

УДК 81-112.2

DOI: 10.26907/2782-4756-2025-79-1-75-81

ВЕРБАЛИЗАЦИЯ ЦЕННОСТЕЙ В ФЭНТЕЗИ-ДИСКУРСЕ ПОСРЕДСТВОМ ИДИОМ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ВИДЕОИГР 2000–2020-Х ГГ.)

© Милана Красоцкая

VERBALIZATION OF VALUES IN FANTASY DISCOURSE THROUGH IDIOMS (BASED ON ENGLISH VIDEOGAMES OF THE 2000–2020'S)

Milana Krasotskaya

The article investigates an axiological aspect of fantasy discourse in such computer videogames as WarCraft III (2002–2003), Disco Elysium (2019) and Hades (2020) as well as its verbalization through idiomatic expressions. Values and ideals, expressed by idioms, play an important role in creating sense representations of alternative worlds, despite functional and structural differences between videogames and traditional literary works. Videogames, featuring interactivity and organized in a form of a hypertext, create a unique discursive space where the players can choose their own ways of interacting with a fantasy world. Systematization of idiomatic expressions allows assessing the axiological content dynamics in the periods under consideration. The objective of the research is to conduct a diachronic analysis of idioms from the 2000's until 2020's. The article offers methodology, based on the analysis of idiomatic expressions within a hybrid axiological hierarchy, established on the systems by L. K. Bairamova and Sh. H. Schwartz, comprised of seven values. As a result, we detected significant similarities in value hierarchies for the period under consideration. The place of the values in the hierarchy is determined both by external (i.e. culture and political state of affairs in the country of a game's development) and in-game factors (plot and game mechanics).

Keywords: idiomatic expression, fantasy-discourse, value, hypertext, value system

В статье исследуется аксиологический аспект фэнтези-дискурса в таких компьютерных видеоиграх, как WarCraft III (2002–2003), Disco Elysium (2019) и Hades (2020), и его вербализация посредством идиоматических выражений. Ценности и идеалы, выраженные идиомами, играют ключевую роль в создании смысловых репрезентаций альтернативных миров, несмотря на функциональные и структурные различия видеоигр и традиционных литературных произведений. Видеоигры, обладающие интерактивностью и организованные по принципу гипертекста, создают уникальное дискурсивное пространство, в котором игроки могут выбрать собственные пути взаимодействия с миром фэнтези. Систематизация идиоматических выражений позволяет оценить динамику аксиологического содержания за рассматриваемые периоды. Целью исследования выступает проведение диахронического анализа идиом за период с 2000-х по 2020-е гг. В статье предлагается методология, основанная на анализе идиоматических выражений в рамках гибридной аксиологической иерархии, базирующейся на системах Л. К. Байрамовой и Ш. Х. Шварца и состоящей из семи ориентиров. В результате исследования обнаружены существенные сходства между ценностными иерархиями за рассматриваемый период. Место аксиологических ориентиров в иерархии обусловлено как внеигровыми (культурой и политической обстановкой в стране создания игры), так и игровыми (сюжетом, механиками игры) факторами.

Ключевые слова: идиоматическое выражение, фэнтези-дискурс, ценность, гипертекст, система ценностей

Для цитирования: Красоцкая М. Вербализация ценностей в фэнтези-дискурсе посредством идиом (на материале англоязычных компьютерных видеоигр 2000–2020-х гг.) // Филология и культура. Philology and Culture. 2025. № 1 (79). С. 75–81. DOI: 10.26907/2782-4756-2025-79-1-75-81

В настоящее время наблюдается растущая популярность компьютерных видеоигр как раз- влекательного медиаконтента среди всех возрастов игроков. Зачастую сюжет видеоигр происхо-

