**Специфика сюжета и героев фэнтези**

В последнее время во многом благодаря экранизациям в нашу жизнь прочно вошёл жанр фэнтези, «мир меча и магии», королей, гномов и других фантастических существ. Популярность данного жанра легко объяснима: человек всегда искал утешения в сказках, ему было свойственно одушевлять, обожествлять реальный мир, а также надеяться на что-то сверхфантастическое, красивое, логически необъяснимое. Именно поэтому в современном мире становятся всё популярнее книги и фильмы в жанре фэнтези, с каждым годом появляется всё больше его поклонников, многие из которых объединяются в движения толкиенистов.

Жанр фэнтези, несмотря на свое заслуженное место в современной литературе, продолжает развиваться и сейчас, ведь необычное всегда привлекало читателей. В стремлении привлечь большую аудиторию к своему творчеству, авторы создают миры, все более отдаленные от настоящего на различных уровнях. А ведь еще совсем недавно жанр фэнтези казался каким-то экзотическим и чуждым. В советские времена жанр просто игнорировали, в лучшем случае представляя как разновидность литературной сказки. В рамках данного жанра существует множество направлений, разнообразие которых способно удовлетворить запросы даже самых притязательных читателей.

Фэнтези вызывает интерес не только у взрослого читателя, но и у подростковой аудитории. По данным социологических исследований, каждая пятая прочитанная сегодня подростками книга написана в этом жанре. «В книгах, написанных в жанре фэнтези, в первую очередь подростков привлекает герой, а именно его идеальные качества те, которых сами подростки не имеют, но хотели бы иметь. Это физическая сила, умение быстро принимать правильные решения, надежность, верность, благородство, чувство юмора. Ведь сущность фэнтези не в изображении фактов, а в идеализации возможностей человека, восхищении им, несмотря на все его недостатки, проблемы и метания».[[1]](#footnote-2)

Жизнь, полная насилия, войн, социальной неустроенности, озлобленности, отвращает подростков от чтения реалистической литературы. Они ищут острых ощущений, необычных ситуаций, героических поступков, привлекательных героев. Героев, которые способны бороться с несправедливостью, совершать благородные поступки, защищать слабых, любить, быть верным другом и в конечном итоге победить Зло. «Дж.Р.Р. Толкин, которого традиционно считают «отцом» фэнтези, отмечал, что «волшебная история» (термин, которым он называл произведения, которые позднее начали относить к фэнтези) – это способ освобождения, побега из неблагополучной действительности реального мира».[[2]](#footnote-3) Это объясняет популярность этого жанра в прошлом и в настоящее время: читатели пытаются сбежать от ужасов реального мира, погружаясь в «параллельные» миры таких произведений.

**Глава I. История возникновения жанра фэнтези**

Жанровая природа «фэнтези» восходит к миру средневековых легенд, эпических сказаний и мифологии. Само слово «фэнтези» в переводе с английского обозначает фантазию, вымысел, сказку. Появлению этого специфического жанра в литературе XX века содействовал ряд тенденций развития западной цивилизации.

«Современный жанр фэнтези имеет своими истоками европейский рыцарский роман, скандинавские саги, мифы и легенды типа артуровского цикла, так называемый готический роман, сочинения мистиков и романтиков ХlХ века. В Европе среди прародителей фэнтези можно назвать имена Гофмана и Уолполла, т.е. представителей немецкого романтизма и английского готического романа».[[3]](#footnote-4) В Великобритании нет, наверное, ни одного писателя, у которого не было хотя бы одного рассказа о привидениях. Даже такой реалист и бытописатель, как Ч. Диккенс, написал рассказ «Рождественский гимн», где одного нехорошего персонажа наставляет на путь истинный привидение. С. Моэм целый роман написал под названием «Маг», и содержание его полностью соответствует названию.

Первым среди первопроходцев по праву считается Уильям Моррис, который заново переработал историю о Нибелунгах. В начале XX в. свои вольные подражания ирландским героическим сказаниям стал выпускать Джеймс Стефенс. Подлинным праотцом фэнтези считается соотечественник и современник Стефенса, вошедший в историю литературы под своим наследственным титулом, — лорд Дансени. Он оказал огромное влияние на многих далеких друг от друга авторов в смежных литературных направлениях — от отца литературы ужасов Ховарда Филипса Лавкрафта до классика уже вполне «светлой» фэнтези Толкина. В США, произведения подолгу жившего там Дансени сочли просто новинкой обильного потока журнальной литературы «страшных рассказов».

