь внимание потенциальной подростковой аудитории.

Проведённый анализ показывает, что в рассказах сборника квазиреальность конструируется не единообразно: в одних текстах имеется опора на кельтскую или славянскую мифологию; в других историческая достоверность совмещается с минимальными фэнтезийными элементами; в третьих сказочно-магические реалии помещаются в современную городскую и бытовую среду. При этом общим для всех произведений становится стремление сделать вымышленный мир понятным читателю-подростку. Это становится возможным посредством актуализации нескольких языковых механизмов, таких как контекстуальное пояснение, постепенная номинация, операционное определение через функцию, легендаризация, интертекстуальная опора на уже известные художественные миры, использование экспрессивной лексики (в том числе имеющей разговорную окраску), а также создание семантически «прозрачных» неологизмов. Следовательно, социокультурные параметры языка подросткового фэнтези проявляются в постоянном балансе между новизной квазиреальности и её культурной узнаваемостью.

Заключение

Анализ рассказов сборника «Защита метели. Колядки других миров» позволил установить, что языковые средства, с помощью которых в рассматриваемых текстах конструируется квазиреальность, представлены несколькими группами единиц. К ним относятся мифологическая, религиозная, историческая, сказочная, разговорно-бытовая и собственно фэнтезийная лексика, а также авторские неологизмы и устойчивые словосочетания, номинирующие элементы вымышленного мира. Данные единицы выполняют не только номинативную и изобразительную, но и когнитивно-адаптивную функции: они формируют у подростковой читательской аудитории представления о социальных институтах, культурных нормах, мифологических основаниях и бытовых практиках изображаемой квазиреальности.

В ходе исследования были определены основные способы языкового введения квазизнаний о вымышленном мире. К ним относятся постепенная номинация элементов квазиреальности по модели «описание → термин», контекстуальное пояснение, ассоциативное раскрытие через эмоциональную реакцию персонажей,

операционное определение через функцию или деятельность, легендаризация как пояснение в форме мифа или предания, а также интертекстуальная опора на уже известные художественные миры. Значимым способом введения квазизнаний является и словообразовательная «прозрачность» неологизмов, благодаря которой значение новой номинации выводится из её морфемной структуры без развёрнутого авторского комментария.

Рассмотрение взаимодействия мифологической, религиозной, исторической и разговорно-бытовой лексики, представленной в выбранных для анализа произведениях, показало, что социокультурные параметры языка подросткового фэнтези проявляются в постоянном соотношении вымышленного мира с реальным культурным опытом читателя. В одних рассказах квазиреальность строится на основе кельтской или славянской мифологии, в других – на переосмыслении религиозных и исторических образов, в третьих – на соединении сказочно-магических элементов со знаниями о современной городской и бытовой среде. При этом культурно маркированные единицы не просто включаются в фэнтезийный текст, а подвергаются семантическому смещению, переоценке или функциональному переосмыслению.

Было выявлено, что доступность фэнтезийного текста для подросткового читателя обеспечивается сочетанием когнитивной новизны и культурной узнаваемости. Авторы репрезентируют сложные мифологические, религиозные, исторические и социально маркированные смыслы через знакомые подростку речевые и культурные модели: разговорную лексику, молодёжный сленг, интернет-мемы, бытовой контекст, комический стилиевой контраст, эмоционально-оценочную экспрессию и повествовательную позицию, близкую читательской аудитории. Благодаря этому квазиреальность воспринимается не как закрытая система специальных знаний, а как доступный, эмоционально насыщенный и культурно узнаваемый художественный мир.

Таким образом, проведённое исследование показало, что культурно маркированные единицы в структуре подросткового фэнтезийного повествования переосмысливаются в соответствии с логикой создаваемого художественного мира и коммуникативными потребностями юного читателя. Социокультурные параметры языка подросткового фэнтези репрезентируются посредством того, что художественное слово одновременно моделирует квазиреальность, адаптирует сложное содержание и соотносит вымышленный мир с актуальным социальным и культурным опытом читательской аудитории.