дит в условиях мира фэнтези. Поэтому актуальным является исследование аксиологического аспекта и его вербализации в фэнтези-дискурсе, обычно рассматриваемом на материале литературных произведений, а не видеоигр. Предположительно, такой подход связан с нетекстовым характером видеоигр: в отличие от текста, характеризующегося такими свойствами, как линейность, непрерывность и стабильность [1, с. 19], сценарий компьютерных игр организован по принципу гипертекста и обладает такими функциями, как фрагментарность (возможность начать читать гипертекст с любого момента) и нелинейность восприятия (текст читается не в ограниченном, а в трехмерном информационном пространстве) [2, с. 5]. Стоит также отметить, что роль текстовых описаний действительности литературы в видеоиграх выполняют визуальные средства. В отличие от киносценариев, которые также отличаются от обычного текста, сценарий видеоигры интерактивен, то есть игрок сам выбирает последовательность своих взаимодействий с окружающей его виртуальной реальностью [Там же, с. 6]. Ряд игр располагают внутренним механизмом выбора случайного сценария, при котором некоторые явления могут иметь место в одном прохождении, но будут отсутствовать в другом, что также делает игровой гипертекст нестабильным по сравнению с литературным текстом.

Ввиду отсутствия единого терминологического аппарата, понятие дискурса может трактоваться широко – как процесс и результат языковой деятельности, то есть как родовое понятие в соотношении с текстом и речью [3, с. 14], и узко – как язык текстов с особыми грамматикой, лексиконом, синтаксисом, семантикой и своим миром, то есть в связи с функциональным стилем [Там же, с. 15]. Дискурс может выделяться на основе стилистической специфики, возраста участников, индивидуального языка и т. д. [Там же, с. 16]. Дискурсивное пространство является посредником между литературой, языком и реальностью; в нем формируется знаковая (семиотическая) среда, необходимая для осуществления коммуникативной функции. Дискурсивное пространство может трактоваться как среда, в которой существуют дискурсы и происходит реальное речепроизводство, и как коммуникативное событие в тексте, осмысленное языковой личностью и актуализированное как фрагмент художественной коммуникации. Также дискурсивное пространство считается частью языковой картины мира – системы вербализованных образов, интерпретирующих опыт носителей данного языка [4], [5, с. 187].

Фэнтези-дискурс входит в художественный дискурс, характеризующийся созданием автором воображаемого мира и реальности на основе художественного вымысла. При этом воображаемая реальность может как совпадать с окружающей действительностью, так и отличаться от нее, но использовать элементы действительности для создания возможного мира [6, с. 134]. Интерес к фэнтези обусловлен, в частности, потребностью общества в ценностных ориентирах, не обусловленных господствующей идеологией или религией. Значима и авторская позиция, свободная от внешнего авторитетного давления [7, с. 50]. Фэнтези как жанр обладает следующим рядом характеристик:

1) смешением жанров – фэнтези объединяет в себе черты жанров волшебной сказки, мифа, рыцарского романа, национального фольклора и др. [6, с. 134];

2) детальной разработанностью вторичного мира, то есть закономерностей альтернативной реальности, созданной фантазией автора [8]. В зависимости от приближенности или отдаленности вторичного мира выделяется первичная (художественный вымысел) и вторичная (авторский способ воспроизведения реальности: изменение законов логики, непривычные сочетания реальных и т. д.) художественная условность [6, с. 134];

3) основной темой произведения, выстроенной на основе поднимаемых вопросов этического характера, при этом принятия решений персонажа не связаны с теологией, а принимаются им самостоятельно [7, с. 50];

4) основной сюжетной линией, заключающейся в сценарии квеста;

5) высокой степенью национальной обусловленности, связанной с эволюцией жанра;

6) интертекстуальностью – связью между текстами, реализацией в речевой деятельности когнитивного процесса, в котором отражается мышление; присутствием одного текста в другом [9, с. 98, 106].

Ценности играют основополагающую роль в дискурсе. Оценочные суждения и отношения между ними устанавливают ценностные парадигмы, а совокупность культурных доминант – наиболее значимых культурных смыслов – образует определенный тип культуры. Эти факторы входят в ценностную картину мира [5, с. 117–118]. Под ценностью понимается любой из трех элементов ситуации оценивания: идеал в основе оценки, предмет оценивания или соответствие между идеальным и реальным предметами [10, с. 34].

