

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет іноземної філології
Кафедра англійської мови та методики її викладання**

**СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ВЛАСТИВОСТІ ТОПОНІМІВ
ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ РОМАНІВ ЕРІН ХАНТЕР «ВОЇНИ»**

Кваліфікаційна робота
на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”

Виконала: студентка 241-м групи
Спеціальності: 014.02 Середня освіта
(мова і література (англійська))
Освітньо-професійної (наукової)
програми:
«Середня освіта (Мова і література
(англійська))»
Другого (магістерського) рівня вищої
освіти
Ніщименко Марія Вячеславівна
Керівник: к.ф.н., доцент Димитренко Л.В.
Рецензент: к.ф.н., доцент Ковбасюк Л.А.

Херсон – 2019

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Віртуальний простір як ментальна картина реальності в художньому тексті	8
1.1. Сучасні трактування поняття віртуального простору та підходи до його вивчення в лінгвістиці	8
1.2. Система орієнтирів та основних ознак структурування віртуального простору	13
РОЗДІЛ 2. Віртуальний простір серії романів Ерін Хантер «Воїни»	26
2.1. Система відношень типу "центр – периферія"	26
2.2. Дейктичні маркери та семантичні коди розгортання віртуального простору	34
2.3. Особистий психологічний простір	47
РОЗДІЛ 3. Топоніми віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни»	51
3.1. Структурна класифікація топонімів	51
3.2. Семантична класифікація топонімів	57
3.3. Тематична класифікація топонімів	63
ВИСНОВКИ	69
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	72
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	78
ДОДАТОК 1	79
ДОДАТОК 2	80

ВСТУП

Розвиток теорії тексту фактично призвів до зрівнювання у правах мови та тексту, як двох важливих об'єктів лінгвістичних досліджень. Найважливіші напрями дослідження мови поширились на вивчення тексту. На сьогодні активно йде процес дослідження тексту на стику напрямів, розділів лінгвістики, в комплексних та міждисциплінарних дослідженнях. Під впливом антропологічної та когнітивної лінгвістики семантична структура художнього тексту суттєво змінилася, ускладнилася та збагатилася.

У категорії простору текст розглядається як сукупність лінійно розташованих знаків і як сукупність смислів. Зокрема, існує думка, що текстовий простір поділяється на актуальний та віртуальний семантичний простір, де віртуальний простір реалізовується механізмом замислу, а актуальний семантичний простір – це текстове поле, у якому формується результат осмислення та розуміння тексту в цілому [1, с. 51]. Звідси випливає, що семантичний простір тексту – це ментальне утворення, у формуванні якого бере участь літературний твір, котрий, обумовлений інтенцією автора, має набір лексичних знаків (від слова до складного синтаксичного цілого, тобто віртуальний простір) та інтерпретується читачем в процесі його сприйняття (актуальний простір).

Картина реального світу є «суб'єктивним образом об'єктивного світу» [60, с. 146]. Ерін Хантер створила віртуальний світ, образ якого експлікує концептуальні настанови, цілі та мотиви його творця, його суб'єктивне бачення віртуальної реальності. Це все пояснюється сукупністю певних допущень, які не перевіряються, а приймаються свідомістю як аксіоми, очевидні факти – підстава для осмислення та бачення простору, який задає автор, структурує та наповнює очевидними або прихованими змістами. Якщо звичайний топонім

виявляє "специфіку національно-обумовленого сприйняття фрагменту дійсності" [9, с. 141], то сукупність віртуальних топонімів виявляють особливості творця, авторського світу, його вихідні посилання, його пріоритети та акценти, тому читачеві відкриваються ще й особливості мовного каналу інформації про віртуальну реальність та способи її вербалізації у тексті художнього твору.

Актуальність дослідження обумовлена фрагментарністю досліджень лексики на позначення віртуального простору з позиції лексико-семантичної структури. Літературні власні імена являють собою надзвичайно цікавий об'єкт дослідження. Твір Ерін Хантер у цьому плані є джерелом багатим на всі розряди онімічної лексики: зоонімами, топонімам, антропонімами, космонімами, фітонімами, етніонімами та ін. Оніми вивчаються в різних аспектах як лінгвістами, так і літературознавцями. Зокрема, стилістичні функції онімів у художній літературі досліджували Н. В. Васильєва, Ю. А. Карпенко, Д. Лампінг, В. А. Ніконов, Н. К. Фролов, співвідношення ономастикону поетичного та реального, системність поетичної ономастики та її ролі в художньому тексті – С. І. Зінін, В. Н. Михайлов, Г. А. Силаєва, О. І. Фонякова, поетику власних імен – Л. І. Андрієва, В. М. Калінкін, Е. Б. Магазаник, В. А. Кухаренко, А. А. Фомін, Л. М. Щетинін, процеси номінації – М. В. Голомідова, М. Е. Рут, А. В. Суперанська, Н. К. Фролов та інші. Проте, незважаючи на помітні успіхи, в сучасній ономастиці й досі існують проблемні аспекти, які вимагають подальших ономастичних студій. Так, ономастикон різних літератур та літературних жанрів досліджено нерівномірно, фрагментарно. Це насамперед стосується дитячої фентезійної літератури, яка досі не була достатньо проаналізована в цілому й у творчості окремих авторів, зокрема видатного письменника Ерін Хантер.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами: кваліфікаційна робота виконана відповідно до науково-дослідної теми

кафедри англійської мови та методики її викладання «Лінгвокогнітивні та комунікативні аспекти дослідження тексту» (державний реєстраційний номер 0117U006792).

Метою роботи є аналіз структурно-семантичних властивостей топонімів віртуального простору серії романів Ерін Хантер "Воїни".

Реалізація мети передбачає виконання таких **завдань**:

- 1) конкретизувати поняття віртуального простору художнього твору та топоніму;
- 2) встановити семантичні особливості топонімів віртуального простору в аналізованих англійських текстах;
- 3) розробити семантичну, структурну та тематичну класифікацію топонімів у творах Ерін Хантер.

Об'єкт дослідження становлять топоніми віртуального простору художнього тексту.

Предмет дослідження – структурно-семантичні особливості топонімів віртуального простору романів Ерін Хантер.

Матеріалом дослідження слугували тексти першого та другого циклів серії романів Кейт Кері, Черіт Болдрі та Вікторії Холмс під спільним псевдонімом Ерін Хантер «Воїни»: "Into the Wild", "Fire and Ice", "Forest of Secrets", "Rising Storm", "A Dangerous Path", "The Darkest Hour", "Midnight", "Moonrise", "Dawn", "Starlight", "Twilight", "Sunset" та "The Sight".

Мета і завдання кваліфікаційної роботи визначили застосування комплексу загальнонаукових та спеціальних **методів дослідження**: *дефінітивний метод* – для виокремлення основних ознак віртуального простору художнього тексту; *евристичний* – для збору, фіксації й документування матеріалу дослідження; *синхронно-описовий* – для виявлення спільних і відмінних рис онімів аналізованих творів (зокрема, топонімів) на основі прийомів спостереження, порівняння й узагальнення; *прийом зовнішньої реконструкції* – для встановлення

вихідного значення денотатів лексичних одиниць-топонімів; *метод трансформаційного аналізу* – для виявлення семантичних змін лексичних одиниць-топонімів у віртуальному просторі тестів романів; *метод формалізації* – для дослідження змін, що відбуваються з лексичними одиницями-топонімами із застосуванням кількісних методів.

Новизна дослідження полягає у запропонованій класифікації топонімів за тематичним, семантичним та структурним критеріями на матеріалі англомовних текстів сучасної літератури.

Практичне значення отриманих результатів детерміновано доцільністю їх використання у процесі викладання нормативних теоретичних курсів «Стилістика англійської мови» (розділи «Лексична стилістика», «Функціональна стилістика», «Лінгвостилістичний аналіз тексту»), практичних курсів з «Інтерпретації тексту», а також при написанні наукових робіт.

Апробацію результатів дослідження здійснено під час доповідей на засіданні кафедри англійської мови та методики її викладання Херсонського державного університету (протокол №11 20.02.2019 р.; №16 06.05.2019 р.; №5а 22.10.2019 р.), головні положення та висновки роботи викладені у публікаціях:

- 1) наукова стаття «Функціонування лексики на позначення віртуального простору в сучасній англійській літературній мові» у збірнику «Студентські наукові студії» (2019 р.),
- 2) наукова стаття «Система орієнтирів та основних ознак структурування віртуального простору» в альманасі «Магістерські студії» // Магістерські студії. Альманах. Вип. 19. – Херсон: ХДУ, 2019. – С. 213-215;
- 3) наукова стаття на тему «Система відношень типу «центр – периферія» віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни» // Неоміфологізм в українській та зарубіжній літературах: збірник

матеріалів Всеукраїнської студентської науково-практичної інтернет-конференції / [редактори-упорядники А. В. Демченко, Т. О. Цепкало]. – Херсон: ХДУ, 2019. – С. 148-153;

4) тези наукової доповіді «Роль топоніма у віртуальному просторі романів Ерін Хантер «Воїни» для участі у Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні питання філологічних наук: наукові дискусії» // Актуальні питання філологічних наук: наукові дискусії: Міжнародна науково-практична конференція, м. Одеса, 27 – 28 вересня 2019 року. – Одеса: Південноукраїнська організація «Центр філологічних досліджень», 2019. – С. 71-74;

5) тези наукової доповіді «Семантичні коди віртуального простору» для участі у Міжнародній науково-практичній конференції молодих учених, студентів та аспірантів «Актуальні проблеми розвитку природничих та гуманітарних наук» у Східноєвропейському національному університеті імені Лесі Українки (2019 р.).

РОЗДІЛ 1

ВІТРУАЛЬНИЙ ПРОСТІР ЯК МЕНТАЛЬНА КАРТИНА РЕАЛЬНОСТІ В ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

1.1. Сучасні трактування поняття віртуального простору та підходи до його вивчення в лінгвістиці

Дослідження функціонування ономастичної лексики в мові художнього літератури – об’ємна й складна тема, яка спирається на текстовий аналіз, що ставить за мету дослідити шляхи смислоутворення. Проникнути в смисловий об’єм художнього твору допомагав онім – як точний і тонкий інструмент художнього письма, що у творі став художньою деталлю виключної вагомості. Зазвичай об’єктом пильної уваги дослідників літературної ономастики в онімний простір, ономастична парадигма тексту і в цілому творчість письменника, а також семантична та функціональна специфіка власних назв у тексті, з увагою на те, що художній текст за своєю суттю є завжди символічним.

Сучасні лінгвістичні й ономастичні дослідження базуються на класичних фундаментальних працях В. В. Виноградова, Л. В. Щерби, В. Н. Михайлова, В. А. Никонова, О. В. Суперанської, Ю. О. Карпенко, В. А. Кухаренко, Л. О. Белея, Д. Г. Бучка, В. М. Калінкіна. Дослідження онімного простору творів письменників і поетів різних лінгвокультурних літературних періодів розкривав перед дослідниками-ономастами необмежені можливості.

При дослідженні географічних назв у художньому творі став очевидним той факт, що функції топонімів досить широкі та різноманітні і не зводяться просто до вказівки місця подій [15, с. 17]. Топоніми посідають особливе місце в тканині художнього твору, адже кожна подія, хоч незначна, а тим більше значна, відбувається на певній

точці у просторі. Отже, топоніми формують географічний простір будь-якого літературного твору, немовби створюючи контурну карту, на яку потім накладається дія [56, с. 167]. Як і всі власні назви, топоніми підпорядковані загальним законам художнього контексту, експресивно та стилістично насичені. Вони створюють просторову домінанту художнього тексту [40, с. 114].

Як відомо, функція топоніма в художньому творі полягає в тому, щоб посилити локальну характеристику співвідношення «персонаж – місце дії», «ствердити ефект реальності і правдивості» [34, с. 113] чи, навпаки, ірреальності, загадковості, умовності, небуденності зображуваних подій, тобто «відіграє одну з найважливіших ролей, стає найважливішим важелем художності у текстовій побудові» [25, с. 82].

Давно вже помічено вченими, що «літературний топос є індивідуальною авторською системою» [33, с. 170], «для кожного письменника є характерним власне особливе використання топонімів і манера вписування їх у контекст» [40, с. 114].

Літературний топонім завжди задіяний у контекст твору, мобілізований автором із безлічі назв саме для цього твору, працює на нього. Т. В. Немировська у своїй статті «Некоторые проблемы литературной ономастики» запропонувала схему поділу літературної онімії за родами та жанрами художнього твору:

- 1) онімія поезії, або поетична ономастика – лірика, поеми, балади;
- 2) онімія художньої прози, або художня ономастика – оповідання, повісті, романи;
- 3) онімія драматургії, або драматична ономастика – комедії, драми, трагедії [40, с. 112-113].

Український дослідниця О. Ю. Карпенко пов'язує теорію фреймів з власними назвами, ономастикою [14, с. 86]. Ч.Філлмор відзначив, що «концептуалізація фрейму має немало спільного з дослідженням

лексичних полів» і що тут аналогом поля є поняття фрейму [54, с. 58]. Різниця полягає у тому, що фрейм має позамовне обґрунтування, а поле у своїх інтерпретаціях за межі мови не виходить. Польова організація власних назв, переважно номінована терміном ономастична система (найліпше вивчені топонімічні системи), встановлена й значною мірою досліджена ономастами.

З точки зору когнітивної лінгвістики ономастичні системи є зрештою групами власних назв, які «мотивуються, визначаються і взаємно структуруються особливими уніфікованими конструкціями знання» (Ч. Філлмор), тобто позамовними чинниками, котрі й утримують членів цих груп разом. Це означає, що ономастичні системи становлять собою фрейми.

Спираючись на сформульовані тези, О. Ю. Карпенко виділяє в межах мови ономастичні фрейми відповідно до розряду денотатів, що номінуються, а саме антропонімічний фрейм (об'єднує іменування людей), *топонімічний фрейм* (сукупність власних географічних назв), ергономічний фрейм (власні назви різних виробничих, суспільних, ідеологічних, конфесійних об'єднань людей), теологічний фрейм (власні назви богів, божеств, розмаїтих демонів), зоонімічний фрейм (клички тварин), космонімічний фрейм (власні назви природних космічних об'єктів та частин їх поверхні), хрононімічний фрейм (власні назви подій, часових відрізків), хрематонімічний фрейм (власні назви матеріальних предметів, що, на відміну від географічних об'єктів, не є елементами земної поверхні і можуть змінювати своє місцеположення), ідеонімічний фрейм (власні назви духовних предметів – творів письменників та інших митців).

Ономастичні системи, зокрема топонімічні, серед фахівців прийнято виділяти в межах однієї мови за територіями їх поширення. Що ж стосується ономастичних фреймів, то можна впевнено твердити, що в межах однієї мови існує один антропонімічний фрейм, один

топонімічний фрейм і т. ін. За твердженням О. Ю. Карпенко це зумовлюється передусім двома чинниками:

а) екстралінгвальні фактори виділення ономастичних фреймів, прийняті в межах однієї мови, кардинальних розбіжностей на різних територіях поширення цієї мови не мають. Це переконує, що ономастичні фрейми є екстралінгвальними – на відміну від ономастичних систем (чи ономастичних полів), які мають досить виразні інтралінгвальні розбіжності, а тому й прив'язані до певних територій, що історично сформувалися;

б) ономастичні фрейми існують у головах людей, у ментальних лексиконах, а не в словниках чи на тих територіях, де знаходяться відповідні денотати. Ця істотна відмінність ономастичних фреймів від ономастичних систем ще більше посилює їх екстериторіальність.

Зовсім інші засади й іншу онтологію має потрійний поділ ономастичних фреймів за ступенем їх реальності на власне реальну, *віртуальну* й *сакральну* частини. Цими термінами О. Ю. Карпенко позначає три компоненти, наявні в кожному з аналізованих фреймів.

А) *Реальний компонент* включає те, що ми передусім і маємо на увазі, говорячи про певний ономастичний фрейм. Це імена реальних людей, географічних об'єктів та інших денотатів власних назв. Ці найменування знаходяться у ментальному лексиконі більшої чи меншої кількості людей, вказуються в різних ономастичних словниках та енциклопедіях, на географічних картах та картах зоряного неба тощо. Це відображення у власних назвах реальної, об'єктивної дійсності – фізичної (матеріальної) чи духовної (ідеальної).

Б) *Віртуальний компонент* – це оніми, вжиті у художніх творах, те, що називається літературною ономастиккою. Дехто в цьому сенсі вживає термін фіктонім [52, – с.30.], В. М. Калінкін запровадив влучний термін поетонім [12, с.109.], а згодом, для позначення всієї сукупності онімів художнього твору – поетонімосфера (раніше в цьому значенні

вживали термін ономастичний простір). Слід наголосити, що *віртуальний компонент* чи *поетонімосфера ономастичних фреймів* включає всі оніми, наявні в художньому творі, вигадані автором у творах жанру фентезі.

Слідом за К. О. Луговою ми визначаємо віртуальний простір, як своєрідну ментальну картину реальності в її просторовому аспекті, яка існує не реально, фактично, а лише в нашій свідомості. Це система орієнтирів, за допомогою яких герой та читач встановлюють місцезнаходження предметів, їх тотожність чи нетотожність по відношенню один до одного і, перш за все, визначають своє місце та призначення серед оточуючих просторових феноменів [31, с.20].

Концепція віртуального простору включає такі поняття, як об'єкт і місце. Об'єкт являє собою обмежену частину простору, що володіє цілісністю, перцептуальною самостійністю і визначеністю. Місце – це частина простору, яку даний об'єкт займає і називає відповідно до світогляду і світовідчуття, тому топонім відіграє значну роль в описі картини світу. Топонімічну систему можна розглядати як елемент мовної картини світу, що має свою власну внутрішню організацію, зумовлену багато в чому специфікою описуваного об'єкту. Елементи, що містяться в топонімі, в тому числі й існуючому віртуально, крім його основної денотативної інформації, пов'язані з психологічними і соціальними факторами, що визначають процес людського спілкування, пізнання навколишнього світу [31, с.54].

Вивчення віртуального простору серії романів Ерін Хантер «Воїни» дозволяє не тільки роздивитись його Вторинний світ у цілому, але й визначає життєві орієнтири, духовні цінності та пріоритети письменника. Вивчення топонімів, які створюють простір серії романів «Воїни», з урахуванням символічності їх значень, дозволяє вивчати географічне власне ім'я як згорнутий культурно-історичний феномен,

який допомагає провести паралелі з сюжетом художнього твору, який аналізується, тим самим вийти на мовну свідомість автора.