Дальнейшее развития направления в Америке было связано с журналистом Абрахамом Мерритом. Его произведения были гораздо богаче по сюжету, но выдержаны в традициях «страшных рассказов». Он также давал реалистические или даже научные объяснения некоторым сверхъестественным явлениям, к примеру появлению змееобразной расы людей. После Меррита в американской литературе впервые появился термин «фэнтези». Именно в это время появляется Говард, написавший историю о Конане. Мир Говарда наполнен добрым и злым (чаще злым) волшебством, отнюдь не шарлатанским и не имеющим никаких «научных» объяснений. В его произведениях, как и у Дансени, не последнюю роль играли древние языческие боги.

 Несмотря на большое количество разнообразных писателей, основоположником жанра фэнтези, в современном понимании, до сих пор традиционно считается Джон Рональд Руэл Толкиен (1892-1973), у которого лучше всего проработан созданный им мир. Он – английский писатель, литературовед и медиевист. Его произведения имеют выраженную мифо-философскую размерность. Толкиеном написаны работы по лингвистике, фольклору и мифологии, романы, эссе и литературные произведения малого жанра. Мировую известность ему принесла эпопея о «Средиземье»: «Хоббит, или туда и обратно» (1937), «Властелин колец» (1954-1955) и «Сильмариллион» (изданный сыном Толкиена в 1977). «Сам Толкиен определял жанр своих произведений о Средиземье как «фэери» (от англ. fairy - сказочный, волшебный). Однако принципиальное отличие этого жанра от сказок заключается в том, что все чудеса имеют закономерный и вполне объяснимый характер. «Волшебные истории» Толкиен считал «серьезной», взрослой литературой. «Детскость» и связанную с ней наивную нравоучительность, излишнюю мягкость он полагал губительными для подлинной «волшебной истории». Здесь и пролегает грань между «волшебной историей» и «волшебной», фейной, сказкой (англ. fairy-tale, фр. conte de fee), типичной для английской и французской литературы XIX — начала XX вв.».[[4]](#footnote-5)  Широкую популярность жанру принесла публикация «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкина в 1954—1955, оказавшая огромное влияние на жанр. Его преемниками можно назвать всех писателей жанра фэнтези, к примеру, Кристофер Паолини со своей тетралогией об «Эрагоне» (2003). Сегодня произведения в жанре фэнтези приобрели огромную популярность, например сага «Песнь Льда и Пламени» Джорджа Мартина, сага «Забытые Королевства» Роберта Сальваторе или цикл романов «Ведьмак» Анджея Сапковского. На данный момент в жанре фэнтези работают тысячи писателей-фантастов.

В России многие авторы не просто пытались дописать романы Толкиена, а даже скорее поспорить с ним и опровергнуть некоторые его суждения. Так рождаются романы (Темное фэнтези) Ника Перумова, в которых «отстаивается особенная правда тьмы по сравнению с правдой света, дилогия Натальи Васильевой и Натальи Некрасовой «Черная книга Арды», где происходит опровержение толкиеновской этики, роман Кирилла Еськова «Последний кольценосец», где он представил темное воинство и земли, занятые им, как оплот научно-технического прогресса, несправедливо угнетаемые магической цивилизацией эльфов, и др.»[[5]](#footnote-6).

 За период с начала 1980-х по настоящее время популярность жанра возросла многократно. Во многом это было связано с развитием кинематографии. Современные компьютерные технологии позволили экранизировать множество произведений. Естественно, что одновременно с этим возрос и интерес писателей к этому жанру. Нельзя здесь не отметить Джоану Роулинг (р. 1965) – английскую писательницу, автора всемирно знаменитой серии романов о Гарри Поттере, мальчике-волшебнике, которая своими произведениями произвела бум в литературе. Очень многие именно с ее подачи стали писать, подражая ей. В литературной среде Роулинг расценивают не иначе, как природный феномен. В 1990-х активно развивается славяно-киевская фэнтези, наиболее известным произведением которого является героический роман Марии Семеновой «Волкодав».