В статье идиоматические выражения определены как эмоционально окрашенные устойчивые

словосочетания, обладающие идиоматичностью (то есть невозможностью выведения общего значения выражения из суммы значений элементов) [11, с. 124], подверженностью деформациям [12, с. 24] и принадлежностью определенной языковой картине мира [13, с. 229–230]. Идиомы связаны с ценностями посредством этнокультурного сознания – мировосприятия в связи с содержательными контурами той или иной культуры [14, с. 144]. Стоит отметить, что употребление идиом в фэнтези ограничено. Это обусловлено наличием вторичного мира, где существование многих культурных реалий окружающей действительности невозможно [15].

Целью исследования является диахронический анализ ценностных ориентиров, выраженных идиоматическими выражениями в речи персонажей трех видеоигр: WarCraft III: Reign of Chaos (2002) и дополнения к ней WarCraft III: Frozen Throne (2003); Disco Elysium Final Cut (2019); Hades (2020). Материал исследования выбран на основе культурной значимости игр: все они получили награды «игра года» (WarCraft III – от Академии интерактивных искусств и наук; Disco Elysium была номинирована BAFTA, NAVGTR, SXSW Gaming Awards; Hades получила награды BAFTA, AIAS DICE, NAVGTR и др. [16]) и имеют широкие фанатские базы. Методом сплошной выборки из сценариев рассматриваемых компьютерных игр выделено 364 идиоматических выражения. С помощью метода словарных дефиниций идиомы сопоставлены с гибридной ценностной иерархией, основанной на системах Л. К. Байрамовой и Ш. Х. Шварца.

Иерархия Л. К. Байрамовой охватывает наибольшее количество видов общепринятых ценностей (гедонистические, религиозные, эмоциональные и др.), а также вводит дихотомическую структуру благодаря рассмотрению как ценностей, так и антиценностей – ценностных ориентиров, обладающих отрицательным аксиологическим вектором. В систему входят такие дихотомии, как правда – ложь, смех – плач, рай – ад, счастье – несчастье, богатство – бедность, жизнь – смерть, здоровье – болезнь, ум – глупость [17, с. 121].

Культурная ценностная система социального психолога Ш. Х. Шварца создана с целью решения ряда социальных проблем: группа и личность, равноправие и иерархия, защита окружающей среды от чрезмерного преобразования человеком [18, с. 39–40]. Система представлена ученым в виде круговой диаграммы, где полярные ориентиры находятся напротив друг друга, а смежные обладают общими положениями: например, Равноправие и Интеллектуальная авто-

номия подразумевают необходимость индивидуальной ответственности человека за свои действия [Там же, с. 41–42]. В нее входят такие ценности, как Принадлежность (социальный порядок, уважение традиций), Интеллектуальная автономия (любопытность), Аффективная автономия (увлекательная жизнь и получение от нее удовольствия), Равноправие (равенство), Иерархия (власть), Гармония (единство с природой), Мастерство (честолюбие) [Там же, с. 41]. Целесообразность выбора данной иерархии представляется в ее социальной составляющей и необходимости рассмотрения аксиологического аспекта с точки зрения не только лингвистики, но и смежных наук.

При создании авторской системы ценностей использована более поздняя иерархия Ш. Х. Шварца, состоящая из десяти ориентиров (2012), впоследствии расширенная до 19 (2017). Однако добавленные ценности представляются слишком узконаправленными при их практическом применении, из-за чего в рамках исследования уместнее использовать концепцию 2012 г. В отличие от культурной системы 2008 г., системы 2012 и 2017 гг. направлены не на социальный аспект, а на индивидуальный; они раскрывают базовые ценности отдельных респондентов, в совокупности составляющие базовые ценностные ориентации культур. Иерархия состоит из следующих ориентиров: Саморегуляции (свобода идей и действий), Стимуляции (волнение перед новизной и жизненными испытаниями), Гедонизма (чувственное удовольствие), Достижения (компетентность и личный успех), Силы (социальный статус, доминирование), Безопасности (личная и общественная безопасность), Соответствия (сдерживания деструктивных импульсов), Традиции (уважения или принятия обычаев и идей культуры или религии), Доброжелательности (межличностные отношения), Универсализма (понимание, терпимость, защита всех людей и природы) [19, с. 55–59]. Так же, как и культурная аксиологическая система, иерархия базовых ценностей Ш. Х. Шварца представляет собой круговую диаграмму. Необходимость в ее использовании для создания авторской системы мотивируется тем, что в исследовании общая ценностная картина мира основывается на совокупности употреблений идиоматических выражений отдельными персонажами. Поэтому в данном контексте важно рассматривать идиолект, то есть речевой инструмент отражения языковой картины мира личности [20, с. 270].