1.2. Система орієнтирів та основних ознак структурування віртуального простору

«Простір одна з реалій буття, що сприймається і диференціюється людиною, оскільки, на відміну від інших основних форм існування матерії, він усвідомлюється найпростішим способом» []. Він організовується людиною, що ставить себе в центр макро- і мікрокосмосу. Не випадково простір не тільки диференціюється засобами у всіх мовах, але опиняється в основі формування багатьох типів номінацій, що відносяться до інших, непросторових сфер. Домінуючим і основоположним в топонімічній картині світу як фрагменті свідомості людини є просторовий концепт, його ментальна репрезентація і мовне втілення.

Віртуальний простір може бути представлений й вивчений за допомогою просторових, тимчасових, кількісних, етичних та інших параметрів. На його формування впливають екстра- та інтралінгвістичні чинники, що визначають особистість творця.

У традиційній ономастиці особливе місце займає проблема розмежування мікро- і макросистем. У роботах Ю. О. Карпенка, О. І. Ященка протиставлення мікро- і макро- досліджується на матеріалі топонімії й носять кількісний характер, тому що назви дрібних топооб'єктів носять назви мікротопонімів: наприклад, макротопонімом можна назвати *урбоніми* (урбаноніми за класифікацією Н. Б. Подольської [46, с. 31]) найменування об'єктів усередині населеного пункту, у той час як мікротопонімами прийнято вважати *агороніми* - назви міських площ, ринків; *годоніми* - назви вулиць й т.д.

Говорячи про макро- і мікросистеми віртуального простору, варто зазначити принципове розходження ономастики реальної й віртуальної: віртуальний топонім, наповнений різною екстра- та інтралінгвістичною інформацією, що закладена автором-творцем віртуального світу.

Критерієм для розмежування макро- і мікротопонімії віртуального світу може також слугувати розгляд макро- і мікросистем з погляду семіотики. На думку М. В. Голомідової, «сучасна семіотика, вивчаючи простір як сенсоутворюючу форму, наголошує на антропоцентричному змісті, на суб'єктивному компоненті просторового виміру» [6, с. 34]

Зміст простору представлений як «величина», похідна від людського тлумачення предметного, речовинного, матеріально заповненого світу в засобах знакових систем, як надбудовна семантика, отримана з принципів компонування знакових одиниць, що виконують важливу функцію в когнітивному процесі розчленовування й збирання світу.

Особливий напрямок семіотичних вишукувань – значеннєве акцентування простору, семіосфери, представленою складною сукупністю пересічних і знакових систем, що перегукуються, розгортаються динамічно в людській діяльності". З огляду на сказане, можна виділити кілька семантичних ключів, або кодів, до інтерпретації віртуального простору – *ландшафтно-розпізнавальний* (виділяє складові його предметів, встановлює зв'язки й відносини між ними, реалізується як вказівка на індивідуальні відмінні властивості ландшафту), *соціально-функціональний* (припускає інтерпретацію простору у зв'язку з подіями поточної комунікації й направляє на сприйняття місць, що мають фіксовану соціальну функцію) і *соціально-символічний* (пов'язаний «з ідеєю деякого змісту, що, у свою чергу, служить планом вираження для іншого, як правило, більш цінного змісту») [31; с. 46].

Мікротопоніми не мають таку здатність, окремі семіотичні коди реалізуються в різних топонімах. Ландшафтно-розпізнавальний,

соціально-функціональний та соціально-символічний коди можна дешифрувати у певних мікротопонімах віртуального простору художнього твору.

Макротопоніми віртуального простору володіють кожним з перерахованих вище кодів: макротопонім на рівні ландшафтно-розпізнавального коду може містити посилання до «центру, середини», соціально-функціональний код вказує на важливість даної території для всіх героїв твору, соціально-символічний код реалізується в контексті змісту художнього тексту.

Семантичні коди можуть частково перетинатися, не стільки конкуруючи, скільки доповнюючи один одного як певні стійкі формули, що дозволяють розрізнити значеннєві рівні або різні концепції сприйняття віртуального простору.

Топонімія віртуального простору унікальна тим, що вона є віддзеркаленням моральних, етичних і естетичних поглядів однієї людини - Деміурга Вторинного світу, експлікує його пристрасті і особливості світобачення.

Віртуальний світ – це особливий вид простору. Проблему вивчення лексики на позначення віртуальності все частіше порушують у сучасному мовознавстві. Адже в житті людини ірреальність займає дедалі більше місця, тому в науковців з'являється значний інтерес до її всебічного дослідження. Особливістю цієї розвідки є погляд на номінації віртуального світу з позицій лексико-семантичної структури (семасіологічний підхід).

У лінгвістиці проблему реалізації віртуальності в мові у когнітивному аспекті вивчали Н. Г. Брагіна, О. С. Колесник, Т. М. Нікульшина, Т. В. Цив'ян та ін. [41, 21, 57]. У дослідженнях цих лінгвістів висвітлено різні властивості зазначеного явища. На їх основі можемо робити узагальнення щодо специфіки віртуальності. Зокрема, це відсутність характеристик справжнього, матеріальності в сутності

позначуваних об'єктів. Це світ, який існує у свідомості людини паралельно до вербалізованої дійсності, тісно з нею пов'язаний, у чомусь зумовлює її, і в принципово важливих рисах копіює її просторову структуру. Через нього людина намагається пізнати, освоїти, а іноді підкорити те, що не може зрозуміти через безпосередній контактний досвід. Віртуальний простір перетинається із об'єктивною реальністю в точці внутрішнього світу людини й тому абсолютно в усьому має антропоцентричний характер.

Фрагментарність досліджень лексики на позначення віртуального простору з позицій лексико-семантичної структури (семасіологічний підхід) зумовлює виявлення особливостей використання таких локусів залежно від виду віртуального простору, який вони репрезентують. Тому завданнями нашого розгляду стали: виявлення цих видів та вивчення специфіки вживання зазначених номінацій у сучасній англійській літературній мові. Денотативна сфера віртуальності копіює з деякими доповненнями реальну дійсність і помножується на безмежну кількість індивідуальних та колективних бачень світу, внутрішніх світів людей, художніх, міфологічних, наукових реалій.

На думку Т. В. Цив'ян, людина потребує постійного підтвердження для себе простору мовними засобами [57]. Таким чином, простота слів не означає простоту їх використання або простоту описуваних ситуацій. У лексиці можуть бути представлені випадки протиставлень, переходів між протиставленнями та зміни знаків «навпаки» [57, с.17]. З викладеним вище пов'язана особливість номінацій віртуального простору – мати план вираження переважно як у назвах реальної дійсності (не обов'язково просторової), а план змісту змінювати відповідно до ідеї репрезентованої ірреальності (як і в більшості лексики на позначення віртуальності). Пам'ять, почуття, фантазія, сон, віра, гра, безперечно, не мають об'єктивної природи. Їх людина внутрішньо уявляє й образно осмислює як вмістилище, як

субстанцію локалізації, хоч і не матеріальну, а ідеальну. Це підтверджують і літературні джерела, і мовна практика. Адже людина може блукати лабіринтами пам'яті, жити у світі почуттів, поринати у сон, жити в альтернативних світах, подорожувати в інших вимірах та ін. Людський розум має особливу властивість: створювати альтернативний до справжнього індивідуальний уявний простір – альтернативний світ, умовну ідеальність, де все відбувається за законами особи-творця.

Відповідно до видів реалізації ірреального світу в мові виокремлюємо такі лексико-семантичні групи локусів: «віртуальний міфологічний простір», «віртуальний художній простір», «віртуальний внутрішній психологічний простір», «віртуальний оніричний (сновидіння) простір», «віртуальний ігровий простір», «віртуальний простір комп'ютерних технологій»).

Локусам на позначення віртуального міфологічного простору властива певна усталеність денотатів. Простір у міфах та чарівних казках поділено на «цей» світ (земний, місце живих людей) та на «інший» світ, який, у свою чергу, диференційовано на світ межі (проміжний, медіальний) та «той» світ. Головною особливістю лексико-семантичної групи «віртуальний міфологічний простір» є те, що в ній репрезентовано віртуальний простір відповідно до двох типів світогляду: народного (язичницького) та релігійного (християнського).

Локуси, що позначають віртуальний міфологічний простір відповідно до народного світобачення, репрезентують уявлення про світи: «цей» (у головних рисах тотожний дійсності), медіальний (відмежовує, охороняє від взаємопроникнення світ живих людей від світу неживих; організовує та впорядковує їх відповідно до меж, центрів та координат, може виступати як місце битви [57]) та «той» (територія проживання неживих (померлих або ненароджених) чи тварин, яка характеризується як вічна, альтернативний людський світ, що за структурою нічим не відрізняється від світу живих, має свій центр та

межі, неозначений об'єм та непевну локалізацію, але завжди зберігає в собі характеристику солярності). Ці уявлення виразно позначені давнім загальноцивілізаційним шаманським зооморфним культом або впливом алегоричного антропоморфізуючого мислення (народні казки про тварин).

Таким чином, віртуального простору властива образність. У результаті процесів метафоризації, метонімізації лексичного складу сучасної англійської мови назви матеріальних просторових об'єктів набувають нового змісту згідно із задумом творця умовного уявлюваного світу. Локуси, що позначають цей умовний простір, не мають остаточно визначеної кількості, тому що постійні образні переосмислення денотативної сфери провокують активізацію семантичних дериваційних процесів у лексиці. Також цим лексичним одиницям притаманна зумовленість плану змісту суб'єктивним, синтагматичним та контекстуальним факторами, нестійкість семантики, залежність від ситуації вживання. Зокрема, згадана специфіка полягає в тому, що обмеженість джерельної бази дослідження певним колом творів (щодо стилю, авторства, хронології) є необхідною умовою здійснення докладного аналізу структури лексико-семантичних парадигм із семантикою віртуального простору.

Питання індивідуально-авторського словотворення останнім часом вивчаються все ширше, проте ономастична творчість письменників в окремих літературних жанрах досліджувалася мало. Особливий інтерес представляє функціонування і лінгвістичні особливості власних назв в жанрі фентезі, що відрізняється особливою яскравістю і багатством авторського ономастикона [31, с.62].

Можна виділити три основні шляхи моделювання вторинного світу:

а) власні назви – передусім топоніми, що власне створюють простір вигаданого світу, і антропоніми;

б) реалії, як запозичені з реальної історії, так і вигадані автором, і що характеризують етнокультурну специфіку вторинного світу;

в) міфологічні архетипи, що формують космогонію і есхатологію світу.

Розглядаючи ономастичну систему романів епічної фентезі, можна відмітити, що саме топонімікон є головним засобом формування простору, існуючого не фактично, а в нашій свідомості.

Топоніми художніх творів складають систему орієнтирів, за допомогою якої герої і читач визначають своє місце і призначення серед навколишніх просторових феноменів [31, с. 20], але на авторський топонімікон романів епічної фентезі лягає підвищене навантаження, оскільки інших засобів конструювання географії вторинного світу письменник не має – зважаючи на специфіку вторинних світів він не може повторювати географію реального простору. Топонімікон стає набором унікальних міток певного авторського світу.

На думку К. О. Лугової, віртуальний простір структурується на основі наступних ознак, які дозволяють вивчати вторинний світ як певну систему орієнтирів [31, с. 47]:

- система відношень типу «центр – периферія»;
- перцептивність фізичних властивостей простору, тобто позиції об'єктів, їх просторова співвіднесеність (*близько – далеко, справа – зліва* тощо);
- особистий психологічний простір.

Ключовим топонімом, на наш погляд, виступає *the Forest* – місцевість, де розгортається основні події серії романів "Воїни".

Перша ознака, за якою відбувається структуризація простору, це система відношень типу «центр – периферія» (*фігура – фон*). Як слушно зазначає К. О. Лугова, міфопоетична свідомість, відзначається системою бінарних розпізнавальних ознак, набір яких є універсальним способом опису світу та містить у собі певну кількість протиставлень, які мають

відповідно позитивні та негативні значення. Актуалізованій реальності властива центральність, у той час як на периферію відсувається все те, що ще не актуалізоване та наявне у потенціалі. Але й у самій центральній області виникає складна ієрархічна система «центр – периферія». Усе те, що в даний момент привертає нашу увагу, стає центром. Важливим є те, що будь-який *віртуальний простір* вміщує в себе не тільки те, що знаходиться в ньому на даний момент, але й те, що в ньому відбувалося колись давно, а також те, що може відбутися. У якості домінантного центру будь-якого віртуального світу може виступати певний предмет, який має особливе значення: чи то природний об'єкт, чи то власне людина [31, с. 38].

У якості центра віртуального простору «Воїнів» ми пропонуємо *the ThunderClan camp* – місце, яке, по-перше, є початком пізнання світу головним героєм Firepaw, а по-друге, ключовим символом серії романів, тому що *the ThunderClan camp* є домом *Firepaw* та концентрує в собі світобачення головного героя та автора романів у цілому.

Друга група ознак базується на перцепції фізичних властивостей простору. Це категорії «далі – ближче», «вище – нижче», «праве – ліве» і т. ін. [18, с. 68]. У своїй праці «Феномен табу в традиціях і в мові індоєвропейців» М. М. Маковський зазначає, що у стародавній свідомості будь-який простір сприймався в рамках дихотомічних категорій (центр – периферія, верх – низ, правий – лівий) і в космічному плані (небо – земля, південь – північ, день – ніч). Основним символом стародавньої свідомості був «центр світу». Він має переважне значення для орієнтації у просторі та часі, оскільки уособлює фіксовану точку, тобто першоджерело та першооснову, абсолютну реальність [35, с. 10].

Ці характеристики несуть на собі стійке символічне навантаження, що в тексті «Воїнів» можна проілюструвати на прикладі концепту «своє // чуже».

Відчуження є категорією персональною та інституційною одночасно, оскільки, з одного боку, ця дія спрямована на его людини, що пронкає в різні ментальні і фізичні сфери його буття і визначає способи його організації, і з цієї позиції пов'язана з упередженим взаємини людини до реального світу у всьому різноманітті форм його існування. З іншого ж боку, категорія відчуження визначається специфікою соціальної організації людини і його ціннісними орієнтирами в соціумі, що дозволяють вбудувати його окремо взятий мікросвіт в макросвіт суспільства.

Відчуження є, таким чином, результатом взаємодії між двома світами - «своїм» і «чужим», що інтерпретуються як особисті сфери двох суб'єктів. Воно виникає при введенні і виведенні ними об'єктів з однієї сфери в іншу. Результатом такої взаємодії є, з одного боку, інтеріоризація (привласнення), тобто включення в «свій» світ об'єктів «чужого» світу, а з іншого - екстеріоризація (самовідчуження), тобто виключення об'єктів, що лежать в межах «свого» світу, і переведення їх в «чужий» світ.

Міфопоетична свідомість, відображена у циклі романів «Воїни», формує систему бінарних розпізнавальних ознак, набір яких є універсальним засобом опису світу і включає в себе певну кількість протиставлень, що мають відповідно позитивне і негативне значення. Ці протиставлення можуть бути пов'язані з характеристикою структури простору (верх / низ, небо / земля, правий / лівий, схід / захід), з тимчасовими координатами (день / ніч), з колірними характеристиками (білий / чорний). Всі ці протиставлення носять приватний характер і сходять до глобальних семіотичних опозицій: щастя / нещастя, життя / смерть, Добро / Зло, свій / чужий. На основі цих протиставлень архаїчною свідомістю здійснюється процес пізнання світу в його цілісності. «Своє // чуже» – один з центральних концептів культури. «Своє» означає власне, особливе, особисте. «Своє» у «Воїнах»

втілюється в топонімі *the Thunder Clan forest territory*, що для головного героя Firepaw та котів племені перш за все уособлює дім, підтверджуючи думку про важливість і цінність дому в житті всякої живої істоти, реальної чи вигаданої. Дім, у нашому випадку *the ThunderClan forest territory*, уподібнюючись до зовнішнього світу за структурою, має свій центр, периферію, адміністративні одиниці, межі, власне як і історію заселення. Зовнішні кордони охороняють мешканців дому від впливу «чужого» світу. «Чуже» не має особистості, власного лица, окремоті. «Чуже» – не відокремлене, позбавлене сутності. Топоніми «чужого» простору «Воїнів» маркують територію, на якій править Зло, ворожі племена котів, та Двоногих (*the Twolegs*), які намагаються захватити або зруйнувати світ котів Грозового племені (*ThunderClan*). Цей простір ніколи не може стати «своїм»: він невідомий та страшний.

Третя група ознак у структурі віртуального простору детермінується тим, що в літературі отримало назву «особистий психологічний простір». Свій світ, як і чужий, репрезентує у «Воїнах» своєрідний особистісний простір (не тільки фізичний, але й символічний), який герой серії романів *Firepaw* асоціює з собою і, коли дізнається про небезпеку, яка загрожує його дому, намагається зберегти від вторгнення чужих. З антропологічної точки зору особистий психологічний простір можна визначити як невелику охоронну зону, особистісну територію, яка знаходиться під особливо пильним наглядом.

Топонімія віртуального простору може бути класифікована та описана як і топонімія реальних об'єктів. Типологічна система, яка вибрана нами для опису структурно-семантичних особливостей топонімів серії романів Ерін Хантер «Воїни», передбачає наступні етапи аналізу:

- 1) *Структурна класифікація* (за кількістю компонентів, які входять до складу топоніма).

Дана класифікація являє собою початковий етап усякого дослідження. Згідно з цією ознакою у віртуальному просторі «Воїнів» можна виокремити наступні типи топонімів:

а) однослівні, які умовно можна розділити на:

- власне однослівні: *Carrionplace, Fourtrees, Halfbriedge, Highstones, Mothermouth, Snakerocks, Sunningrocks, Tallpines, Skyrock;*

- поєднування іменника і службового слова-артикля: *the George, the Moonpool, the Island, the Tallrocks, the Moonstone, the River, the Territories, the Thunderpath, the Clearing, the Lake, the Twolegplace;*

б) двослівні, які можна поділити на наступні групи:

- **конструкція Noun+Noun**, тобто в склад топоніма входять два іменника, які виражають відношення:

- означальні (складаються з двох іменників у загальному відмінку): *the Greenleaf Twolegplace, the Moonpool stream, Outlook Rock, the RiverClan camp, the Twoleg horseplace, the Twoleg nest, the Twoleg path, Thunderpath tunnel, Sky Oak;*

- приналежності (іменник у присвійному відмінку): *Barley's Farm, Druid's Leap, Druid's Hollow, Devil's Fingers, Morgan's Farm, Morgan's Lane, Leader's Den, Sky's Den;*

- **конструкція Adjective+Noun**, тобто в склад топоніма входять прикметник і іменник: *Ancient Oak, Burnt Sycamore, Sandy Hollow, the Pointed Stones, Great Sycamore, the Great Rock, the Fallen Tree, Sunning Rocks, Broken Halfbridge;*

с) трислівні: *the Cave of Pointed Stones, High Dens Woods, Whit Hart Woods, the South Blocked Road.*

2) Семантична класифікація.