**Глава II. Специфика сюжета фэнтези**

«Фэнтези (англ. fantasy – фантазия) – жанр фантастической литературы, появившийся в начале ХХ века, основным сюжетным и/или тематическим компонентом которого является магия, т.е. вмешательство или воздействие сил, не поддающихся рациональному объяснению. Произведения фэнтези чаще всего напоминают историко-приключенческий роман, действие которого происходит в вымышленном мире, близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами»[[6]](#footnote-7).

В основе построения сюжета произведения, написанного в жанре фэнтези, лежит  принцип путешествия, во время которого герой выполняет свою миссию и обретает внутреннюю гармонию. В «Песни Льда и Пламени» данный принцип применяется автором по отношению ко многим персонажам. Арья Старк после казни отца проходит долгий путь, который приводит ее в Браавос, где она находит Черно-Белый дом. Дейнерис пересекает Красную Пустошь, переплывает Залив Работорговцев, захватывает города и планирует прийти в Вестерос, чтобы получить трон, полагающийся ей по праву. Станнис покидает Штормовой Предел, чтобы отправиться в путешествие, в результате которого он надеется стать королем Вестероса. Бран Старк, ставший калекой, видит сны, в которых его зовет к себе трехглазая ворона. Вместе с Ридами он отправляется на ее поиски, которые уводят его за Стену к Детям Леса, где ему суждено обрести свое предназначение. В «Саге о ведьмаке» произведения посвящены странствиям Геральта, а затем – путешествиям Цириллы. В цикле романов  «Гарри Поттер» особый интерес представляет седьмая часть серии «Дары Смерти», в которой описаны странствия и скитания Гарри и его друзей, стремящихся найти крестражи, чтобы вступить в последний бой с Волан-де-Мортом.

Зачастую фэнтези построено на основе архетипических сюжетов. «В отличие от научной фантастики, фэнтези не стремится обосновать вымышленный мир, в котором происходит действие произведения, с точки зрения науки. Сам этот мир существует в виде некоего допущения (чаще всего его местоположение относительно нашей реальности вовсе никак не оговаривается: то ли это параллельный мир, то ли другая планета), а его физические законы отличаются от реалий нашего мира»[[7]](#footnote-8). В таком мире может быть реальным существование богов, колдовства, мифических существ и любых других фантастических сущностей. Принципиальное отличие «чудес» фэнтези от их сказочных аналогов в том, что они являются нормой описываемого мира и действуют системно, как законы природы. Поскольку основными источниками современного литературного жанра являются мифы и сказки различных национальных культур – где изначально встречается фантастическое и нереальное – авторы фэнтези нередко прибегают к использованию мифологических и сказочных мотивов и существ, однако чаще всего радикально модифицируют их традиционные характеристики, приспосабливая к требованиям сюжета. Проанализировав даже небольшую часть произведений фэнтези, нельзя не заметить, что значительная часть вымышленных миров и сюжетов в фэнтези построена на архетипах – стереотипных, сформированных предшествующей культурой образах и ходах. «Архетипы – устойчивые, закрепившиеся в общественном сознании образы и понятия – в большинстве случаев сочетаются с узнаваемыми реалиями места и времени написания»[[8]](#footnote-9).