Таким образом, предлагается гибридная система, состоящая из следующих ценностей, элементы которой находятся в дихотомиях:

Автономия: независимость действий, исследование – навязывание действий, нарушение автономии;

Гедонизм: получение удовольствия в любом его виде (материальное или чувственное) – несчастье;

Безопасность: соблюдение социальных норм, справедливость – нарушение социальных норм, беспорядок;

Достижение: проявление компетентности в своей работе – неадекватность навыков;

Власть: богатство, социальный статус – бедность, рабство;

Гармония: здоровье, жизнь, единство с природой – болезнь, смерть, отдаление от природы;

Духовные ценности: соблюдение и уважение культурных и религиозных традиций, пространственно-временной континуум – несоблюдение традиций.

Стоит отметить, что при соотнесении с аксиологическими ориентирами некоторые идиоматические выражения относились к двум ценностным ориентирам ввиду либо смежности некоторых элементов ценности, например в идиоме *to lose one's mind* ‘терять рассудок’ (здесь и далее перевод наш. – М. Д.), которую можно отнести к Достижению с отрицательным вектором и к Гармонии с отрицательным вектором, так как неадекватность навыков оцениваемого субъекта метафорически или буквально связана с ухудшением психического здоровья; либо на основе двоякости трактовки идиомы, например *to keep one's head down* ‘не появляться на публике’, ‘активно избегать конфликта’, может быть отнесена как к Безопасности с положительным вектором (попытка субъекта обезопасить себя), так и к Автономии с отрицательным (ущемление свободы передвижения).

Из 364 идиоматических выражений, выделенных в сценариях рассматриваемых игр, на обе части WarCraft III приходится 88 идиом, на Disco Elysium – 131 идиома, на Hades – 195 идиом. Можно предположить, что усиливается размывание границ некогда изолированного фэнтезидискурса, так как этимологически многие идиомы не связаны с примерной хронологией действия в фэнтези (например, Античностью или Средневековьем). Также наблюдается проникновение в него реалий окружающей действительности. Например, в видеоигре Hades, действие которой происходит в Тартаре, Асфоделе и Элизии, то есть значимых местах древнегреческой культуры, употреблена такая идиома, как *a calling card* ‘визитная карточка’; предмет, оставленный в качестве ориентира, что некто находился в определенной локации, в контексте слов Персе-

фоны о Хароне: «*Oh, why... he gave me his calling card after he graciously helped get me out of here the first time*». – «О, ну почему... он дал мне свою визитку, после того как любезно помог мне выбраться отсюда в первый раз»). Также идиома *in a jiffy* ‘немедленно’ употреблена в WarCraft III, действие которой происходит в Средневековье, хотя само выражение относится к 1776 г. [21]. В той же игре находим *when hell freezes over* ‘после дождичка в четверг’, хотя религиозных понятий Ада и Рая в WarCraft III не существует.

Выделено шесть универсальных идиом, употребленных во всех трех играх: *to take/pay heed* (‘соблюдать осторожность’; Безопасность), *to lose one's mind* (Достижение (–), Гармония (–)), *at hand* (‘рядом, неизбежно’; Духовные ценности), *to get the better/best of someone/something* (‘перехитрить, обмануть’; Гедонизм (–)), *to keep an eye on* (‘присмотреть за кем-либо или чем-либо’; Безопасность), *to have one's word* (‘взять слово’; Духовные ценности). Это может быть связано со схожими элементами повествования во всех рассматриваемых играх: необходимость обратить внимание на чьи-либо слова игроку (или протагонисту, в роли которого он выступает); потеря рассудка одним из персонажей или сомнение в адекватности принятых решений; близость опасности; временное превосходство антагониста; квест по слежке за другим персонажем; данная кому-либо клятва.