а) Топоніми антропонімічного походження: *Morgan's Farm, Druid's Leap, Barley's Farm, Morgan's Lane.*

б) Топоніми, які характеризують властивості та ознаки об'єкту:

- колір: *White Hart Woods;*

- розмір: *Highstones, Sky Oak, Great Sycamore, the Tallrocks*;
- кількість: *Fourtrees*;
- розташування: *the South Blocked Road, Sun-down-place*;
- рослинний та тваринний світ: *the Owl-Tree, Snakerocks, Hare Hill*;
- вік: *Ancient Oak*;
- властивості ландшафту: *Sunningrocks, Sandy Hollow*;
- об'єкти оточуючої дійсності: *the Cave of Pointed Stones, Halfbriedge, the Island*.

В. А. Ніконов виокремлює у значенні топоніма три плани: дотопонімне або етимологічне, власне топонімне або пряме географічне та відтопонімне, тобто різноманіття асоціацій, які виникають у людини при знайомстві з об'єктом. У результаті цього виникають потенціальні семи, які сприяють підвищенню ролі топоніма в структуруванні художнього тексту [42, с. 80].

Серед топонімів, які досліджуються у творі, можна виокремити найбільш і найменш вживані географічні назви. Це пов'язано з їх роллю у формуванні змісту, з їх значущістю для персонажів і самого автора, з місцем у тексті.

У найбільшій кількості в серії романів Ерін Хантер «Воїни» представлені топоніми, які пов'язані безпосередньо чи опосередковано з дією твору. Це географічні координати подій романів, які представлені, як правило, мікротопонімами (*the Clearing, Outlook Rock, Leader's Den, the Twoleg path*). Уживаність подібних топонімів обумовлена перш за все власне топонімичним значенням.

Другу групу формують топоніми, поява в тексті яких викликана виключно їх відтопонімним значенням. Найбільший інтерес становить відтопонімичне значення, ті конотації, якими обростає топонім у національній свідомості. Так, значуща назва для всіх мешканців Лісу (*the Forest*) назва "*the Thunderpath*" викликає одну реакцію – страх, який переростає в жах.

Групування топонімів за *тематичним принципом* у творі Ерін Хантер може відбуватися за двома лініями:

а) за денотативним значенням, тобто за характером позначуваних об'єктів (назви особливостей рельєфу, гідроніми, тощо): *the River, Highstones, the Pointed Stones, the Twoleg path*;

б) за конотацією, яка асоціюється з історичними подіями, особливостями культури і т. ін., незалежно від характеру позначеного об'єкту: *the Moonpool, Fourtrees*.

Таким чином, топоніми віртуального простору – це імена з просторовою семантикою, які можуть бути виокремленими та охарактеризованими за допомогою синтаксичної та семантичної класифікації. На зміст та вибір топонімів «Воїнів» великий вплив мають прагматичні фактори: географічні умови, події, пов'язані як з заселенням Лісу, так із світосприйняттям його мешканців.

Проведене нами узагальнення й систематизація досліджуваного матеріалу становить підґрунтя для подальшого аналізу метафоричних назв топонімів. Важливість такого аналізу пояснюється тим, що в основі топонімів віртуального простору лежать не тільки абстрактні знання про події та ситуації, але й особистісні знання мешканців Лісу, які акумулюють їх попередній досвід, наміри, почуття, емоції, що знаходить вираження перш за все в метафоричних назвах топонімів «Воїнів».

РОЗДІЛ 2

ВІРТУАЛЬНИЙ ПРОСТІР СЕРІЇ РОМАНІВ ЕРІН ХАНТЕР «ВОЇНИ»

2.1. Система відношень типу «центр – периферія»

Перша ознака, за якою відбувається структуризація простору, це система відношень типу «центр – периферія» (*фігура – фон*). Як слушно зазначає К. О. Лугова, міфопоетична свідомість, відзначається системою бінарних розпізнавальних ознак, набір яких є універсальним способом опису світу та містить у собі певну кількість протиставлень, які мають відповідно позитивні та негативні значення. Актуалізованій реальності властива центральність, у той час як на периферію відсувається все те, що ще не актуалізоване та наявне у потенціалі. Але й у самій центральній області виникає складна ієрархічна система «центр – периферія». Усе те, що в даний момент привертає нашу увагу, стає центром. Важливим є те, що будь-який *віртуальний простір* вміщує в себе не тільки те, що знаходиться в ньому на даний момент, але й те, що в ньому відбувалося колись давно, а також те, що може відбутися. У якості домінантного центру будь-якого віртуального світу може виступати певний предмет, який має особливе значення: чи то природний об'єкт, чи то власне людина [31, с. 38].

Центр віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни» ми пропонуємо зобразити у вигляді триярусної піраміди. У основі піраміди, на наш погляд, *the Forest* – місцевість, де розгортається основні події серії романів «Воїни».

Другим ярусом піраміди вважаємо *the ThunderClan camp* – місце, яке, по-перше, є початком пізнання світу головним героєм *Firepaw*, а по-друге, ключовим символом серії романів, тому що *the ThunderClan camp*

є домом *Firepaw* та концентрує в собі світобачення головного героя та автора романів у цілому.

Вершиною даної фігури та головним ментальним центром всесвіту «Воїнів» є *Silverpelt* – щільна смуга зірок на небі, де, за переконанням племен, мешкає *the StarClan*. *The StarClan* – це померлі предки та загиблі друзі диких котів-воїнів. Віра у них виховується з народження і є практично безумовною для мешканців кожного з кланів. Саме впевненість у тому, що Зіркові предки наглядають, оберігають та направляють лісових жителів є основою релігійних переконань героїв творів. Топоніми *Moonpool*, *Moonstone*, *Mothermouth* мають сакральний зміст для племен.

Ритуали та церемонії є невід’ємною частиною життя кожного з чотирьох племен. Вони в тій чи іншій мірі супроводжують усіх представників суспільства *Warriors*, залежно від їх соціального становища. Найтіснішу взаємодію із *the StarClan* мають такі представники кланової ієрархії як *leader* та *medicine cat*. Розглянемо детально перебіг декількох основних церемоній *Warriors*.

A warrior ceremony - Навчання *apprentices* зазвичай триває шість місяців або більше. Після того, як *mentor* задоволений прогресом та навичками свого учня, він рекомендує їх *leader of the Clan*. Потім *apprentice* повинен пройти залік, що перевірить його здібності як воїна. У випадках, якщо учень щойно зробив важливий вчинок для Клану, *leader* може вирішити, що немає необхідності в оцінці. Якщо *leader* клану задоволений, вони скликають зустріч клану і викликають *apprentice* вперед.

За традицією вживаються такі слова [11, с.19]:

Leader: (*Mentor*), *has your apprentice, (apprentice), learned the skills of a warrior? Do they understand the importance of the warrior code?*

Mentor: *They have.*

Leader: *I, (Leader), leader of (Clan), call upon my warrior ancestors to look down on this apprentice. They have trained hard to understand the ways of your noble code, and I commend them to you as a warrior in their turn.*

Leader: *(Apprentice), do you promise to uphold the warrior code and to protect and defend your Clan, even at the cost of your life?*

Apprentice: *I do.*

Leader: *Then by the powers of StarClan, I give you your warrior name. (Apprentice), from this moment on you will be known as (new warrior name). StarClan honors your (virtues), and we welcome you as a full warrior of (Clan).*

Потім решта клану вітає нового warrior, називаючи їх своїм новим іменем. У той вечір warrior буде сидіти мовчки, охороняючи табір.

А **leadership ceremony** відбувається а deputy отримує дев'ять життів та ім'я із суфіксом *-star*. Новий *leader* вирушає до *the Moonstone* (або *Moonpool*) з *medicine cat*. Доторкнувшись до каменю (або випивши з озера), *leader* не має права рухатися, оскільки його старе життя виривається, щоб він мав змогу отримати дев'ять нових. Після пробудження коти *StarClan* спускаються з *Silverpelt*. Дев'ять котів, як правило, були значущими протягом життя нового *leader* або історії клану, дарують свої дев'ять життів зі словами:

Life giver: (Touches nose to the top of the new leader's head) With this life, I give you (gift). Use it well (to, in, as, for, etc.) (use of gift). [11, c.47]

When all of the lives have been given, normally the previous leader says these words:

Previous leader: I hail you by your new name, [original prefix] star. Your old life is no more. You have now received the nine lives of a leader, and StarClan grants you the guardianship of [the Clan they lead]. Defend it well; care for young and old; honor your ancestors and the traditions of the warrior code; live each life with pride and dignity. 11,c.47]

Окрім описаних вище також існують наступні ритуали та церемонії: *Apprentice ceremony*, *Deputy ceremony*, *Elder ceremony*, *Medicine cat ceremony*, *Name changing ceremony*, *Vigil* та періодичні (залежно від фаз луни) походи *leader* або *medicine cat* до *the Moonstone* (*Moonpool*).

Враховуючи вищезазначене, вважаємо доцільним виділити також *the Warrior Code* – звід з шістнадцяти правил, якого мусить неухильно дотримуватися кожен племінний кіт. Саме слідування *the Warrior Code* забезпечує воїнам можливість після смерті приєднатися до *the StarClan*. Члени *the ThunderClan* традиційно найпильніше боронили Воїнський закон. Це місце, де колишній *kittypet Firepaw* стає справжнім воїном, а *the Warrior Code* формує особистість головного героя романів, очима якого автор транслює читачам світоустрій фентезі-всесвіту романів.

Топонім *the Forest*, який ми поклали в основу пірамідальної моделі також тісно пов'язаний із *the Warrior Code*, адже саме на цій території історично сформувалися *the ThunderClan*, *the WindClan*, *the RiverClan* та *the ShadowClan*, що співіснують та щомісяця під світлом *Silverpelt* збираються на спільну раду – *Gathering* на узгодженому місці на стику територій *Fourtrees* на час священного перемир'я. Отже, *the Warrior Code*, на нашу думку, є віссю відносин типу «центр – периферія» віртуального простору романів.



Рис. 2.1

На периферії виділяємо, перш за все, топонім *Twolegplace*, що у загальноприйнятій термінології племен позначає будь-які постійні або тимчасові людські поселення, у більш вузькому сенсі автор уживає вирази *Twoleg nest* – людський будинок, *Greanleaf Twolegplace* – наметові містечка та кемпінги, які облаштовують Люди біля Лісу та Озера у безпосередній близькості до територій племен, зазвичай у весняний період, *the Farm, the Horseplace* та інші. З одного боку, *Twolegs (housefolk, workfolk, Upwalkers, Nofurs, Twopaws)* виступають сполучною ланкою між віртуальним простором *Warrior Cats* та близьким для читача світосприйняттям. З іншого боку, будь-яка згадка про *Twolegs*, їх співмешканців (*Twoleg kit, cutter, kittypet, dog*), елементи цивілізації (*Monsters, Thunderpath, tree-eater, halfridge*) або локації пов'язані із ними мають різко негативну конотацію та ототожнюються у мешканців *the Forest* з панічним жахом, смертельною загрозою, відразою та зневагою. Крім того саме *Twolegs* виступають агресорами, що вторглися у віками усталений устрій мешканців Лісу та спричинили голод, хвороби та інші негаразди племен, а потім змусили їх остаточно покинути *the Forest* та вирушити на пошуки нового дому до *Sun-drown-place (White Bay)*, також структурованого нами як частина периферії віртуального простору циклу романів «Воїни».

Топонім *The lake territories (The New Territories)*, описаний у трьох останніх книжках циклу *The New Prophecy ("Starligh", "Twilight", "Sunset")* поступово зміщається з периферії до центру подій, адже стає новим домом для чотирьох кланів.

The Tribe of Rushing – це група котів, що живуть в горах за *Highstones* у печері, прихованій за стіною водоспаду. Вони відрізняються від племен традиціями, світоглядом, ієрархією і особливостями мови. Також коти цього Клану носять певні, відмінні від племінних імена. Подібність полягає в міфах і легендах котів Клану і

племінних котів і в наявності і у тих, і у інших зоряних предків і релігії. Коти *The Tribe of Rushing Water* менші та спритніші за племінних котів і обмазують свою шерсть брудом, щоб зливатися зі скелями. Це також дозволяє їм підтримувати постійну температуру тіла, захищаючи їх від пронизують гірських вітрів.

Ієрархія Клану трохи схожа на племінну і має майже ту ж ланцюжок рангів. *Kit* стає *future*, коли йому виповнюється вісім місяців. *Future* схожі на *apprentices*: вони навчаються на повноправних кланових котів. Долю кошеня вибирає не він сам, а *healer*, і змінити її не можна. Найсильніші і найбільші стають *cave guardian*, а найспритніші та сухорляві - *hunters*. *Cave guardian* зобов'язані супроводжувати *hunters* під час полювання, щоб допомогти їм, якщо ті не впораються з хижими птахами. Крім того, в Клані є *healer*, який завжди носить ім'я *Teller of the Pointed Stones (Stoneteller)*. *Stoneteller* вибирає собі учня, і після його смерті той стає новим *Stoneteller*.

У Клану немає певної території, так як у них немає міток і чітких меж, які оперізують їх землі, тому що зазвичай ніякі інші коти не претендують на їх мисливські угіддя через їх неприступності і *The Tribe of Rushing Water*, по суті, забирає собі все гори.

The Tribe of Rushing Water розглядається нами як топонімічний об'єкт на периферії віртуального простору, адже місце проживання, навички полювання, вірування та інші аспекти життя мешканців Гір висвітлюються автором протягом нетривалого відрізка часу та контрастують зі світосприйняттям *ThunderClan*, *RiverClan*, *WindClan* та *ShadowClan*, які населяють *the Forest* – основну, у нашому розумінні, складову центру віртуального простору циклу романів Ерін Хантер «Воїни».

Tribe of Endless Hunting – Духи предків, які складають *Tribe of Endless Hunting*, схожі на *StarClan*. Але вони відбуваються не з чотирьох племен, а з гірського клану. Духи *Tribe of Endless Hunting* спілкуються з

земними котами через *Cave of Pointed Stones*, посилаючи *Stoneteller* знаки і попередження. На відміну від *StarClan*, вони не приходять до лікаря уві сні, а використовують тільки знаки в сьйві зірок, в воді і на каменях. *Healer* розмовляє з *Tribe of Endless Hunting*, коли тане сніг і озера наповнюються водою і краще відображають зоряний світ, а також в ніч молодика. Періодично і інші коти приходять в *Cave of Pointed Stones* і вислуховують, що їм передасть *Stoneteller* від імені їхніх предків. Це зібрання називається часом *Conversation*. *Stoneteller* просить духів явити йому свою волю, і коти Клану підхоплюють його слова. Також саме говорить *Tribe of Endless Hunting Stoneteller*, кого йому вибрати своїм наступником.

The Place of No Star (Dark Forest) – протилежність *StarClan*. Туди потрапляють коти, які вчинили багато злочинів за життя, від них відмовилося *StarClan*.

Темний, повний загадкових тіней ліс з довгими, голими, сірими деревами. У порівнянні з територією *StarClan*, завжди теплою, сонячною і повної вигодованої дичини, це похмуре, запорошене, туманне, сире і абсолютно порожнє місце. Повітря важке, холодне, туманне, з різким неприємним присмаком і дзвінкою луною кожного шелесту. У похмурому лісі є небо, але воно темне і беззоряне, а дерева настільки високі, що за ними рідко вдається розгледіти порожні небеса і вони не пропускають на землю ні промінчика світла, навіть якщо він і є над ними. Вологий ґрунт вистилає густий серпанок, який заважає дихати.

У похмурому лісі є повільна річка з чорними, млявими водами. У ній немає жодного каміння, що б випирало з води, через неї не перевалені стовбури дерев, її неможливо перетнути убрид. Навколо річки – сипкі піски.

Кордон між *Dark Forest* і *StarClan* позначений білим пронизливим сьйвом. Тут є рідка трава, але в міру поглиблення на територію похмурого лісу вона зникає. У цьому місці туман настільки густий, що в

ньому наймовірно складно дихати, а на протилежному боці абсолютно нічого не видно.

Як вже зазначалося, усе, що в даний момент привертає нашу увагу, стає центром. Віртуальний простір вміщує в себе не тільки те, що знаходиться в ньому на даний момент, але й те, що в ньому відбувалося колись давно, а також те, що може відбутися. Таким чином центр віртуального простору твору не є статичним. Кожен новий елемент віртуального простору описаний автором оновлює уявлення *Warriors* загалом та *Firepaw* як основного наратора романів про оточуючий світ.

Об'єкти *Sun-drown-place* та *Tribe of Rushing Water* розширюють уявлення Лісових Котів про різноманітність рельєфів (узбережжя океану) та існування інших організованих кланів (на відміну від *loner* та *kittypet*). Вірування лісових воїнів у *StarClan* ми ототожнюємо з топонімом *Silverpelt*, коти *The Tribe of Rushing Water* називають своїх предків *Tribe of Endless Hunting*, воїни-відступники опиняються заточені у непривітному та похмурому *Dark Forest*. Топонім *the Lake (the Lake Territory)* поступово актуалізується, набуваючи центральності і в той же час відсуваючи на периферію топонім *the Forest*, що втратив для *Warriors* статус ДОМУ.

Нові локації змінюють кордони відомого для Воїнів і рушійною силою стає динамічний топонім *Twolegplace* (розширення чи зміна території займаної ворожою для котів силою *Twolegs*, наближення до місць їх проживання). Таким чином, *Twolegplace* є елементом реального людського світу, близького читачеві, він наповнює периферію віртуального простору твору (*Devil's Fingers, Littlepine Sailing Center, River Alba, Hareview Campsite, White Bay, Sanctuary Cottage etc.*).