Перспективы дальнейшего исследования связаны с расширением материала за счёт других произведений современной русскоязычной и переводной подростковой фэнтези-прозы, а также с сопоставлением способов языкового конструирования квазиреальности в рамках разных этнокультурных традиций.

Материалы исследования | Research materials

1. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. М.: Азбуковник, 1997.
2. Ролдугина С., Морган Д., Сафонова Е., Мэй, Богатикова О., Андрианова А., Крейн А., Арден Л., Лилит Э. Заклятья метели. Колядки других миров. М.: Черным-Бело, 2025. <https://books.yandex.ru/books/vEMyTlm4>
3. Черным-Бело // Яндекс Книги. <https://books.yandex.ru/books/vEMyTlm4>

Источники | References

1. Бармина Е. А., Мороз Ю. А., Скидан О. Г. Адаптация текстов жанра Young Adult как средство актуализации их прагматического потенциала при переводе // Мир науки, культуры, образования. 2022. № 5 (96). <https://doi.org/10.24412/1991-5497-2022-596-306-309>
2. Буряк Н. Ю. Культурообразующий потенциал и социокультурная сущность языка: особенности этносемантической интерпретации // Вестник Адыгейского государственного университета. 2011. № 3.
3. Заюкова Е. В. Функционирование квазиреалий в художественном тексте и специфика их перевода (на материале английского и русского языков) // Язык: мультидисциплинарность научного знания. 2025. № 8.
4. Зелезинская Н. С. Языковые ограничения подросткового и молодёжного романа и способы их преодоления // Языковая личность и эффективная коммуникация в современном поликультурном мире: материалы IX Международной научно-практической конференции (г. Минск, 19-20 октября 2023 г.). Мн.: Белорусский государственный университет, 2024.
5. Казакова С. В., Бубнова И. А. Влияние автора искусственной литературной вселенной на взаимосвязь типа квазиреалий с её функцией: на материале литературных вселенных Дж. Р. Р. Толкина и Ф. Герберта // Вопросы психолингвистики. 2024. № 1 (59).
6. Киселева Л. А., Масагутова Е. Р. Основные тенденции нейминга в сфере современной художественной литературы для подростковой аудитории // Историко-культурное наследие. 2025. Т. 15. № 2.
7. Лекарева О. В. О фантастической реальности и фантастических реалиях: формирование терминологии исследований по языку литературы фэнтези // Вестник Адыгейского государственного университета. 2020. Вып. 4 (267).
8. Строгонова О. Л. Особенности репрезентации языковой личности подростка: лингво-прагматический аспект: на материале современных англоязычных учебно-методических комплексов и художественной литературы о подростках: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2012.

9. Травкин С. В. Языковая презентация пространственно-временного континуума произведений фэнтези // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2018. Вып. 4 (793).
10. Шинтяпина И. В. Обрядовая песня в праздновании Коляды // Таврический научный обозреватель. 2016. № 6 (11).

Информация об авторах | Author information

RU**Киселева Лариса Айратовна¹**, д. филол. н., проф.**Егорова Елизавета Рустэмовна²**¹ Самарский национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королёва² Уфимский университет науки и технологий**EN****Larisa Ayratovna Kiseleva¹**, Dr**Elizaveta Rustemovna Egorova²**¹ Samara National Research University named after Academician S. P. Korolev² Ufa University of Science and Technology¹ larisakiseleva2015@yandex.ru, ² maturpen@mail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 19.05.2026; опубликовано online (published online): 25.06.2026.

Ключевые слова (keywords): язык подросткового фэнтези; социокультурные параметры языка художественного произведения; языковое конструирование реальности; культурные феномены; интертекстуальность; adolescent fantasy language; socio-cultural parameters of literary language; linguistic construction of reality; cultural phenomena; intertextuality.