Отмечается, что большинство идиом в рамках ориентира Духовные ценности выражают не соблюдение традиций, а пространственно-временной континуум: *at hand*, *at bay* ‘на расстоянии’, *in broad daylight* ‘при свете дня’, *in a blink of an eye* ‘в мгновение ока’, *in a jiffy* и т. д. По-видимому, выбор идиоматических выражений обусловлен отстранением реалий игр от религий и традиций окружающей действительности.

Самыми частотными идиомами за 2000-е гг. являются *once and for all* (‘раз и навсегда’; 7 раз) и *at hand* (5 раз). В 2010-е гг. чаще всего использовались выражения *to change one's mind* (‘изменить решение’; 44 раза), *to make up one's mind* (‘принять решение’; 19 раз), *to keep an eye on* (18 раз). В 2020-х гг. часто употреблялись идиомы *to give a shot* (‘попробовать’; 9 раз), *to keep an eye on* (8 раз), *to change one's mind* (8 раз). Отмечается, что в WarCraft III и Hades большинство идиом имеют единичное употребление. Частотность использования выделенных выражений обусловлена внутриигровыми факторами, такими как сюжет и механика игры с множественностью выбора.

Ценностные ориентиры за 2000-е гг. составляют следующую иерархию: Безопасность – 37 идиом, из них 20 положительных (*to hold one's ground* ‘не сдавать позиций’), 17 отрицательных (*to snuff out* ‘разрушать, подавлять’); Достижение – 16 идиом, из них 12 положительных (*to take up a cup* ‘взвалить бремя’) и 4 отрицательных (*to run/drive into the ground* ‘развалить дело, разорить’); Автономия – 14 идиом, из них 8 положительных (*to be on the move* ‘двигаться’) и 6 отрицательных (*to haul off* ‘уклоняться’); Духовные ценности – 10 идиом, из них 9 положительных (*for the time being* ‘на некоторое время’) и 1 отрицательная (*when hell freezes over*); Гедонизм – 9 идиом, из них 4 положительных (*weight off one's shoulders* ‘как гора с плеч’) и 5 отрицательных (*to put someone on edge* ‘заставлять кого-либо нервничать’); Власть – 5 идиом, из них 4 положительных (*out of one's league* ‘быть лучше кого-либо’) и 1 отрицательная (*for the birds* ‘бесполезный’); Гармония – 2 идиомы, из них 1 положительная (*to hold fast* ‘держаться’) и 1 отрицательная (*to lose one's mind*).

Для 2010-х гг. характерна следующая ценностная иерархия: Достижение – 34 идиомы, из них 22 положительных (*worth one's salt* ‘компетентный’) и 12 отрицательных (*under one's nose* ‘под чьим-либо носом’); Безопасность – 32 идиомы, из них 14 положительных (*to cordon off* ‘оцепить’) и 18 отрицательных (*to keep someone in the dark* ‘держат в неведении’); Автономия – 18 идиом, из них 13 положительных (*to mull over* ‘долго обдумывать’) и 5 отрицательных (*to sod off* ‘отвалить’); Гедонизм – 17 идиом, из них 10 положительных (*to take/have a breather* ‘перевести дух’) и 7 отрицательных (*in for a bumpy ride* ‘тяжелое время’); Власть – 13 идиом, из них 10 положительных (*to run circles around someone* ‘справляться с работой лучше прочих’) и 3 отрицательные (*to go out of the window* ‘быть бесполезным и забытым’); Гармония – 12 идиом, из них 4 положительные (*to air out* ‘проветрить’) и 8 отрицательных (*at death's door* ‘на пороге смерти’); Духовные ценности – 10 положительных идиом (*down the road* ‘в будущем’, *in the blink of an eye*).