Отже, слідом за К. О. Луговою ми визначаємо віртуальний простір, як своєрідну ментальну картину реальності в її просторовому аспекті, яка існує не реально, фактично, а лише в нашій свідомості. Це система орієнтирів, за допомогою яких герой та читач встановлюють

місцезнаходження предметів, їх тотожність чи нетотожність по відношенню один до одного і, перш за все, визначають своє місце та призначення серед оточуючих просторових феноменів. Віртуальний простір структуруємо на основі система відношень типу «центр – периферія», що дозволяє вивчати вторинний світ як певну систему орієнтирів.

Центр віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни» ми пропонуємо зобразити у вигляді триярусної піраміди. Складовими даної фігури вбачаємо топонім *the Forest* – місцевість, де розгортається основні події серії романів «Воїни», *the ThunderClan camp* – місце, яке, по-перше, є початком пізнання світу головним героєм *Firepaw, Silverpelt* – щільна смуга зірок на небі, де, за переконанням племен, мешкає *the StarClan*, та *the Warrior Code*, що, на нашу думку, є віссю відносин типу «центр – периферія» віртуального простору романів. На периферії виділяємо ключовий топонім *Twolegplace*, що містить негативну конотацію в усіх своїх формах. Комплексний аналіз віртуального простору твору також потребує розгляду інших систем орієнтирів.

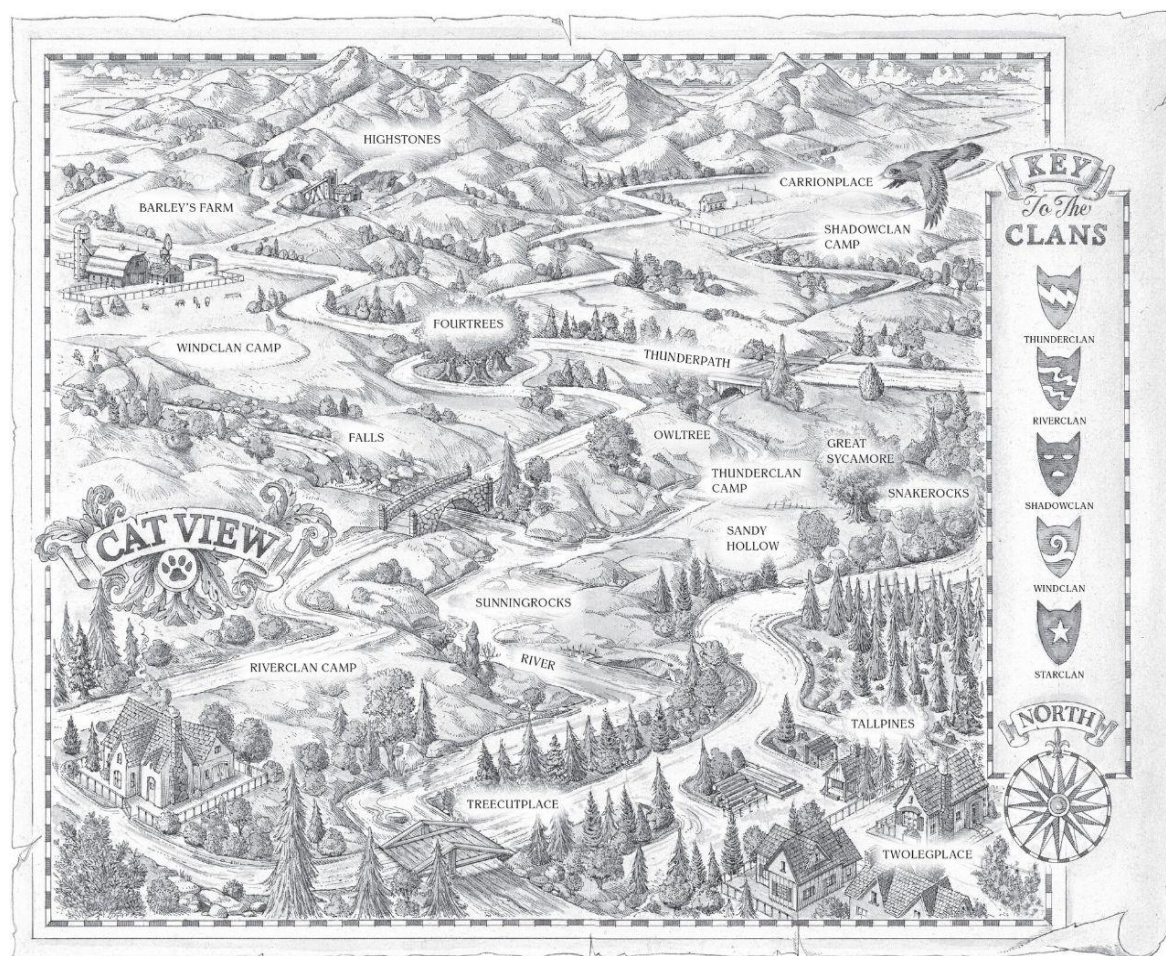
2.2. Дейктичні маркери та семантичні коди розгортання віртуального простору

Друга група ознак базується на перцепції фізичних властивостей простору. Це категорії «далі – ближче», «вище – нижче», «праве – ліве» і т.д. [35, с.68]. У своїй праці «Феномен табу в традиціях і в мові індоєвропейців» М. М. Маковський зазначає, що у стародавній свідомості будь-який простір сприймався в рамках дихотомічних категорій (центр – периферія, верх – низ, правий – лівий) і в космічному плані (небо – земля, південь – північ, день – ніч). Основним символом стародавньої свідомості був «центр світу». Він має переважне значення

для орієнтації у просторі та часі, оскільки уособлює фіксовану точку, тобто першоджерело та першооснову, абсолютну реальність [35, с.70].

Чотири клани споконвіків ділили між собою *The Forest* і особливості рельєфу території накладають свій відбиток на котів кожного з племен, визначаючи їх здібності, сильні та слабкі сторони в бою, улюблену здобич, вдачу та навіть запах, що відрізняє чужинців та порушників кордонів здалека.

Наведені нижче цитати, на нашу думку, вдало ілюструють вплив топонімів на формування віртуального простору творів. Рис. 2.2 допомагає структурувати віртуальний простір романів Ерін Хантер воїни з точки зору *Warriors* – досліджуваної нами суспільної групи.



Опозицією до *Warriors* виступає суспільна група *Twolegs*.

Рис. 2.2

"Few are welcome here, in our world of secrets and darkness. We are a Clan of cunning and cleverness, a Clan well suited to the shadows of the cold north wind. No other Clan can walk the paths of night like we do. Other Clans may be faster or stronger, but we are the most dangerous warriors: fierce, proud, and independent. We are ruthlessly willing to do what it takes to protect our great Clan. There won't be any softhearted alliances here! ShadowClan will always be the dark heart of the forest." [61, с.55]– «Мало кому раді тут, у нашому світі таємниць і темряви. Ми – Клан хитрості та кмітливості, Клан, подібний до тіней холодного північного вітру. Жоден інший Клан не може ходити нічними стежками, як ми. Клани можуть бути швидшими або сильнішими, але ми – найнебезпечніші воїни: запеклі, горді та незалежні. Ми готові нещадно робити все, що необхідно для захисту нашого великого клану. Тут не буде жодних м'якосердих союзів! Клан Тіней завжди буде темним серцем лісу».

Клан Тіней мешкає у болотистій частині Лісу. Уважають, що коли *Warriors* прийшли на ці землі, Клану Тіней дісталась частина Лісу, де з гір завжди дме холодний вітер, що остудив серця воїнів Тіней. Їх звикли вважати «похмурим» племенем, повним лютих, непривітних котів. Вони горді, віддані племені, завжди готові до захисту своїх земель і свого клану і в деякій мірі зарозумілі; часто інші племена вважають воїнів Тіней забіякуватими, злісними, честолюбними і жадібними до чужих територій. На долю цього племені випало менше земель і дичини, ніж іншим, тому немає нічого дивного в тому, що вони прагнуть будь-яким способом збільшити свою купу свіжої дичини. Основний здобич – плазуни і земноводні, такі, як ящірки і жаби. Також є таємний джерело їжі – *Carrionplace*, але коти цього клану обережні і не їдять воронячу їжу. Вони – найкращі нічні мисливці і майстри безшумного пересування в підліску.

"Welcome to ThunderClan—the Clan of courage and loyalty. I was not a forest-born cat, but ThunderClan welcomed me, and once I proved myself

as a warrior, they grew to respect me. I have risen to become their leader and I would lay down all my nine lives for my Clan, just as my Clanmates would lay down their lives for me and for each other. There is no Clan in the forest so true or so brave. I respect and admire the other Clans, but my heart is here, with ThunderClan – the Clan of heroes, the Clan of compassion, the Clan of destiny." [61, с.9] – «Ласкаво просимо до Громого Клану – Клану мужності та вірності. Я не був котом, який народився в лісі, але Громовий Клан прийняв мене, і як тільки я зарекомендував себе як воїн, їх повага до мене зростає. Я піднявся, щоб стати їхнім лідером, і я поклав би всі мої дев'ять життів для свого Клану, так, як мої товарищі будуть складати своє життя за мене і один за одного. У лісі немає правдивішого чи хоробрішого клану. Я поважаю і захоплююся іншими Кланами, але моє серце тут, із Громовим Каном – Кланом героїв, Кланом співчуття, Кланом долі».

Землі Грозового племені лежать в місцях, які *Twolegs* називають лісом Білого Оленя, або лісом Уайт Харт (*White Hart Woods*). На території також є такі місця двоногих, як Уіндоверское шосе (*Windover Road*) і Челлфордській ліс (*Chelford Forest*). Грозове плем'я в основному миролюбне і з повагою ставиться до інших племен. У бою вони люті, хоробрі і віддані. Вони спокійно приймають до себе *loners* і *kittypets*, або щоб набрати додаткових воїнів, або якщо кішка потребує допомоги або захисту. Інші племена вважають таку поведінку проявом слабкості. Грозові коти полюють на лісову дичину, відмінно вмюючи вистежувати її, повзучи пробираючись через ліс і тримаючись проти вітру, щоб здобич не помітила їх в густих кущах.

"We are the closest Clan to StarClan, spiritually and physically, and we always know our warrior ancestors are watching over us. That is what makes us strong. No matter what trials we must endure, WindClan will last forever." [61, с.27] – «Ми – найблищий клан до Зіркового Клану, духовно і фізично. Ми завжди знаємо, що наші предки воїни стежать за

нами. Саме це робить нас сильними. Незалежно від того, які випробування ми повинні пережити, Вітряний Клан назавжди».

Коти племені Вітру славляться своєю любов'ю до відкритих просторів. Вони живуть на великих полях і вересових пустках, де добувають собі їжу, головним чином, зайців і кроликів. З усіх чотирьох племен вони найменше люблять голу, сиру землю і віддають перевагу м'якій траві пустки, яку використовують для сну. Коти і кішки цього племені не люблять наметів і сплять на свіжому повітрі. Вони віддані і непохитні. Через життя на широких просторах бувають дратівливі і завжди готові зірватися з місця. На старій території вони пишалися своєю близькістю *Moonstone*, куди *leaders* та *medicine cats* ходили розмовляти з *StarClan*; коти Вітру вважають себе обдарованими предками і тілесно, і духовно, оскільки вони не живуть серед дерев або кущів, які могли б завадити споглядання *Silverpelt*.

Коти Вітру вважаються найшвидшими і найбільш кмітливими серед інших племен. Їх легко образити, але вони менш за все прагнуть брати участь в битвах між племенами. Завдяки хутру сірого або бурого кольору вони можуть з легкістю зливатися з землею; ймовірно, це природний результат життя серед пусток, де ці кольори допомагають сховатися. З усіх племен вони краще за інших знають звички *Twolegs*, адже мають можливість часто спостерігати за ними на їх фермах, що оточують територію племені Вітру.

"Nothing can stand against the force of water, just as nothing can defeat RiverClan warriors when we rise up together. But when trouble comes, RiverClan knows how to weave through the dangers, adapting to the changed world, just as the river flows around rocks and over waterfalls. We are grace. We are power. We are RiverClan." [61, с.40] – «Ніщо не може протистояти силі води, так само як ніщо не може перемогти воїнів Річкового клану, коли ми встаємо разом. Але коли настає біда, Річковий Клан знає, як продертись крізь небезпеки, пристосовуючись до мінливого світу, так,

як річка тече навколо скель і над водопадами. Ми – благодать. Ми – сила. Ми – Річковий Клан».

Річкове плем'я живе на зарослій очеретом землі, покритої галькою, біля *the River*, де майже немає дерев. Річкові коти відомі як майстерні рибалки, відрізняються надзвичайною любов'ю до води. Крім того, вони люблять усе гарне і часто прикрашають свої намети камінчиками, мушлями і пір'ям. Харчуються в основному рибою, але не гребують і водяними щурами, землерийками або мишами. Це задоволені, вгодовані коти з лискучим, довгим доглянутим хутром, що чудово підходить для плавання. Розумні і елегантні, але інші нерідко дивляться на них, як на ледачих, упертих котів, непохитних в своїй думці. Річковий клан страждає від нестачі їжі в сезон *Leaf-bare*, коли річка замерзає, тому вони прагнуть набрати вагу в сезон *Newleaf*, готуючись до холодів. Коти і кішки Річкового племені несхвально ставляться до птахів у своїй купі дичини. Річкові коти так доглянуті і вгодовані, що коли вони ніжаться на сонечку на *Sunnigrocks*, *Twolegs* приймають їх за *kittypets* і забирають до себе. Однак подібні випадки ретельно приховуються від інших племен.

Величезну роль у вибудовуванні автентичної моделі світу відіграє символічна географія, в основі якої лежить упорядкування простору відповідно до критерію «свого // чужого». «Своє // чуже» – один з центральних концептів культури. «Своє» означає власне, особливе, особисте.

«Своє» у «Воїнах» втілюється в топонімі *the ThunderClan forest territory*, що для головного героя *Firepaw* та котів племені перш за все уособлює ДІМ, підтверджуючи думку про важливість і цінність дому в житті всякої живої істоти, реальної чи вигаданої. ДІМ, у нашому випадку *the ThunderClan forest territory*, уподібнюючись до зовнішнього світу за структурою, має свій центр, периферію, адміністративні одиниці, межі, власне як й історію заселення. Зовнішні кордони охороняють мешканців ДОМУ від впливу «чужого» світу. «Чуже» не має особистості, власного

обличчя, окремоті. «Чуже» – не відокремлене, позбавлене сутності. Топоніми «чужого» простору «Воїнів» маркують територію, на якій править Зло, ворожі племена котів, та Двоногих (*Twolegs*), які намагаються захватити або зруйнувати світ котів Грозового племені (*ThunderClan*). Цей простір ніколи не може стати «своїм»: він невідомий та страшний.

З огляду на вірогідну взаємодію та взаємообмін між «своїм» та «чужим» простором у творі внаслідок розгортання подій (коли об'єкти «свого» простору відчужуються, а «чужого» – наближуються, привласнюються) вважаємо доцільним екстрагувати (виокремити) «чужий як свій». Проміжне місце цього семантичного поля обумовлюється тим, що в певний момент часу та у наслідок певних подій частина «чужої» дійсності втрачає притаманну їй конотацію «злого», «ворожого», «невідомого», «незрозумілого».

Розглянемо зміщення семантичних полів на прикладі головного героя твору *Firepaw*, від особи якого експлікується віртуальний простір твору, за допомогою рис. 2.3.

Twoleg Nest – місце, де ми вперше зустрічаємося з *Rusty*, тоді ще *kittypet*, який марив свободою, бачив у снах полювання. Він не розумів свої товаришів та з цікавістю заглядав на «чужий» ліс з високого паркану.

ThunderClan Forest Camp став новим домом для *Firepaw*, якого лісові коти прийняли до себе та почали вчити жити за правилами *Warriors*, неухильно дотримуючись *Warrior code*. З цього часу *Firepaw* назавжди віддалився від *Twoleg Nest*, що згідно з уявленнями *Warriors* є не лише складником, а й фактично центром ворожого та невідомого «чужого» семантичного поля віртуального простору твору.

Коли головний герой в достатній мірі адаптувався до життя у племені, довів свою спритність та відданість, він здобув воїнське ім'я *Fireheart*. Він познайомився з представникам кланів та світоустроєм і

the Forest увійшов до семантичного поля «своє», не відчужуючи, а доповнюючи попередні межі. *The Forest* тривалий час був ДОМОМ для чотирьох племен, однак діяльність *Twolegs* поступово зробила його непридатним для подальшого існування кланів.

Firestar – ThunderClan’s leader виступає одним з натхненників організації розвідувального загону, що мусить відшукати новий дім для *Warriors*, який би задовольнив потреби кожного племені та не відвернув від них погляду предків *StarClan*. У підсумку *the Lake territory* стає новою оселею і, безумовно, частиною «свого» віртуального простору. Повною мірою нові землі починають позиціонувати як ДІМ, коли знаходять нові місця для зв'язку із *StarClan - Moonpool*, та загальних зборів *Gathering (the Island* замість *Fourtrees)*.

Останньою фазою трансформації семантичних полів «свій», «чужий», «чужий як свій» вважаємо завершення адаптації до нових земель. Коли врешті було чітко сформовано нові межі територій та облаштовано внутрішній простір табору «свій» простір для кожного kota звузився до території конкретного клану. *The Thunderclan Lake Camp* став для *Firestar* центром «свого» простору.

Слід звернути увагу, на тривалий проміжок часу, за якого формувався цей ланцюжок змін оточуючого середовища головного героя. Промовистою вказівкою є типова для серії романів трансформація власних імен (зоонімів) відповідно до кланової ієрархії та соціального статусу: *Kittypet* → *apprentice* → *warrior* → *deputy* → *leader*; *Rust* → *Firepaw* → *Fireheart* → *Fireheart* → *Firestar*.

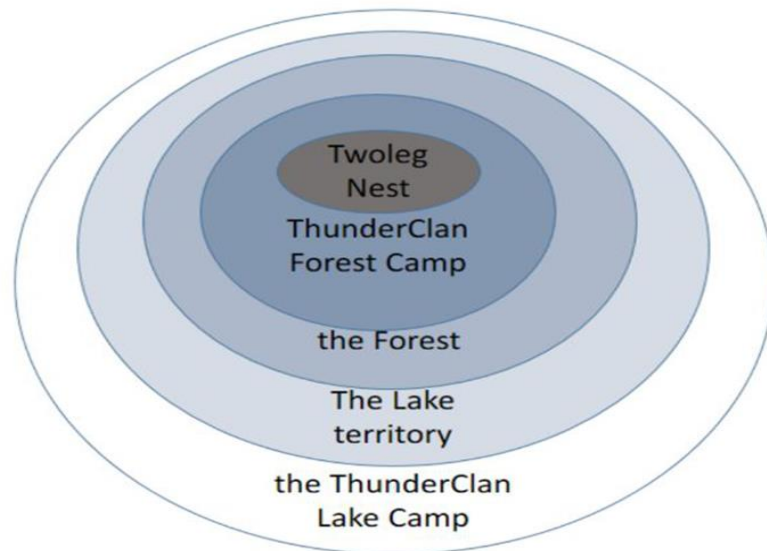


Рис. 2.3

Прикладами уживання автором семантичного поля «чужий як свій» можуть слугувати тісні родинні або дружні зв'язки між членами кланів, які породжували порушення *Warrior Code*. Так Крутобок воїн Грозового племені, що закохався у кішку Племені Ріки Серебрянку після її загибелі вимушений був перейти до Клану Ріки, аби виховувати своїх кошенят. Грозові воїни, проявивши милосердя, часто давали притулок вигнанцям з інших племен, одинакам чи домашнім кошеняттям (одним з яких є головний герой серії *Firepaw*, майбутній лідер клану). Глобальним сюжетотвірним зміщенням семантичного поля є події другого циклу романів «Воїни», коли усе існування *Warriors* в наслідок дій *Twolegs* опиняється під загрозою. Діяльність людей невідступно знищує ДІМ лісових племен – *the Forest*, забирає території, обрікаючи на голод, отруює воду, призводить до пожеж. Подолавши важкий перехід *Warriors* відкривають для себе новий незнаний світ *the Lake territory*, до якого їм належить пристосуватися та максимально відтворити вікові традиції, аби не втратити підтримку та покровительство *StarClan*.



Рис. 2.4

У традиційній ономастиці особливе місце займає проблема розмежування мікро- і макросистем. Протиставлення мікро- і макротопонімії досліджується на матеріалі топонімії й носять кількісний характер. У нашому дослідженні пропонуємо відносити до категорії мікро- топоніми, що позначають дрібні неподільні топооб'єкти, а до макро- топоніми, що називають великі площі території та можуть бути членовані на менші одиниці.

Варто зазначити принципове розходження ономастики реальної й віртуальної: віртуальний топонім, наповнений різною екстра- та інтралінгвістичною інформацією, що закладена автором-творцем віртуального світу.

Критерієм для розмежування макро- і мікротопонімії віртуального світу може також слугувати розгляд макро- і мікросистем з погляду семіотики. На думку М. В. Голомідової, «сучасна семіотика, вивчаючи простір як сенсоутворюючу форму, наголошує на антропоцентричному змісті, на суб'єктивному компоненті просторового виміру» [6, с. 34]

З метою значеннєвого акцентування простору, семіосфери, представленою складною сукупністю пересічних і знакових систем, що перегукуються, розгортаються динамічно в людській діяльності, ми виділяємо кілька семантичних ключів, або кодів, до інтерпретації віртуального простору.

Ландшафтно-розпізнавальний семіотичний код виділяє складові його предметів, встановлює зв'язки й відносини між ними, реалізується як вказівка на індивідуальні відмінні властивості ландшафту. *Соціально-функціональний* код припускає інтерпретацію простору у зв'язку з подіями поточної комунікації й направляє на сприйняття місць, що мають фіксовану соціальну функцію. *Соціально-символічний* код пов'язаний безпосередньо чи опосередковано з ідеєю деякого авторського задуму, що, у свою чергу, служить планом вираження для іншого, як правило, більш цінного змісту.

До макротопонімів віртуального простору I та II циклів романів Ерін Хантер «Воїни» "*The Prophecies Begin*" та "*The New Prophecy*" відносимо обмежену кількість топонімів, що відображають загальну структуру суспільного устрою *Warriors* серед яких *the Forest, the Lake territory*, які в свою чергу включають *ThunderClan Forest territory, RiverClan Forest territory, ShadowClan Forest territory, WindClan Forest territory, ThunderClan Lake territory, RiverClan Lake territory, ShadowClan Lake territory, WindClan Lake territory. ThunderClan Camp, RiverClan Camp, ShadowClan Camp, WindClan Camp*.

Зазначені топоніми володіють кожним з перерахованих вище кодів. Розглянемо подане твердження на прикладі макротопоніму *ThunderClan Forest territory*. На рівні ландшафтно-розпізнавального коду він містить посилання до «центру, середини», тобто *ThunderClan Camp* – місця, де проживають усі члени клану, виділяє складові об'єкти оточуючої дійсності, важливі для повсякденного життя котів, представлені мікротопонімами *Snakerocks, the Owl Tree, the Sandy Hollow*

тощо, встановлює зв'язки й відносини між ними, реалізується як вказівка на індивідуальні властивості ландшафту, важливі для усвідомлення відмінностей між здавна сформованими звичками, традиціями та стилем полювання воїнів *ThunderClan*.

Соціально-функціональний код вказує на важливість даної території як цілісної та життєспроможної для всіх героїв твору, з огляду на усталений симбіоз чотирьох кланів на території *the Forest* та існування їх дипломатичних відносин у форматі *Gathering* (Зустріч кланів, проводиться в ніч повного місяця. Як сказано у *Warrior Code*, існує перемир'я, яке забороняє воювати під час *Gathering*. Уважається великою честю бути обраним *leader* делегатом клану для участі в *Gathering*. У Лісі ця зустріч відбувалася у *Fourtrees*, в той час як на Озерній території це місце було перенесено на *Island*) зі згоди та під наглядом *StarClan*.

Соціально-символічний код реалізується в контексті змісту художнього тексту. Автор позиціонує *ThunderClan Forest territory* для читача як першооснову, зменшену модель віртуального всесвіту *Warriors*. Саме членам цього клану та подіям, що відбуваються з ними відведено найбільшу частину хронометражу перших двох циклів романів Ерін Хантер «Воїни». Крім того, саме представників *ThunderClan* вважають найзавзятішими оборонцями *Warrior Code*, традицій та ритуалів пов'язаних із вірою у *StarClan*, тобто носіями культури, міфології та ідеології суспільства *Warriors*.

У текстах романів «Воїни» з-поміж інших виділяємо наступні мікротопоніми, семіотичне декодування яких, на нашу думку, має найбільше значення для розуміння авторського задуму: *Twoleg Nest*, *Mothermouth*, *Fourtrees*, *Moonpool*, *Sun-drown-place*, *Sunningrocks*, *Great Rock*, *Thunderpath* та ін. Мікротопоніми на відміну від макротопонімів реалізують лише один з окреслених нами семіотичних кодів.

Ландшафтно-розпізнавальний код виділяється в таких топонімах, як *Sun-drown-place* – новому незвіданому для *Warriors* водному географічному об'єкті, що розширює межі пізнання оточуючої дійсності, стає відправною точкою для подальших подорожей; *Sunningrocks* – географічна координата, що неодноразово ставала причиною територіальних суперечок між *ThunderClan* та *RiverClan* та ін.

Соціально-функціональний можна дешифрувати в топонімах *Great Rock* – скелі, призначеній для проведення традиційних загальних зборів племен (*Gathering*); *Mothermouth* – печера, де знаходиться святиня усіх *Warriors* – *Moonstone*, для проведення ритуальних зустрічей зі *StarClan* її у визначений час або в особливих випадках відвідують *leaders, medicine cats* та їх *apprenices* та ін.

Соціально-символічний код закладений в наступних географічних назвах *Twoleg Nest, Thunderpath* та ін. *Twoleg Nest* - місце проживання Двоногих (Людей), які є ворожою для котів силою. Негативне ставлення до них закладено на підсвідомому рівні та часом межує з жахом та заціпенінням. *Thunderpath* – це слово, яким коти кланів позначають дороги, вулиці та автомобільні шляхи. Тверде та гостре покриття небезпечне для *Warriors*, оскільки вони іноді травмуються або стають жертвами *Monsters* – автомобілів. *Thunderpath* – є символом убивчої сили, яка несе своїм наближенням страждання та загибель, як і усе, що пов'язано з *Twolegs*.

"*The Thunderpath was made of black stone, and felt smooth beneath Gray Wing's pads. On the far side, thick undergrowth grew up to the edge of the stone, with bigger trees beyond, which would offer good cover from the monsters if only they could reach it.*" [4, с.128]. З одного боку, *Twolegs* (виступають сполучною ланкою між віртуальним простором *Warrior Cats* та близьким для читача світосприйняттям. З іншого боку, будь-яка згадка про *Twolegs*, їх співмешканців, елементи цивілізації або локації пов'язані із ними мають різко негативну конотацію та ототожнюються у

мешканців *the Forest* з панічним жахом, смертельною загрозою, відразою та зневагою. Крім того саме *Twolegs* виступають агресорами, що вторглися у віками усталений устрій мешканців Лісу та спричинили голод, хвороби та інші негаразди племен, а потім змусили їх остаточно покинути *the Forest*.

Проаналізований нами матеріал дозволяє зробити висновки, що макротопоніми віртуального простору серії романів Ерін Хантер «Воїни» володіють кожним із зазначеним нами кодів: ландшафтно-пізнавального, соціально-функціонального та соціально-символічного. Макротопоніми віртуального простору художнього твору переважно реалізують лише один із зазначених вище семіотичних кодів. Семантичні коди можуть частково перетинатися, не стільки конкуруючи, скільки доповнюючи один одного як певні стійкі формули, що дозволяють розрізнити значеннєві рівні або різні концепції сприйняття віртуального простору.

2.3. Особистий психологічний простір

Третя група ознак у структурі віртуального простору детермінується тим, що в літературі отримало назву «особистий психологічний простір». Свій світ, як і чужий, репрезентує у «Воїнах» своєрідний особистісний простір (не тільки фізичний, але й символічний), який герой серії романів *Firepaw* асоціює з собою і, коли дізнається про небезпеку, яка загрожує його дому, намагається зберегти від вторгнення чужих. З антропологічної точки зору особистий психологічний простір можна визначити як невелику охоронну зону, особистісну територію, яка знаходиться під особливо пильним наглядом.

Безумовно, *a camp* є рідною оселею, де представники кожного з кланів почувають себе найбільш затишно та комфортно. Для Табора плем'я обирає місце на своїй території яке:

- найскладніше атакувати ворогам, зручне для захисту та підтримки оборони;
- знаходиться на безпечній відстані від *Twolegs, the Thunderpath* та інших небезпек;
- є достатньо великим, щоб умістити усіх членів клану;
- має джерела питної води безпосередньо у таборі або поблизу;
- має місця придатні для облаштування *a warriors' den, medicine cat's den, apprentices' den, elder's den, leader's den ma nursery*.

Більшість Таборів оточують природні рубежі оборони (хащі, кам'янисті схили чи вода). На територію *the camp* переважно веде лише один маленький укріплений за допомогою природних матеріалів та щоденної роботи *warriors patrol* вхід.

Чітка племінна ієрархія визначає структуру *the Camp*, що може зазнавати незначних змін у залежності від особливостей рельєфу території *ThunderClan, WindClan, RiverClan* та *ShadowClan* або від зміни місця проживання кланів (*the Forest* чи *the Lake*):

- *A vantage point* – велика скеля або розлога гілка, з якої *Leader* звертається до свого клану, проводить церемонії або обговорює *the Gathering*.
- *Leader's den* – зарості чи печера де спить та відпочиває *Leader*. Доступ котів племені до палатки ватажка зазвичай дозволений лише *Deputy* або *Medicine cat*.
- *The fresh-kill pile* – купа свіжої здобичі, ввіймана *hunter patrol*. Дичина обов'язково розподіляється між усіма котами племені, починаючи з *queens, kits* та *Elders*. Спроби оминути *The fresh-kill pile* засуджуються та суворо караються.
- *Nursery* – печера для найменших кошенят племені, їх матерів та вагітних кішок. Зазвичай є найбільш безпечним та захищеним місцем у таборі.

- *Apprentices' den* – палатка Зборюєносців (*Apprentices*) – молодих котів, що опановують мистецтво Воїна під наглядом Наставників. Вони доглядають за нужденними котами племені *Elders* та виконують доручення *Warriors*. Час їх посвятити у Воїни залежить від старанності, здобутих навичок та неухильного слідування *the Warrior Code*.
- *Warrior's den* – палатка, у якій мешкають *warriors* та *deputy*. Старші воїни сплять у центрі, де тепліше, а молодші по кутках, де більш прохолодно.
- *Medicine cat's den* – печера *Medicine cat* та його *Apprentice*, де вони збирають, готують та зберігають лікарські трави, лікують тяжко хворих на *greencough* чи *whitecough*, отруєння, поранених воїнів, доки ті не зможуть повернутися до своїх палаток. *Medicine cat* як і *Leader* мають особливий зв'язок зі *StarClan* та можуть бачити уві сні пророцтва від предків.
- *Elder's den* – місце Старійшин племені – котів, що через вік, хвороби, тяжкі поранення або нещасні випадки втратили змогу бути воїнами. Вони потребують уваги та турботи інших членів клану.
- *Burial place* – місце для поховання загиблих співплемінників. Перед похованням найблищі друзі загиблого проводять особливий ритуал – Нічне неспання біля тіла.
- *Dirtplace* – місце неподалік табору для нечистот (до нього веде окремий вихід), зіпсованої їжі або залишків від неї (кістки, пір'я тощо).
- *Main Clearing* – вільний простір у центрі табору, місце де коти племені спілкуються, відпочивають, зустрічаються, щоб отримати настанови або почути оголошення.

На рис. 2.5 можемо побачити зразок внутрішнього устрою *the Camp* на прикладі *The Forest territory WindClan Camp*.

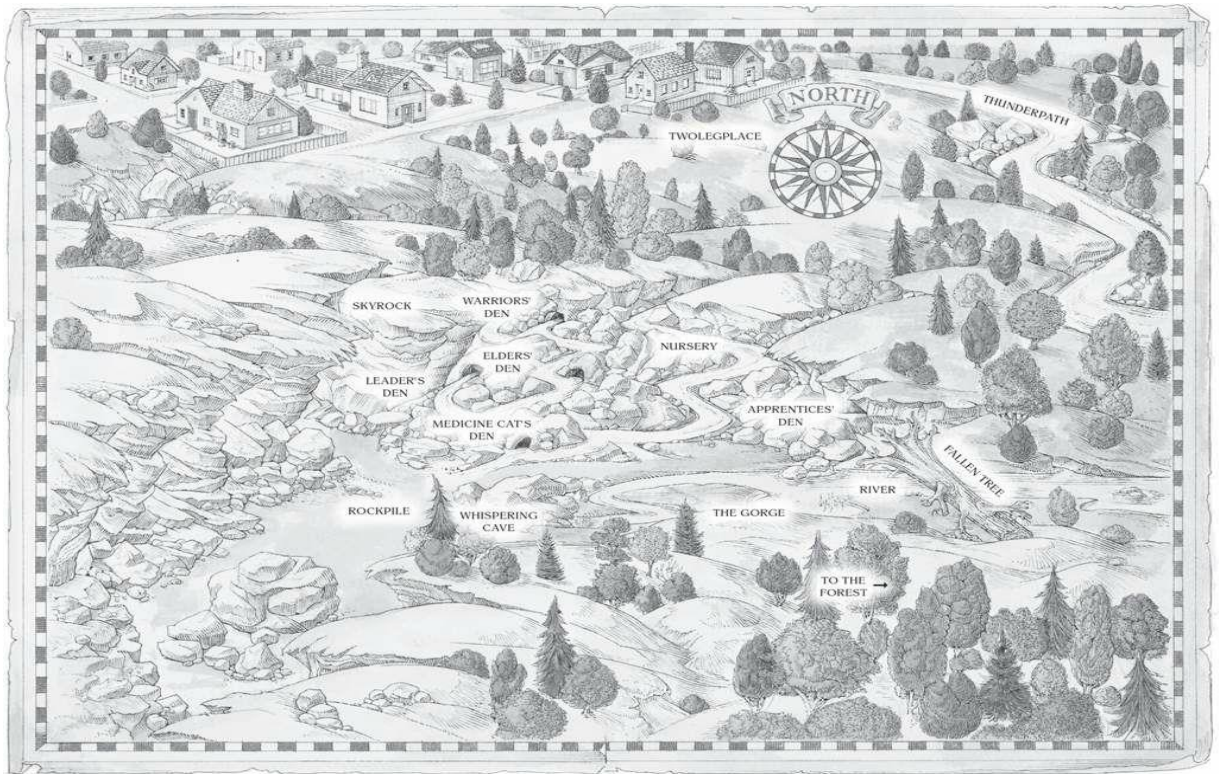


Рис. 2.5

Таким чином, «особистий психологічний простір» – є категорією віртуального простору художнього твору, що існує не тільки фізично, а й символічно і визначається нами як невелика охоронна зона, особистісна територія, яка знаходиться під особливо пильним наглядом. Особистий психологічний простір «Воїнів» читач асоціює з головним героєм *Firepaw*, наратором твору. Ця ознака віртуального простору тісно пов'язана з опозицією «свій // чужий», що була описана у підпункті 2.2. нашого дослідження, а саме ДОМОМ, яким для *Warriors* є *Clan's territory*, а головним чином *the Camp*. Ми вважаємо, що соціальне становище конкретного члена клану визначає межі його особистого психологічного простору, тобто частина *the Camp*, де він мешкає (*Leader's den*, *Warrior's den*, *Nursery* тощо). З цієї точки зору чітка ієрархічна структура кланів відіграє визначальну роль у формуванні віртуального простору серії романів Ерін Хантер «Воїни».

Безумовно, на межі особистого психологічного простору впливають внутрішні конфлікти, зовнішні загрози та особисті переживання окремих героїв твору.