Ценностными ориентирами 2020-х гг. выступают Безопасность – 53 идиомы, из них 23 положительных (*the coast is clear* ‘горизонт чист’) и 30 отрицательных (*to get the horns* ‘разозлить кого-либо и получить соответствующую эмоциональную реакцию’); Гедонизм – 36 идиом, из них 22 положительных (*to spruce up* ‘приукрасить’) и 14 отрицательных (*a low blow* ‘удар исподтишка’); Автономия – 35 идиом, из них 25 положительных (*to get to the bottom* ‘разобраться’) и

10 отрицательных (*to be set in one's ways* ‘не хотеть меняться’); Достижение – 34 идиомы, из них 23 положительных (*to dredge up* ‘заполучить после долгих поисков’) и 11 отрицательных (*to slip one's mind* ‘запамятовать’); Власть – 22 идиомы, из них 15 положительных (*a calling card*) и 7 отрицательных (*at one's beck and call* ‘служить кому-либо’); Гармония – 18 идиом, из них 7 положительных (*to take it in stride* ‘не пасовать перед трудностями’) и 11 отрицательных (*to shrivel up* ‘вянуть’); Духовные ценности – 12 идиом, из них 11 положительных (*to run in the family* ‘быть в крови, в роду’) и 1 отрицательная (*to turn one's back on* ‘отвернуться от кого-либо’).

Таким образом, ценностные иерархии за каждый рассматриваемый период отличаются незначительно. Место ориентиров обусловлено как внеигровыми (культура и политическая обстановка стран создания игр), так и внутриигровыми (сюжет, механика игры) аспектами. Ведущей ценностью выступает Безопасность, при этом превалируют идиомы, выражающие антиценности, что может быть связано с сюжетной линией игр – необходимостью победить «зло» (антагониста). В каждой игре третье место занимает ориентир Автономия, внутри которого большинство идиом обладают положительным аксиологическим вектором. Предполагается, что это связано с имплицитным побуждением игроков к исследованию элементов игры (сюжета, территорий, возможностей персонажа, общения с неигровыми персонажами и др.). В играх 2000-х и 2010-х гг. одним из ведущих ориентиров выступает Достижение, также содержащий значительное количество идиом с положительным аксиологическим вектором, что можно соотносить с имплицитным поощрением игрока. Стоит отметить, что в игре 2020-х гг. второе место занимает Гедонизм, что может служить отсылкой к культуре Древней Греции, по мотивам которой построен сюжет. Наименее значимыми во всех трех играх являются ценности Власть и Гармония. Во-первых, потому что конечной целью протагониста является завершение квеста, а не повышение социального статуса. В WarCraft III практически все протагонисты являются либо богами, либо потомками королевских или богатых семей; в Disco Elysium протагонист – полицейский, при этом его власть не признается другими жителями города; в Hades протагонист – полубог. Во-вторых, Гармония не играет важной роли, так как ни один персонаж не умирает по-настоящему, у игрока всегда есть возможность возродиться, начать заново. Интересно, что ориентир Духовные ценности сместился в конец иерархий в 2010-х и 2020-х гг., хотя религии и традициям отводятся

не последние места в играх (ср. сюжетную арку в Церкви и объяснение Энциклопедии о Долорес Дэй (местной святой) в Disco Elysium и божественный мотив в Hades). Свою вербализацию Духовные ценности находят в других лексических единицах.

Список источников

1. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: Ленанд, 2019. 144 с.
2. Лутовинова О. В. Гипертекст: понятие, основные характеристики, возможные подходы к лингвистическому анализу // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2009. № 5. С. 4–7.
3. Скребцова Т. Г. Лингвистика дискурса: структура, семантика, прагматика. М.: Изд. дом ЯСК, 2020. 313 с.
4. Лушников Г. И., Медведева Е. В. Дискурсивное пространство фэнтези (на материале произведений А. Нортон) // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=11573&ysclid=m2rg5bpjj448237901> (дата обращения: 27.10.2024).
5. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 331 с.
6. Медведева Е. В. Интертекстуальность как дискурсообразующая категория пространства жанра фэнтези // Вестник Кемеровского государственного университета. 2015. № 4 (64). С. 133–137.
7. Павлухина О. В. Литература фэнтези в контексте современной культуры: предпосылки, особенности жанра, читательская аудитория // Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева. 2013. № 4 (14). С. 49–57.
8. Агапитова Е. К. Создание фантастического мира как внутренняя цель писателя-фантаста // Филологические исследования. 2016. URL: <https://academy.petsru.ru/journal/article.php?id=3004> (дата обращения: 27.10.2024).
9. Ревзина О. Г. Язык и текст. М.: МАКС Пресс, 2020. 561 с.
10. Бабаянц В. В. Ценности как объект лингвокультурологической рефлексии // Грамота. 2013. № 6 (24). С. 32–35.
11. Виноградов В. В. Избранные труды. Лексикология и лексикография. М.: Наука, 1977. 312 с.
12. Чиненова Л. А. Английская фразеология в языке и речи. М.: Либроком, 2009. 101 с.
13. Алефиренко Н. Ф. Фразеология в свете современных лингвистических парадигм. М.: ЭЛПИС, 2008. 269 с.
14. Алефиренко Н. Ф. Лингвокультурология. Ценностно-смысловое пространство языка. М.: Флинта, Наука, 2010. 224 с.
15. Ali N. Addressing The Elephant In The Room: Everyday Idioms In Fantasy Worlds. 2019. URL: <https://bookriot.com/everyday-idioms-in-fantasy-worlds/> (дата обращения: 31.10.2024).

16. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies and TV Shows. 2024. URL: https://www.imdb.com/?ref_=nv_home (дата обращения: 31.10.2024).

17. Байрамова Л. К. «Аксиологический фразеологический словарь английского языка» как одно из новых средств в языковой подготовке специалистов-международников // Магия ИННО: новые технологии в языковой подготовке специалистов-международников. 2013. Т. 2. С. 120–127.

18. Шварц Ш. Культурные ценностные ориентации: природа и следствия национальных различий // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2008. № 2. С. 37–67.

19. Schwartz Sh. H. The Refined Theory of Basic Values // Values and Behavior: Taking a cross-cultural perspective. Springer, 2017. P. 51–85.

20. Корниенко Е. В. Идиолект и идиостиль: к вопросу о соотношении понятий // Филология: научные исследования. 2019. № 1. С. 265–271.

21. Etymonline – Online Etymology Dictionary. 2024. URL: <https://www.etymonline.com/> (дата обращения: 03.11.2024).

References

1. Galperin, I. R. (2019). *Tekst kak ob'ekt lingvisticheskogo issledovaniya* [Text as an Object of Linguistic Research]. 144 p. Moscow, Lenand. (In Russian)
2. Lutovinova, O. V. (2009). *Gipertekst: ponyatie, osnovnye kharakteristiki, vozmozhnye podkhody k lingvisticheskomu analizu* [Hypertext: Its Concept, General Characteristics and Possible Approaches to Linguistic Analysis]. *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*. No. 5, pp. 4–7. (In Russian)
3. Skrebtsova, T. G. (2020). *Lingvistika diskursa: struktura, semantika, pragmatika* [Discourse Linguistics: Structure, Semantics, Pragmatics]. 313 p. Moscow, YaSK Publishing house. (In Russian)
4. Lushnikova, G. I., Medvedeva, Ye. V. (2013). *Diskursivnoe prostranstvo fentezi (na materiale proizvedenii A. Norton)* [Discursive Space of Fantasy (based on A. Norton's works)]. *Sovremennye problemy nauki i obrazovaniya*. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=11573&ysclid=m2rg5bpjj448237901> (accessed: 27.10.2024). (In Russian)
5. Karasik, V. I. (2002). *Yazykovoï krug: lichnost', kontsepty, diskurs* [Language Circle: Individuality, Concepts, Discourse]. 331 p. Volgograd, Peremena. (In Russian)
6. Medvedeva, Ye. V. (2015). *Intertekstual'nost' kak diskursoobrazuyushchaya kategoriya prostranstva zhanra fentezi* [Intertextuality as a Discourse Forming Category of Fantasy Genre Space]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*. No. 4 (64), pp. 133–137. (In Russian)
7. Pavlukhina, O. V. (2013). *Literatura fentezi v kontekste sovremennoi kul'tury: predposylki, osobennosti zhanra, chitatel'skaya auditoriya* [Fantasy Literature in the Shadow of Contemporary Culture: Background, Spe-

cific Nature of the Genre, Readership]. *Vestnik Volzhskogo universiteta im. V. N. Tatishcheva*. No. 4 (14), pp. 49–57. (In Russian)