РОЗДІЛ 3

ТОПОНІМІЯ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

РОМАНІВ ЕРІН ХАНТЕР «ВОЇНИ»

3.1. Структурна класифікація топонімів

Топонімія віртуального простору може бути класифікована та описана як і топонімія реальних об'єктів. Типологічна система, яка вибрана нами для опису структурно-семантичних особливостей топонімів серії романів Ерін Хантер «Воїни», передбачає наступні етапи аналізу:

1) Структурна класифікація (за кількістю компонентів, які входять до складу топоніма). Дана класифікація являє собою початковий етап усякого дослідження. Згідно з цією ознакою у віртуальному просторі "Воїнів" можна виокремити такі типи топонімів:

а) однослівні (власне однослівні або поєднання іменника та службового слова-артикля): *Carrionplace, Fourtrees, Halfbriedge, Highstones, Mothermouth, Snakerocks, Sunningrocks, Tallpines, Skyrock; the George, the Moonpool, the Island, the Tallrocks, the Moonstone, the River, the Territories, the Thunderpath, the Clearing, the Lake, the Twolegplace* та ін.;

б) двослівні, які можна поділити на наступні групи:

- конструкція Noun + Noun, тобто в склад топоніма входять два іменника, які виражають відношення:

• означальні (складаються з двох іменників у загальному відмінку): *the Greenleaf Twolegplace, the Moonpool stream, Outlook Rock, the RiverClan camp, the Twoleg horse- place, the Twoleg nest, the Twoleg path, Thunderpath tunnel, Sky Oak* та ін.;

- приналежності (іменник у присвійному відмінку): *Barley's Farm, Druid's Leap, Druid's Hollow, Devil's Fingers, Morgan's Farm, Morgan's Lane, Leader's Den, Sky's Den*;

- конструкція Adjective + Noun, тобто в склад топоніма входять прикметник і іменник: *Ancient Oak, Burnt Sycamore, Sandy Hollow, the Pointed Stones, Great Sycamore, the Great Rock, the Fallen Tree, Sunning Rocks, Broken Halfbridge* та ін.;

с) трислівні: *the Cave of Pointed Stones, High Dens Woods, Whit Hart Woods, the South Blocked Road* та ін.

Ономастичне забезпечення дитячої літератури має інші пріоритети та завдання, ніж онімія творів для дорослих. Зумовлено це психологічними особливостями світобачення. Майже всі оніми Ерін Хантер є промовистими, такими, що окрім стандартної для власних назв номінативної, дейктичної функції, виконують і функцію характеризуючу, надаючи читачеві певну додаткову, конотативну інформацію, що містить і вказівку на певні прикмети носія, і його оцінку. Основу авторської поетонімосфери становлять зооніми (*Firepaw, BlueStar, Boulder, Windstar*), оскільки скеровані твори Ерін Хантер на дітей і задіяні в казках насамперед тварини. Крім зоонімів, письменник майстерно використовує й інші розряди онімів, серед яких вагома роль належить топонімам (*Highstones, the Moonpool, Sunningrocks, the Thunderpath*), фітонімам (*Chervil, Goldenrod, Lavender, Yarrow*), етнонімам (*TigerClan, the Tribe of Endless Hunting, ThunderClan*). Онамастикон серії романів Ерін Хантер «Воїни» вражає не тільки багатством і різноманітністю розрядів онімів, але також і численними засобами творення власного імені. Можна виокремити декілька засобів творення власного імені, які застосовує автор. Першу групу складають оніми, які були взяті з реального іменника сучасної англійської мови – зооніми, що позначають клички домашніх тварин, *Smudge, Princess, Cody*, фітоніми *Catmint, Dock, Thyme*. Другу, найбільш численну групу

складають вигадані імена та назви, більшість яких мають прозору внутрішню форму – зооніми *Longtail, Blood*.

Ерін Хантер використовує декілька способів для створення вигаданих імен:

1. Граматична ономізація за допомогою:

- афіксації – створення власного імені з апелятивної лексеми чи основи за допомогою службової морфеми – *Upwalkers*;

- складання основ – створення власного імені у формі композита – зоонім *Brambleberry* (*bramble + berry*), топонім *Halfbridge* (*half + bridge*);

- створення імен-словосполучень – топонім *the Cave of Pointed Stones*.

2. Семантична онімізація:

- проста – створення одноосновного власного імені з нульовим онімичним форматом – *the Gorge, the Clan*;

- метафорична – перенесення імені з одного об'єкта на інший за умови дійсної або передбачуваної схожості – зоонім *Scourge*;

- метонімічна – перенесення імені з одного об'єкта на інший на основі смислової асоціації за суміжністю – скелі *Snakerocks* (названі так через змій, які там водяться).

В ономастиконах різних племен, що описані в серії, спостерігається різний ступень продуктивності моделей творення онімів, що обумовлюється, перш за все, інтенцією автора показати різницю в менталітеті та акцентувати культурні властивості зображених племен. У цілому можна говорити про продуктивність різних типів творення власних імен у різних племен котів. У мовах Грозового племені (*ThunderClan*), племені Ріки (*RiverClan*), племені Вітру (*WindClan*) переважає складення основ, що обумовлено наміром автора створити:

1) характеризуючі найменування (*Tawnyspots, Stoneclaw, Sharptooth*);

2) емоційно-експресивні власні імена (*Bramleberry, Silverstream*).

У результаті чого спостерігається продуктивність метафоричного способу творення імен і створення однослівних та багатослівних онімів.

В усіх витворах сучасного письменства за власними назвами завжди зберігається номінативна (ідентифікувальна) функція, бо інакше вони не залишатимуться власними назвами. Це їх органічна властивість. Але в літературному тексті ця функція перестає бути провідною, чільною і зредуковується через замкненість онімічної системи художнього твору. На перше місце, як зазначає Ю. Карпенко, виходить стилістика [15, с. 34]. При цьому стилістика літературної онімії має велику кількість функцій, які досить виразно членуються на дві групи – інформаційну та емоційну [15, с. 281]. У «дорослому творі» помітно переважає група інформаційних функцій. У дитячих творах організація поетонімосфери насамперед залежить від групи емоційних, експресивних функцій [15, с. 8].

Цією функціональною розбіжністю зумовлено й усі інші відмінності ономастичного наповнення художніх творів для дорослих і для дітей. Останні насичені промовистими власними назвами, різними формами онімічної гри, масовим переходом загальних назв у власні, багатоманітними онімічними жартами. Загалом онімічна складова художнього твору для дітей виявляється вагомішою, істотнішою, ніж у творах для дорослих [15, с. 8]. У серії романів Ерін Хантер «Воїни» нами виокремлені наступні функції онімів:

- 1) функція ідентифікації;
- 2) функція ілюзії;
- 3) інформаційно-характеризуюча функція;
- 4) функція емоційно-експресивної характеристики.

Функція ідентифікації є головною для всіх власних імен. Особливістю літературних онімів є те, що ідентифікація в художньому творі здійснюється за допомогою текстових засобів, які виключають

можливість остенсивної ідентифікації (за допомогою жесту). Для літературних онімів ідентифікаторами можуть бути слова, розташовані праворуч чи ліворуч від імені. Такими ідентифікаторами для персонажів романів Ерін Хантер «Воїни» частіше за все є позначення:

1) роду занять – *Bluestar, leader of ThunderClan, RiverClan's medicine cat, Mudfur*;

2) належності до племені, місця проживання – *Pebbleheart, from ShadowClan*.

Однією з основних функцій літературних онімів серії романів «Воїни» є функція ілюзії, тобто функція створення та підтримування ілюзії реальності вигаданого світу. Ерін Хантер створює альтернативний світ з племенами диких котів, кожне з яких має свою історію, територію, закони, культуру, а власні імена стають тими фрагментами за якими читач відтворює цей світ.

Імена та назви персонажів і об'єктів – зооніми *Darkfoot, Bird Who Rides the Wind*, топоніми *the Thunderpath, the WindClan camp* та багато інших реалізують функцію ілюзії, даючи відчуття широти простору і багатства історії створеного світу, у якому зображені події є лише невеликим епізодами.

Семантика апелятивів, онімичних власних імен, експресивність онімів, емоціональна оцінка, яка міститься в імені, служать реалізації інформаційно-характеризуючої функції та функції емоціонально-експресивної характеристики.

Показниками інформаційно-стилістичної сутності є внутрішня форма семантично мотивованих онімів, їх проекція на діючі в мові ономастичні моделі та варіанти номінації. Інформація про денотат, яка міститься у внутрішній формі оніма, варіює в залежності від належності власного імені до того чи іншого розряду. Наприклад, зооніми серії романів «Воїни» дають інформацію про такі властивості денотату, як:

1) особистісні якості – *Foxheart, Fury, Snake*;

2) фізична характеристика – *Swiftpaw, Hazel, Tornear*;

3) вид занять – *Stoneteller, Healer*;

4) соціальне положення – *Brokenkit, Cloudkit, Larchkit* ('-kit' вказує на те, що персонаж – кошеня), *Hollypaw, Jaupaw* ('-paw' – ознака належності денотату до учнів), *Fireheart, Frostfur, Sharpclaw, Silverpelt, Runningnose, Lostface, Graystripe* (-heart, -fur, -pelt, -claw, -stripe, -face, -nose – ознака належності денотату до воїнів), *Raggedstar, Bluestar, Brokenstar* ('-star' вказує на належність денотату до лідерів племені).

Завдяки онімам, які виконують у тексті інформаційно-характеризуючу функцію, реципієнт покладається на семантику власного імені та отримує дані про оригінальні риси певного персонажу чи об'єкту, важливі для розуміння літературного образу, культури, способу життя персонажів та всього твору в цілому.

Функцію емоціонально-експресивної характеристики виконують оніми, які містять позитивну або негативну експресію в самій семантиці твірною аперлятива, наприклад, негативну експресію несуть в собі етнонім *BloodClan*, зоонім *Scourge*, топонім *Carrionplace*. Завдяки звуко символізму імені чи назви реципієнт, часто не усвідомлюючи, приписує оніму характеристики, які в більшості випадків адекватні текстовим. Оніми, які володіють емоціонально-експресивним потенціалом, беруть участь у формуванні аксіології образів і створюють загальний емоційний колорит твору.

Таким чином, у серії романів Ерін Хантер «Воїни» застосовуються різні засоби творення власного імені: запозичання імен та назв з «реального» іменника сучасної англійської мови та творення онімів за різноманітними моделями. Найбільш продуктивним серед таких моделей є творення онімів на базі аперлятивної лексики шляхом граматичної онімізації (афіксації, складання основ, створення імен-словосполучень) і семантичної онімізації (простої, метафоричної,

метонімічної). Ступінь продуктивності того чи іншого способу номінації в онамастиконі різних племен, описаних у творі, різний.

Поетоніми серії романів Ерін Хантер «Воїни» виконують у творі функцію ідентифікації, функцію ілюзії, інформаційно-характеризуючу функцію, функцію емоціонально-експресивної характеристики, що зумовлено ідіостилем і жанровою специфікою твору, який поєднує в собі елементи фантастики та казки.

3.2. Семантична класифікація топонімів

Семантична класифікація віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни» передбачає поділ топонімів на наступні групи:

а) топоніми антропонімічного походження: (Twoleg's view) *Morgan's Farm, Morgan's Farm Campsite, Druid's Leap, Barley's Farm, Morgan's Lane, Druid's Hollow, Devil's Figer*

б) реальні (невіртуальні) географічні назви: (Twoleg's view) *Littlepine Sailing Center, River Alba, Hareview Campsite, Sanctuary Cottage, Windower Road, Windover Moor, Windower Farm, Chelford, Chelford Forest, Chelford Mill, River Chell;*

с) Топоніми, які характеризують властивості та ознаки об'єкту:

– колір: *White Hart Woods; Greeleaf Twolegplace, Silverpelt, White Bay;*

– розмір: *Highstones, Sky Oak, Great Sycamore, the Tallrocks; Small Thunderpath, Tallpines, Great Sycamore, Highledge, Great Rock;*

– кількість: *Fourtrees;*

– розташування: *the South Blocked Road, Sun-down-place; North Allerton Amenity Tip, North Allerton Road, Underground Tunnels, Underground Caves;*

– рослинний та тваринний світ: *the Owl-Tree, Snakerocks, Hare Hill, Horseplace, The mossy clearing, the Mossy Training Hollow, Treecut Place, the Forest, Fallen Tree, Abandoned Badger Set, the Burnt Sycamore;*

– вік: *Ancient Oak; Old Thunderpath;*

– властивості ландшафту: *Sunning Rocks, Sandy Hollow; Stream, River, Lake, Moopool, the Island, Skyrock, the Gorge, Rockpile, Whispering Cave, Outlook Rock, Mothermouth, the Moonstone, the Hunting Stones, the Smooth Rock;*

– об'єкти оточуючої дійсності: *the Cave of Pointed Stones, Halfbridge, Broke Halfbridge, Abandoned Twoleg Nest, Carrionplace, Thunderpath, Twoleg Farm, Twoleg Path.*

В. А. Ніконов виокремлює у значенні топоніма три плани: дотопонімне або етимологічне, власне топонімне або пряме географічне та відтопонімне, тобто різноманіття асоціацій, які виникають у людини при знайомстві з об'єктом. У результаті цього виникають потенціальні семи, які сприяють підвищенню ролі топоніма в структуруванні художнього тексту.

У найбільшій кількості в серії романів Ерін Хантер «Воїни» представлені топоніми, які пов'язані безпосередньо чи опосередковано з дією твору. Це географічні координати подій романів, які представлені, як правило, мікротопонімами (*the Clearing, Outlook Rock, Leader's Den, the Twoleg path*). Уживаність подібних топонімів обумовлена перш за все власне топонімичним значенням.

Топонім антропонімичного походження та топоніми запозичені з об'єктивної невіртуальної дійсності переважно перебувають на периферії віртуального простору твору, а тому не є змістоутворюючими. Вони лише доповнюють картину фентезі-всесвіту підкреслюючи опозицію світів *Warriors Twolegs* та наслідки їх співіснування.

У тексті роботи неодноразово нами використано словосполучення «суспільство *Warriors*». Ми переконані, що об'єднання Лісових котів,

описане Ерін Хантер у серії романів «Воїни» можна уважати суспільством, адже воно має кожну з чотирьох загальноприйнятих ознак суспільства: самовідтворення (популяція *Warriors* зазнає лише незначних змін у залежності від погоди, катаклізмів, тривалих внутрішньоплеменних або зовнішніх сутичок), певна територія (територія проживання членів *WindClan*, *ThunderClan*, *RiverClan* та *SadowClan* як самостійних незалежних структур у системі суспільства *Warriors*, її чітка структура детально описані у попередньому розділі дипломного дослідження), спільні елементи культури (беззаперечне слідування *Warrior Code*, віра у *StarClan*, пов'язаний із цим фольклор, медицина, внутрішній устрій таборів та розподіл соціальних ролей тощо) та система політичної влади (кожен клан очолює *leader*, чия влада є визнаною та погоджена *StarClan*, *deputy* – його помічник, *medicine cat* – радник та близький союзник ватажка, що також має тісний зв'язок із Зоряними предками. Суспільство *Warriors* також має спільну мову, релігію та ідеологію.

Топоніми, які характеризують властивості та ознаки об'єкту значно переважають за кількістю. Семантичні групи на позначення розміру топооб'єктів, рослинного та тваринного світу, об'єктів оточуючої дійсності є найбільш численними.

Рівень розвитку даного суспільства ми можемо прирівняти до первинного *полюючого та збираючого* «людського», адже, безумовно, персонажі серії романів «Воїни» являють собою алегоричні образи, про що говорять зокрема численні використані автором промовисті оніми.

Рослинний, тваринний світ, та оточуючі форми ландшафту формують світогляд *Warriors*, тому саме ці категорії значно переважають у семантичній класифікації топонімів віртуального простору твору.

Домінування топонімів на позначення певної властивості або ознаки об'єкту визначається особливостями ландшафту території того чи іншого клану.

Наприклад, лісиста територія *ThunderClan* багата на топооб'єкти, що походять від назв лісової рослинності, або тварин, що там проживають: *Owltree*, *Snakerocks*, *Great Sycamore*, *Sandy Hollow* та ін.

Для гористої території *WindClan* типові є власні назви на позначення різних рельєфів земної поверхні: *Falls*, *Highstones*, *Whispering Cave*, *Rockpile*, *the Gorge*, *SkyRock* та ін., а близькість *Twoleg's Farm* визначає вдачу та звички Воїнів Вітру.

Міри відстані та довжини у віртуальному просторі *Warriors* також окреслюються за допомогою аналогій з об'єктами рослинного та тваринного світу:

- *tree-length* – висота, що приблизно відповідає висоті середнього дерева (близько 15 метрів);
- *cat's whisker* – довжина, що приблизно відповідає 7 - 8 см;
- *rabbit hop* – довжина, що прирівнюється до одного стрибка кролика;
- *fox-length* – довжина, що прирівнюється до одного стрибка лисиці;
- *mouse-length* – довжина, близька до розміру миші (близько 6,5 – 9,5 см);
- *tail-length* – довжина, що прирівнюється до розмірів котячого хвоста (близько 30 см);
- *pawstep* – довжина, близька до середнього кроку дорослого kota (близько 15 см);
- *kitstep* – довжина, близька до середнього кроку кошеняти (близько 1,5 – 2,5 см).

Фразеологія *Warriors* більшою мірою базується на зв'язку котів з природою:

- *As much use as a dead fox* [11, с. 307] – вислів «від тебе не більше користі, ніж від дохлої лисиці» є грубою образою, яке вказує на марність кота в певній справі чи ситуації.
- *Bees in your brain* [6, с. 257] «бджоли в голові» - фразеологічний зворот означає плутанину або вказує на те, що кіт несе нісенітницю.
- *Crowfood* [4, с. 293] – слова «гниль, згнила їжа» у віртуальному просторі *Warriors* можуть використовуватися в якості образи або погрози.
- *(You're) crazier than a fox in a fit!* [12, с. 13] інша варіація використовує "madder" замість "crazier". «Божевільніший, ніж скажена лисиця!» – образа, яка використовується, коли кіт діє божевільно.
- *Dormouse* [5, с. 26] – вираз або вигук, що використовується по відношенню до кота, який багато спить.
- *Drypaw* [1, с. 39] – фразеологізм, що має приблизне значення «боятися замочити лапи», уживається Ерін Хантер на адресу кота, який не любить воду. Найчастіше використовується котами Річкового племені.
- *Like LionClan/TigerClan* [5, с. 170] – «як кіт Левового / Тигрячого племені» - вираз, що відзначає завзяття воїна гідне його Зоряних Предків, також може позначати жорстокість і лють.
- *Fox-hearted* [11, с. 135] – «лисиче серце» є образою, яка вказує на жорстокість, холоднокрівність, безсердечність і злість.
- *Furball* [3, с. 143] – «клубок шерсті», доброзичлива, але сувора образа. Ступінь образливості виразу майже завжди визначається тоном. У випадку вживання серед близьких друзів або у відношенні *warrior* до *kit* негативна конотація може бути повністю відсутня.
- *Great StarClan!* [4, с. 95] – «Велике Зоряне плем'я!» – вигук, що означає крайнє здивування, розчарування або роздратування. Аналог фрази «О Господи!», так само адресованої вищим силам.