8. Agapitova, Ye. K. (2016). *Sozdanie fantasticheskogo mira kak vnutrennyaya tsel' pisatelya-fantasta* [Creation of Fiction World as a Goal of Fiction Writer]. *Filologicheskie issledovaniya*. URL: <https://academy.petrus.ru/journal/article.php?id=3004> (accessed: 27.10.2024). (In Russian)

9. Revzina, O. G. (2020). *Yazyk i tekst* [Language and Text]. 561 p. Moscow, MAKS Press. (In Russian)

10. Babayants, V. V. (2013). *Tsennosti kak ob'ekt lingvokulturologicheskoi refleksii* [Values as Object of Linguo-Culturological Reflection]. *Gramota*. No. 6 (24), pp. 32–35. (In Russian)

11. Vinogradov, V. V. (1977). *Izbrannye trudy. Leksikologiya i leksikografiya* [Selected Works. Lexicology and Lexicography]. 312 p. Moscow, Nauka. (In Russian)

12. Chinenova, L. A. (2009). *Angliiskaya frazeologiya v yazyke i rechi* [English Phraseology in Language and Speech]. 101 p. Moscow, Librokom. (In Russian)

13. Alefirenko, N. F. (2008). *Frazeologiya v svete sovremennykh lingvisticheskikh paradigm* [Phraseology in the Light of Contemporary Linguistic Paradigms]. 269 p. Moscow, ELPIs. (In Russian)

14. Alefirenko, N. F. (2010). *Lingvokulturologiya. Tsennostno-smyslovoe prostranstvo yazyka* [Linguoculturology. Value-sense Language Space]. 224 p. Moscow, Flinta, Nauka. (In Russian)

15. Ali N. (2019). *Addressing the Elephant in the Room: Everyday Idioms in Fantasy Worlds*. URL: <https://bookriot.com/everyday-idioms-in-fantasy-worlds/> (accessed: 31.10.2024). (In English)

16. *IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies and TV Shows* (2024). URL: https://www.imdb.com/?ref_=nv_home (accessed: 31.10.2024). (In English)

17. Bairamova, L. K. (2013). “*Aksiologicheskii frazeologicheskii slovar' angliiskogo yazyka*” kak odno iz novykh sredstv v yazykovo podgotovke spetsialistov-mezhdunarodnikov [“The Axiological Dictionary of Phraseological Units of the English Language” as One of the New Means of Language Training of Specialists in Foreign Affairs]. *Magiya INNO: novye tekhnologii v yazykovo podgotovke spetsialistov-mezhdunarodnikov*. Vol. 2, pp. 120–127. (In Russian)

18. Schwartz, Sh. (2008). *Kul'turnye tsennostnye orientatsii: priroda i sledstviya natsional'nykh razlichii* [Cultural Value Orientations: Nature and Consequences of National Differences]. *Psikhologiya. Zhurnal Vysshei shkoly ekonomiki*. No. 2, pp. 37–67. (In Russian)

19. Schwartz, Sh. H. (2017). *The Refined Theory of Basic Values. Values and Behavior: Taking a Cross-Cultural Perspective*. Pp. 51–85. Springer. (In English)

20. Kornienko, Ye. V. (2019). *Idiolekt i idiosil': k voprosu o sootnesenii ponyatii* [Idiolect and Idiostyle: On the Correlation of Notions]. *Filologiya: nauchnye issledovaniya*. No. 1, pp. 265–271. (In Russian)

21. *Etymonline – Online Etymology Dictionary* (2024). URL: <https://www.etymonline.com/> (accessed: 03.11.2024). (In English)

The article was submitted on 15.11.2024

Поступила в редакцию 15.11.2024

Красоцкая Милана Денисовна,
аспирант,
педагог дополнительного образования,
Российский университет дружбы народов
им. П. Лумумбы,
117198, Россия, Москва,
Миклухо-Маклая, 6.
Milana19971@yandex.ru

Krasotskaya Milana Denisovna,
graduate student,
supplementary education teacher,
People's Friendship University of Russia
named after P. Lumumba,
6 Miklukho-Maklaya Str.,
Moscow, 117198, Russian Federation.
Milana19971@yandex.ru