- *Hare-brain* [8, с. 94] – аналог загальноновживаного *mouse-brain* в племені Вітру, є незлістною образою.

- *When hedgehogs will fly* [4, с. 100] – дослівно «коли їжаки полетять» означає, що в сказане твердження дуже важко повірити (Це станеться, коли їжаки полетять!), або що певна подія швидше за все ніколи не відбудеться. Добре відомі нам аналоги цього фразеологізму в українській «Коли рак на горі свисне!» та англійській "When pigs fly!" мовах.

- *May the Sun warm your back and the fish leap into your paws* [7, с. 201] – «Нехай сонце зігріває зігріває твою спину, а риба стрибає в твої лапи». Благословення, яке використовували в *RiverClan*, щоб побажати гарних снів або, в деяких випадках, попрощатися з мертвим співплемінником.

- *May you find good hunting, swift running, and shelter when you sleep* [12, с. 146] – «Гарного полювання, моторних лап та притулку, коли ви спите». Таке давнє прощання використовували всі клани, щоб попрощатися з близькими друзями на шляху до *StarClan*.

- *Scaredy-mouse!* [5, с. 11] – слова «Боягузлива миша» є образою на адресу боягузливого кота.

- *Tabbies don't change their stripes* [11, с. 148]. «Смугаста шкура гладкою не зробиться» вислів експлікує думку, що коту не змінити своєї природи. Аналог людського фразеологізму «горбатого могила виправить» в українській мові та "a leopard can't change his spots" в англійській.

Серед топонімів, які досліджуються у творі, можна виокремити найбільш і найменш вживані географічні назви. Це пов'язано з їх роллю у формуванні змісту, з їх значущістю для персонажів і самого автора, з місцем у тексті.

Другу групу формують топоніми, поява в тексті яких викликана виключно їх відтопонімним значенням. Найбільший інтерес становить

відтопонімічне значення, ті конотації, якими обростає топонім у національній свідомості. Так, значуща назва для всіх мешканців Лісу (*the Forest*) назва "*the Thunderpath*" викликає одну реакцію – страх, який переростає в жах.

Проведене нами дослідження ще раз підтверджує думку про те, що дуже складно створити універсальну єдину класифікацію такої розгалуженої, багатосарової, живої системи, якою є топонімія загалом, та топонімія віртуального простору художнього твору зокрема. Однак питання про класифікації має велике значення в практичних топонімічних дослідженнях, у тому числі і віртуальних. Будь-яке наукове дослідження передбачає систематизацію матеріалу. А це зумовлює необхідність поділу його на певні категорії, групи, розряди, типи, усе це призводить до класифікації.

Отже, створена нами топонімічна класифікація за категоріями топооб'єктів, в основу яких були покладені різні принципи поділу та структурування топонімів, не виключає наявності недоліків над якими необхідно працювати в майбутньому.

3.3. Тематична класифікація топонімів

Групування топонімів за тематичним принципом у творі Ерін Хантер може відбуватися за двома лініями:

а) за денотативним значенням, тобто за характером позначуваних об'єктів (назви особливостей рельєфу, гідроніми, тощо).

Найпоширеніша класифікація топонімів – це класифікація за характером об'єкту. Найповніше, на наш погляд, вона представлена в «Словнику російській ономастичної термінології» Н. В. Подольської [46, с.43]

Н. В. Подольська виділяє такі групи топонімів, як ороніми (назви будь-якого об'єкту рельєфу), хороніми (назви малих і великих територій,

або регіонів), урбаноніми (назви внутрішньоміських об'єктів), дромоніми (позначення шляхів сполучення), ойконіми (назви населених пунктів), гідроніми (імена різних водних об'єктів), агрооніми (імена полів, ріллі), дрімоніми (позначення лісу, гаю, бору) [46, с.45]. Ойконіми згідно цієї класифікації підрозділяються на комоніми, які означають назви сільських поселень [46, с.66], і астіоніми, які означають назви міст [46, с.39].

Ороніми *Highs Stones, the Pointed Stones, Moonstone, Mothermouth, Outlook Rock, The Gorge, Sunningrocks, The sandy hollow, Snakerocks, Great Rock.*

Хороніми *Carrionplace, Greenleaf Twolegplace, Twolegplace.*

Урбаноніми *Twoleg nest, Twoleg farm, Horseplace, An abandoned Twoleg nest.*

Дромоніми *Thunderpath, Silverpath, Twoleg Bridge, Halfbridge, THunderpath tunnel.*

Ойконіми відсутні (*Cat's view*).

Гідроніми *the River, Moonpool, Sun-drown-place, Moonpool stream, The Lake, Lake shore, River Alba.*

Агрооніми відсутні (*Cat's view*).

Дрімоніми *Fourtrees, The Forest, Tallpines, Treecutplace, The Great Sycamore, The Owl Tree, Sky Oak, Beech copse, Burnt sycamore, Falls.*

Віртуальні топоніми *The Camp, A vantage point, Leader's den, The fresh-kill pile, Nursery, Apprentices' den, Warrior's den, Medicine cat's den, Elder's den, Burial place, Dirtplace, RiverClan Camp, WindClan Camp, ThunderClan Camp, ShadowClan Camp*

Тематичне групування топонімів за денотативним значенням, тобто за характером позначуваних об'єктів на основі класифікації Н. В. Подольської дозволяє виділити найбільші групи топонімів – оронімами та дрімонімами. Велику кількість дрімонімів пояснюємо перебігом основних подій першого циклу романів «Воїни» Ерін Хантер

на території *The Forest*. Розмаїття оронімів підтверджує ґрунтовний підхід авторів до створення вторинного фентезі-світу, його якісній деталізації, а також вмотивовує загальні характеристики представників кожного з чотирьох кланів, вплив природних чинників на їх вдачу та спосіб життя.

Наявність джерел питної води біля Табору є необхідною умовою існування кожного клану, тому гідроніми відіграють важливу роль. Вимушена зміна місця проживання племен у другому циклі романів "*The New Prophecy*" зумовлює підвищення частоти уживання гідронімів у віртуальному просторі.

Відсутність ойконімів та агроонімів засвідчує той факт, що *Warrior Cats* сприймають *Twolegs*, місця їх проживання, а особливо постійні поселення на кшталт міст, сільськогосподарські угіддя як потенційне джерело небезпеки, тому уникають контактів із ними. Будь-які назви населених пунктів відсутні, адже оповідь ведеться від особи *Firepaw*, якому людська мова невідома.

Класифікація Н. В. Подольської не дає змоги групувати певну частину топонімів, які позначають об'єкти дійсності, які існують лише у віртуальному просторі конкретного твору жанру фентезі. Ретельність опрацювання деталей вторинного світу відрізняє фентезі від інших жанрів літератури де сеттинг є лише статичним фоном для пригод героя. Автономність вторинного світу циклу романів Ерін Хантер «Воїни», його незв'язаність зі світом реальним, неможливість прив'язати його до конкретного місця на географічній карті зумовлює необхідність виділити у нашій тематичній класифікацію групу «віртуальні топоніми».

Розглядаючи ономастичну систему романів жанру фентезі, можна відзначити, що саме топонімікон є головним засобом формування простору, що існує не фактично, а в нашій свідомості. Топоніми художнього твору складають систему орієнтирів, за допомогою якої

герої і читач визначають своє місце і призначення серед оточуючих просторових феноменів [31, с. 20] на авторський топонімікон романів жанру фентезі лягає підвищене навантаження, адже інших засобів конструювання географії вторинного світу письменник не має – зважаючи на специфіку вторинних світів він не може повторювати географію реального простору. Топонімікон стає набором унікальних міток певного авторського світу.

б) за конотацією, яка асоціюється з історичними подіями, особливостями культури і т.ін., незалежно від характеру позначеного об'єкту:

Fourtrees – За легендою колись у цьому місці відбулася страшна битва між групами бродячих котів, але під час битви душі померлих спустилися до котів, що билися, з небес і наказали їм вибрати між об'єднанням та смертю. Чотири коти, зібравши навколо себе своїх прихильників, утворили чотири племені. У Чотирьох Дерев *StarClan* обдарував перших ватажків дев'ятьма життями.

High Stones – далеко на північ від території плем'я Вітру, за небезпечною *Thunderpath*, підноситься гірський ланцюг, яку коти називають Високими Скелями. Там, в самому серці глибокої печери, лежить *Moonstone* – уламок скелі, блискучий сріблом, коли на нього падає місячне світло [61, с.47]

High Stones – це місце, де розташовується *Moonstone*. До нього приходять коти всіх лісових племен, щоб поговорити зі своїми зірковими предками. Ватажки отримують тут своє зоряне ім'я і дар дев'яти життів. Також вони приходять за порадою в скрутні часи, так як це зробила *Blue Star* в книзі "*Into the Wild*". Цілителі приходять до *Moonstone* раз на місяць, в *Half Moon Night*, щоб порадитися із зірковими предками, поговорити один з одним про лікарські трави і присвятити зброєносця в цілителя.

The Moonstone – свого роду кристал (можливо, кварц), який освітлюється світлом місяця через отвір в скелі. Знаходиться він у *High Stones*. Якщо кіт стає *leader*, то він повинен сходити до *Moonstone* за даром дев'яти життів від *StarClan*. Також туди приходять *medicine cats* і *apreciant* розповісти свої сни предкам і дізнатися нові пророцтва. Раніше, коли племена жили в старому лісі, кожен *apreciant* перед своїм посвяченням у *warriors* повинен був сходити до *Moonstone*.

The Moonpool – це місце, де *medicine cats* спілкуються із зірковими предками, а ватажки отримують свої дев'ять життів. «Коли коти-воїни оселилися на березі озера, вони не знали, яке місце замінить їм *Moonstone*. *High Stones* були занадто далеко, щоб ходити туди щомісяця, а й залишитися без керівництва *StarClan* було неможливо. Саме тоді юна учениця цілительки *ThunderClan* знайшла *The Moonpool*. Високо в горах вона натрапила на невелике, з усіх боків оточене кам'яними гребенями, водойме. З одної з гірських вершин в нього тонкою цівкою збігав водоспад. Судячи з напівстертими відбитками котячих лап на схилах гір, багато-багато місяців тому до цього озера за порадою приходили інші коти ... » [61, с.102]

Moonpool – це кругле озеро недалеко від *the Lake*, воно знаходиться між територією Грозового племені і племені Вітру, серед кам'янистих схилів. Щоб дістатися до нього, коти йдуть уздовж струмка, так як він протікає поруч з Місячним Озером. Поруч зі струмком є кам'яниста стежка, яка веде до священного місця і по якій колись ходили стародавні коти. З кручі в озеро спускається невеликий водоспад, що живить його, а з самого озерця випливає підземний струмок. Останній впадає в озеро.

Щоб поспілкуватися із зірковими предками або отримати дар дев'яти життів, кіт повинен лягти у води на плоскому камені, що утворює берег, лизнути її, а потім заснути.

Island – місце, де проводяться *Gathering* на новій території. Коти переходять на *Island* по поваленому дереву. Острів оточений освіжаючою своїм крижаним холодом водою, берег його – скелястий, зі зростаючим на ньому терном, і з берега озера острів схожий на пишно розкинувся посеред води ліс з густим чагарником і щільно зростаючими деревами біля самої кромки води. На *Island* є великий дуб, на гілки якого ватажки забираються і розповідають про те, що сталося в племені. *Deputies* сідають біля коріння дуба.

Спочатку *RiverClan* хотіли забрати *Island* собі і заснувати там свій табір. Але потім, коли дерево впало і стало мостом для переходу на *Island* і назад, племена вирішили кожен повний місяць зустрічатися там. Так як для всіх родів, крім Річкового, доводилося проходити через територію сусідів, було встановлено правило: при переході через чужу територію потрібно триматися в двох лисих хвостах від води.

Таким чином, топоніми віртуального простору – це імена з просторовою семантикою, які можуть бути виокремленими та охарактеризованими за допомогою синтаксичної та семантичної класифікації. На зміст та вибір топонімів «Воїнів» великий вплив мають прагматичні фактори: географічні умови, події, пов'язані як з заселенням *the Forest*, так із світосприйняттям його мешканців.

Проведене нами узагальнення й систематизація досліджуваного матеріалу становить підґрунтя для подальшого аналізу метафоричних назв топонімів. Важливість такого аналізу пояснюється тим, що в основі топонімів віртуального простору лежать не тільки абстрактні знання про події та ситуації, але й особистісні знання мешканців *the Forest*, які акумулюють їх попередній досвід, наміри, почуття, емоції, що знаходить вираження перш за все в метафоричних назвах топонімів «Воїнів».

ВИСНОВКИ

У серії романів Ерін Хантер «Воїни» створено віртуальний світ, образ якого експліцирує концептуальні настанови, цілі, мотиви та авторське суб'єктивне бачення віртуальної реальності, структурованої та наповненої експліцитними або прихованими змістами.

Ключовим поняттям нашої кваліфікаційної роботи вважаємо віртуальний простір художнього твору, який слідом за К. О. Луговою визначаємо, як своєрідну ментальну картину реальності в її просторовому аспекті, яка існує не реально, фактично, а лише в нашій свідомості. Це система орієнтирів, за допомогою яких герой та читач встановлюють місцезнаходження предметів, їх тотожність чи нетотожність по відношенню один до одного і, перш за все, визначають своє місце та призначення серед оточуючих просторових феноменів.

Віртуальний простір структуруємо на основі наступних ознак, які дозволяють вивчати вторинний світ як певну систему орієнтирів: система відношень типу «центр – периферія»; дейктичні маркери та семантичні коди розгортання віртуального простору; особистий психологічний простір.

Розглядаючи ономастичну систему романів епічного жанру фентезі, можна відмітити, що саме топонімікон є головним засобом формування простору, існуючого не фактично, а в нашій свідомості. Топоніми художніх творів складають систему орієнтирів, за допомогою якої герої і читач визначають своє місце і призначення серед навколишніх просторових феноменів.

Центр віртуального простору романів Ерін Хантер «Воїни» ми пропонуємо зобразити у вигляді триярусної піраміди. Складовими даної фігури вбачаємо топонім *the Forest* – місцевість, де розгортається основні події серії романів «Воїни», *the ThunderClan camp* – місце, яке, по-перше, є початком пізнання світу головним героєм *Firepaw, Silverpelt*

– щільна смуга зірок на небі, де, за переконанням племен, мешкає *the StarClan*, та *the Warrior Code*, що, на нашу думку, є віссю відносин типу «центр –периферія» віртуального простору романів. На периферії виділяємо ключовий топонім *Twolegplace*, що містить негативну конотацію в усіх своїх формах.

«Своє» у «Воїнах» втілюється в топонімі *the ThunderClan forest territory*, що для головного героя *Firepaw* та котів племені перш за все уособлює ДІМ, підтверджуючи думку про важливість і цінність дому в житті всякої живої істоти, реальної чи вигаданої. ДІМ, у нашому випадку *the ThunderClan forest territory*, уподібнюючись до зовнішнього світу за структурою, має свій центр, периферію, адміністративні одиниці, межі, власне як і історію заселення. Зовнішні кордони охороняють мешканців ДОМУ від впливу «чужого» світу. «Чуже» не має особистості, власного обличчя, окремоті. «Чуже» – не відокремлене, позбавлене сутності. Топоніми «чужого» простору «Воїнів» маркують територію, на якій править Зло, ворожі племена котів, та Двоногих (*the Twolegs*), які намагаються захватити або зруйнувати світ котів Грозового племені (*ThunderClan*).

«Особистий психологічний простір» – є категорією віртуального простору художнього твору, що існує не тільки фізично, а й символічно і визначається нами як невелика охоронна зона, особистісна територія, яка знаходиться під особливо пильним наглядом. Особистий психологічний простір "Воїнів" читач асоціює з головним героєм *Firepaw*, наратором твору. Ця ознака віртуального простору тісно пов'язана з опозицією «свій // чужий», а саме ДОМОМ, яким для *Warriors* є *Clan's territory*, а головним чином *the Camp*. Ми вважаємо, що соціальне становище конкретного члена клану визначає межі його особистого психологічного простору, тобто частина *the Camp*, де він мешкає. З цієї точки зору чітка ієрархічна структура кланів відіграє

визначальну роль у формуванні віртуального простору серії романів Ерін Хантер «Воїни».

У найбільшій кількості в серії романів Ерін Хантер «Воїни» представлені топоніми, які пов'язані безпосередньо чи опосередковано з дією твору. Це географічні координати подій романів, які представлені, як правило, мікротопонімами (*the Clearing, Outlook Rock, Leader's Den, the Twoleg path*). Уживаність подібних топонімів обумовлена, перш за все, власне топонімічним значенням.

Другу групу формують топоніми, поява в тексті яких викликана виключно їх відтопонімним значенням. Найбільший інтерес становить відтопонімічне значення, ті конотації, якими обростає топонім у національній свідомості.

Тематичне групування топонімів за денотативним значенням, тобто за характером позначуваних об'єктів дозволяє виділити найбільші групи топонімів – оронімами та дрімонімами. Велику кількість дрімонімів пояснюємо перебігом основних подій першого циклу романів «Воїни» Ерін Хантер на території *The Forest*. Розмаїття оронімів підтверджує ґрунтовний підхід авторів до створення вторинного фентезі-світу, його якісній деталізації, а також вмотивовує загальні характеристики представників кожного з чотирьох кланів, вплив природних чинників на їх вдачу та спосіб життя.

Вивчення топонімів, які створюють простір серії романів «Воїни», з урахуванням символічності їх значень, дозволяє вивчати географічне власне ім'я як згорнутий культурно-історичний феномен, який допомагає провести паралелі з сюжетом художнього твору, який аналізується, тим самим вийти на мовну свідомість автора.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Бабенко Л. Г., Каразин Ю. В. Лингвистический анализ художественного текста. Теория и практика : учебник; практикум. Москва : Флинта, 2005. 496 с.
2. Березович Н. Л. Русская топонимия в этнолингвистическом аспекте. Екатеринбург : Изд - во Урал, ун - та, 2000. 532 с.
3. Бичек Г. М. Топонім у віртуальному просторі в серії романів Ерін Хантер "Воїни": структурно-семантичні особливості. *Вісник Житомирського державного університету. Філологічні науки.* 2010. № 51. С. 158-161
4. Бичек Г. М. Способи номінації та функції власнх імен у серії романів Ерін Хантер «Воїни». *Наукові записки. Серія: філологічні науки.* 2010. № 89(3). С. 338-341
5. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. Москва : Наука, 1981. 140 с.
6. Голомидова М. В. Искусственная номинация в ономастике. Екатеринбург : Изд-во Урал. гос. пед. ун-та, 1998. 232 с.
7. Горбаневский М. В. Русская городская топонимия : проблемы историко-культурного изучения и современного лексикографического описания : автореферат диссертации... д-ра филол. наук ; Ин-т рус. яз. им. А. С. Пушкина. Москва, 1994. 39 с.
8. Данильченко А. В. О культурном потенциале семантики топонимов. *Язык и культура: II Междунар. конф. : тезисы.* Киев, 1993. Ч. 1. С. 83-84.
9. Ефанова Л. П. Духовная культура переселенцев сквозь призму микротопонимии. *Русский язык и активные процесс в современной речи : материалы Всероссийской научно-практической конф.* Москва : Илекса; Ставрополь : Сервисшкола, 2003. С. 140-143

10. Зинин С. И., Степанова А. Г. Имена персонажей в художественной литературе и фольклоре. Библиография // Антропонимика. Москва, 1970. С. 330-354.
11. Кабаков Р. И. "Повелитель Колец" Дж. Р. Р. Толкина и проблема современного литературного мифотворчества. : автореферат... канд. филол. наук ; Ленинградский ордена Трудового Красного Знамени госуд. пед. институт имени А. И. Герцена. Ленинград, 1989. 23 с.
12. Калинин В. М. Ономастическая перифраза как проблема поэтики собственных имен: На материале творчества А. С. Пушкина. *Восточноукраинский лингвистический сборник*. Донецк, 1998. Вып.4. С.109.
13. Калинин В. М. Поэтика онима. Донецк, 1999. 408 с.
14. Карпенко О. Ю. Ментальна організація власних назв. *Мовознавство*. 2004. № 4. С.25-34
15. Карпенко Ю. А. Стилистические возможности топонимических названий. *Питання стилістики української мови в її взаємозв'язку з іншими слов'янськими мовами*. Тези доп. міжвуз. наук. конф. Чернівці, 1963. С. 17-20.
16. Карпенко Ю. А. Теоретические основания разграничения собственных и нарицательных имен. *Мовознавство*, 1975. №4. С. 46-50.
17. Карпенко М. В. Ономастика в художественной литературе. *Ономастика. Проблемы и методы*. Москва, 1976. С. 24-138
18. Карпицкий Н. Онтология виртуальной реальности. Томск, 1999. С. 24-138.
19. Карпицкий Н. Виртуальность и темпоральность. Томск, 2000. С. 17-67.
20. Кодзасов С. В. Категория «свой/чужой»: семантика и фонетика. Проблема семантического анализа лексики. Тез. докл. Междунар. конф. 5-е Шмелевские чтения. Москва : «Русские словари», 2002. С. 38 -40.

21. Колесник О. С. Лінгвосеміотика міфологічного простору : дис. ... докт. філол. наук : 10.02.15. Київ, 2011. 517с.
22. Концесвитная Е. А. Топоним как лингвокультурологическая категория в романе Дж.Р.Р. Толкиена «Хранители». *Русский язык и активные процессы в современной речи* : материалы Всеросс. научно-практич. конф. Ставрополь, 2003. С. 361-364.
23. Концесвитная Е. А. К вопросу о формировании новой парадигмы лингвистического знания - виртуальной ономастике. *Проблемы изучения живого русского слова на рубеже тысячелетий* : материалы Всеросс. научно-практ. конф. Воронеж, 2003. Ч. 11. С. 136-142.
24. Корнилов О. А. Языковые картины мира как отражение национальных менталитетов. Москва, 2000. 357 с.
25. Крупеньова Т. І. Онімія повісті Марко Вовчок «Інститутка». Записки з ономастики. Одеса: *Астропринт*, 2005. Вип. 8. С. 78-83.
26. Кубрякова Н. С. Номинативный аспект речевой деятельности. Москва : Наука, 1986. 159 с.
27. Кубрякова Е. С. Роль словообразования в формировании языковой картины мира. *Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира*. Москва, 1988. С. 143
28. Кузнецова Н. Л. Лексико-семантические группы слов как база образования топонимов. *Ономастика Поволжья*. Тез. докл. VIII Междунар. конф. /Отв. ред. и сост. В.И. Супрун. Волгоград : Перемена, 1998. С. 11-12.
29. Лебедева Е. А. Мифопоэтические традиции в ономастиконе произведения Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец». *Концептуальные проблемы литературы: художественная когнитивность* : материалы междунар. конф. Ростов н/Д : РГПУ, 2006. С. 124-127.
30. Лебедева, Е. А. Функция онимов в произведении Дж. Р. Р. Толкина «Властелин Колец». *Наука и образование*. 2006. № 2.

31. Луговая Е. А. Топоним виртуального пространства как культурно-историческая категория (на материале эпопеи Дж. Р. Р. Толкиена "Властелин колец"). Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук. – Ставрополь, 2006.
32. Лутова Світлана Функціонування лексики на позначення віртуального простору в сучасній українській літературній мові. *Лінгвостилістичні студії : наук. журн.* [редкол. : С. К. Богдан (голов. ред.) та ін.]. Луцьк : Східноєвроп. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2016. Вип. 5. С. 110–120
33. Лукаш Г. П. Структура онімних полів художнього ономастикону. *Лінгвістичні студії.* Донецьк, 1994. Вип. 1. С. 166-171.
34. Лукаш Г. П. Структурно-семантична організація онімної лексики художнього тексту. *Питання сучасної ономастики.* Дніпропетровськ, 1997. С. 113-114.
35. Маковский М. М. Феномен табу в традициях и в языке индоевропейцев. Сущность – формы – развитие. Москва : Изд-во "Азбуковник", 2000. 268 с.
36. Матвеев А. К. Методы топонимических исследований. Свердловск : Изд-во УрГУ, 1986. 101 с.
37. Михайлов В. Н. Лингвистический анализ ономастической лексики в художественной речи : учебное пособие. Симферополь : Изд-во СГУ, 1981. 28 с
38. Мкртчян Т. Ю. Особенности топонимического пространства в цикле романов Джорджа Рэймонда Ричарда Мартина «Песнь льда и огня». Тамбов: Грамота, 2016. № 9(63): в 3-х ч. Ч. 3. С. 127-130.
39. Мостепаненко А. М. Пространство, время и физическое познание. Москва, 1975. 312 с.
40. Немировская Т. В. Некоторые проблемы литературной ономастики. *Актуальные вопросы русской ономастики* : сб. науч. тр. К.: УМКВО, 1988. С. 112-122.

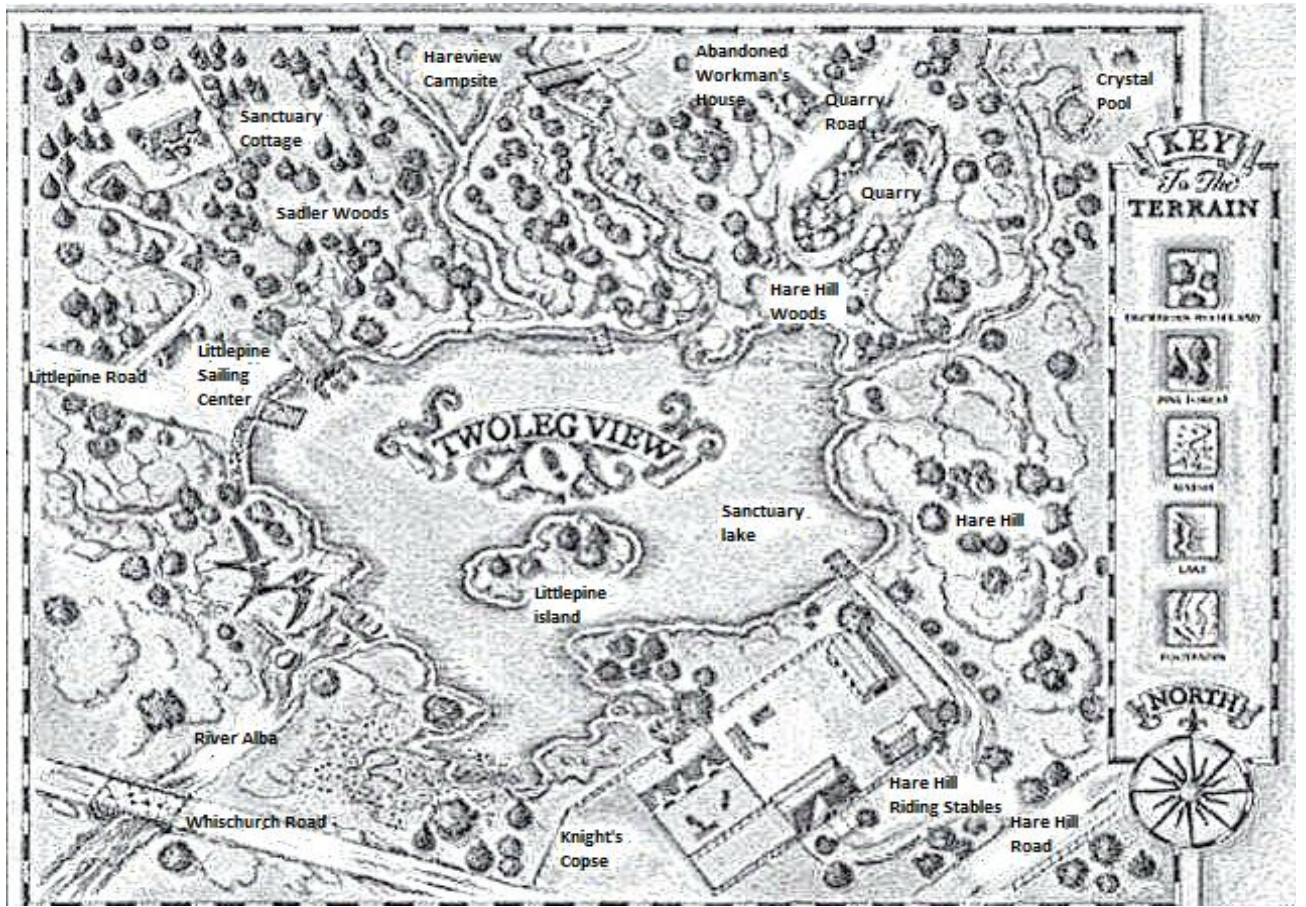
41. Нікульшина Т. М. Ірреальність у лінгвокогнітивному просторі (на матеріалі англійської та української мов): дисертація ... докт. філол. наук : 10.02.17. Київ, 2013. 429 с.
42. Новичков А. А. Авторские топонимы в романах фэнтези. *Альманах современной науки и образования*. 2009. № 8 (27), часть 2. С. 129-132
43. Орлянская Е. Г. Категория отчуждения и ее языковая онтология в современном немецком языке : автореферат диссертации ... канд. филолог, наук. Иркутск, 2002. 17 с.
44. Пахомова В. О метафорических названиях в топонимике. *Ученые записки УрГУ*. Серия филологическая, вып. 13. Вопросы топонимики. №90. с. 30-33.
45. Петренко О. Д. Ономастика детских произведений Роалда Дала : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Одесса, 2006.
46. Подольская Н. В. О развитии отечественной топонимической терминологии. *Развитие методов топонимических исследований*. Москва: Наука, 1970. С. 46-55.
47. Растьс Ф. Основы интерпретирующей семантики. Москва, 2001.
48. Рут М. Э. К вопросу о макро- и микро- в ономастике . *Ономастика в кругу гуманитарных наук* : материалы международной конф., Екатеринбург, 20-23 сентября 2005 г. Екатеринбург : Изд-во Урал, ун-та, 2005. С. 19-21.
49. Ситник Н. В. Мікро- і макротопонімія віртуального простору «Володаря перстенів». Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. 2013. № 10. С. 240-244
50. Суперанская А. В. Структура имени собственного (Фонология и морфология). Москва : Наука, 1969. 207 с.
51. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. Москва : Наука, 1973. 366 с.

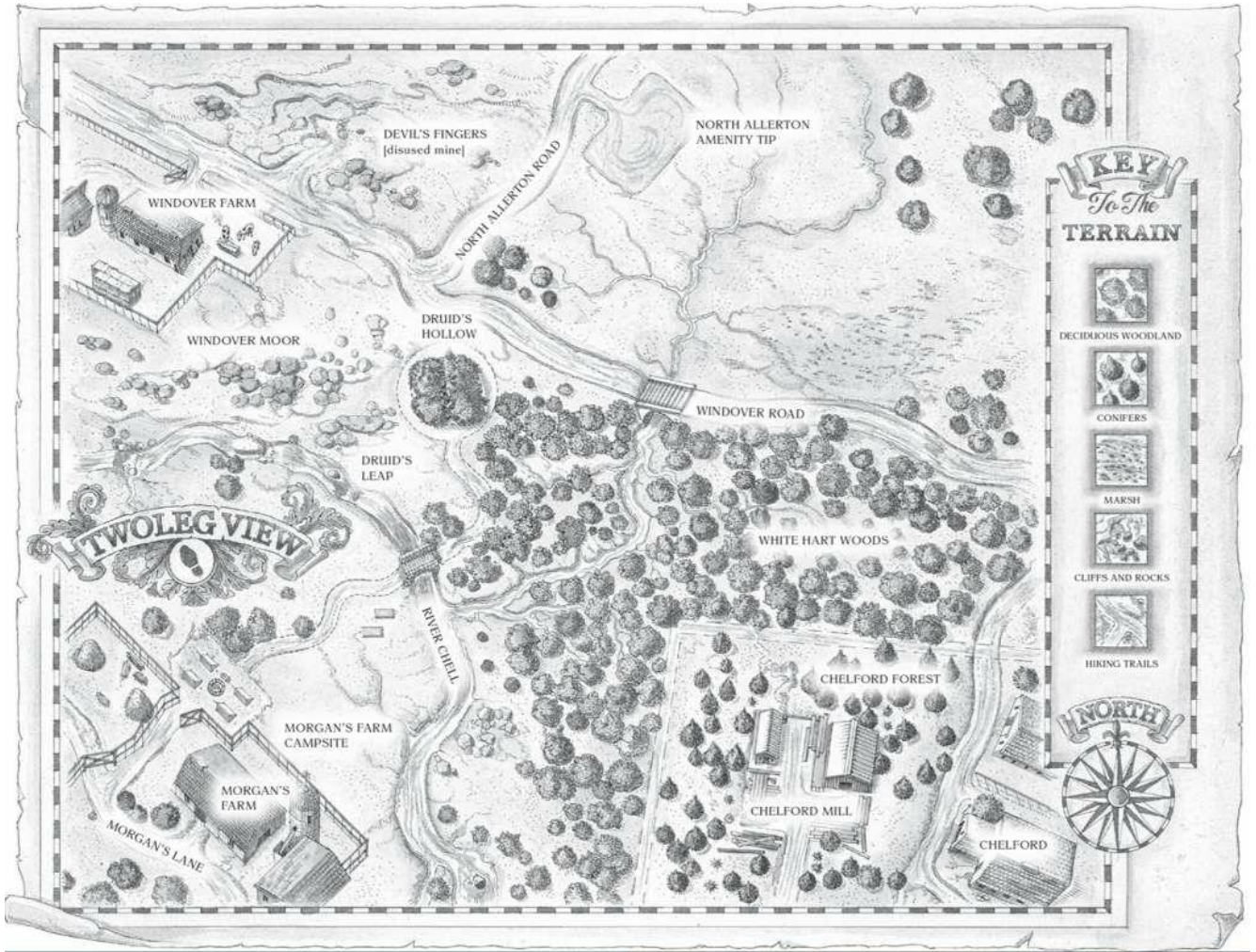
52. Суперанская А. В., Сталтмане В. Э., Н.В. Подольская Теория и методика ономастических исследований. Москва, 1986. С.30.
53. Томахии Г. Д. Топонимы как реалии языка и культуры (на материале географических названий США). *Вопросы языкознания*. 1984. №4. С. 84-96.
54. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания. *Новое в зарубежной лингвистике*. Москва, 1988. Вып. 23. Когнитивные аспекты языка. С. 57–59
55. Фонякова О. И. Имя собственное в художественном тексте. Л., 1990. С. 83.
56. Хрептулов А. А. Топонимическая стратификация художественного произведения. Шоста Республіканська ономастична конференція : тези доп. і пов. Т. 1. Теоретична та історична ономастика. Літературна ономастика. Одеса, 1990. С. 167-168.
57. Цивьян Т. В. Модель мира и ее лингвистические основы. Изд. 3-е, испр. Москва : КомКнига, 2006. 280 с.
58. Шишова Ю. Л. Лингвистическая объективация мифологемы пути в современной англоязычной литературе : автореферат диссертации ... канд. филол. наук. СПб, 2002. 14 с.
59. Щур Г. С. Теория поля в лингвистике. Москва : Наука, 1974. 256 с.
60. Яковлева П. С. Фрагменты русской языковой картины мира (Модели пространства, времени и восприятия). Москва : Языки русской культуры, 1994. 344 с.
61. Hunter Erin. *Warriors Field Guide: Secrets of the Clans*. – Harper Collins Publishers Inc., 2008.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Hunter Erin. A Dangerous Path. – HarperCollins Publishers Inc., 2004.
2. Hunter Erin. Dawn. – HarperCollins Publishers Inc., 2005.
3. Hunter Erin. Fire and Ice. – HarperCollins Publishers Inc., 2003.
4. Hunter Erin. Forest of Secrets. – HarperCollins Publishers Inc., 2003.
5. Hunter Erin. Into the Wild. – HarperCollins Publishers Inc., 2003.
6. Hunter Erin. Midnight. – HarperCollins Publishers Inc., 2005.
7. Hunter Erin. Moonrise. – HarperCollins Publishers Inc., 2005.
8. Hunter Erin. Rising Storm. – HarperCollins Publishers Inc., 2004.
9. Hunter Erin. Starlight. – HarperCollins Publishers Inc., 2006.
10. Hunter Erin. Sunset. – HarperCollins Publishers Inc., 2007.
11. Hunter Erin. The Darkest Hour. – HarperCollins Publishers Inc., 2004.
12. Hunter Erin. The Power of Three: Dark River. – Harper Collins Publishers Inc., 2008.
13. Hunter Erin. Twilight. – HarperCollins Publishers Inc., 2006.

Додаток 1





Додаток 2