Одна из основных причин частого использования архетипов авторами фэнтези заключается в жанровых особенностях фэнтези. Необходимым условием понимания читателем разворачивающихся событий произведения фэнтези является подробное и четкое описание законов, понятий и существ вымышленной автором вселенной. Причем в фэнтези, как и в научной фантастике, объем этой информации гораздо больше, чем в реалистической литературе, поскольку с понятиями реального мира читатель более или менее знаком. Представление этой информации ненавязчиво, но в то же время недвусмысленно, всегда проблематично; и чем короче рассказ, тем сложнее эта проблема — необходимо изложить все «условия игры» в ограниченном объеме. Этим и объясняется частое использование архетипических приемов и «декораций» в фэнтези, которые хоть и избиты и неоригинальны, известны читателю и не требуют лишних объяснений. Существует множество архетипов, которые появляются во многих произведениях фэнтези в различных формах и обличьях. Из-за жанровых особенностей это в первую очередь касается вымышленных миров, а точнее сконструированных автором вселенных, и обитающих в них существ, а также, хотя и в меньшей степени, сюжета и героев. Вымышленные миры фэнтези немыслимы в первую очередь без волшебства, магии и фантастических объектов и существ. Магия того или иного рода присутствует во всех произведениях фэнтези по определению, но конкретные ее характеристики варьируются в зависимости от конкретной книги. Магия может существовать как скрытая часть реального мира, а может встретиться в сугубо фантастической обстановке с неясными пространственно-временными координатами, где подобные элементы являются неотъемлемой частью мира. В рамках отдельной работы эти волшебные элементы должны не только подчиняться определенным правилам, но и по требованиям сюжета должны выполнять ограничивающую роль, чтобы обеспечить и героям и их оппонентам средства борьбы; волшебные предметы должны иметь свою цену, а иначе все повествование потеряет структуру. Поэтому обычно способность к волшебству врожденная и встречается редко, а фигура волшебника, мага или ведьмы – человека, способного творить чудеса – является одним из архетипов фэнтези. Силы Тьмы часто олицетворяет темный маг – Властелин Тьмы; обычно он изображается как могущественный злой волшебник, наделенный демоническими чертами, но иногда его фигура не персонифицирована и он представляет собой некую темную (злую) силу. Другим характерным элементом, связанным с магией, можно считать волшебный предмет (например, волшебный меч или кольцо), который способен наделить волшебными силами героев, ими не обладающих, или усилить врожденные свойства магов. Нередко эти предметы служат удобным сюжетным приемом как цель для квеста или как объект магических заклинаний, которые, в свою очередь, представляют собой часто встречающиеся архетипы. «Квест – путешествие героев в поисках некоего волшебного предмета, места, человека или знания – используется в качестве сюжетной основы многих произведений фэнтези»[[9]](#footnote-10). Этот архетип происходит из сюжетов античной и средневековой литературы – таких, как поход аргонавтов за Золотым Руном, поход Галахада за Святым Граалем, и т.п. В первых же наиболее известных произведениях фэнтези — «Часе Дракона» Говарда и «Властелине Колец» Толкиена — этот мотив ярко выражен. И сегодня значительная часть книг фэнтези имеет сюжет в виде описания путешествия героев к какой-либо цели, с преодолением трудностей и сменами маршрута, а иногда и в виде извечного поиска самореализации, что собственно и символизирует сама идея квеста . Архетип квеста также успешно использовался для создания сюжетов компьютерных игр, где игроку дается задание по поиску некоего артефакта и основным занятием игрока будет продвижение к нему.

**Глава III. Особенности героев фэнтези**

В произведениях фэнтези в центре сюжета часто оказывается романтический герой, противостоящий бесчисленным испытаниям. Эпическая сага Дж. Р. Р. Мартина «Песнь Льда и Пламени» характеризуется наличием множества сюжетных линий, развивающихся параллельно и пересекающихся в некий судьбоносный, исторически значимый момент. Большое количество персонажей не позволяет выделить одного из них как главного. Однако каждый представитель дома Старков, чьи пути расходятся в силу разных обстоятельств, может быть рассмотрен как романтический герой, верный идеалам своей семьи, полный благородства и сохраняющий честь и достоинство в сети жестоких придворных интриг. В произведениях А. Сапковского романтическим героем выступает ведьмак Геральт, изгой и мутант, вызывающий уважение, смешанное со страхом, но не способный вызвать любовь. Все сага построена на его попытках избавиться от одиночества, на которое он обречен судьбой, и найти свое место в новом, меняющемся мире. По отношению к Гарри Поттеру также применим термин романтический герой. Гарри Поттер – сирота, чье детство проходит в чужеродной среде, где ему нет места. Однако даже попав в мир волшебник, Гарри Поттер остается в некоторой степени одиноким: будучи избранным, он должен пройти долгий путь, чтобы одолеть Волан-де-Морта, и хотя ему помогают друзья,  во время всех ключевых сражений он оказывается один на один с своим врагом.

Основными героями являются не только люди, но и зачастую фантастические или мифологизированные существа. В саге «Песнь Льда и пламени» встречаются такие существа, как Дети Леса, Иные, лютоволки, драконы, оборотни и древовидцы. В «Саге о ведьмаке» присутствуют эльфы, краснолюды, низушки, ведьмаки и другие существа. В мире книг «Гарри Поттер» существую гиппогрифы, драконы, единороги и множество других фантастических животных. Отдельно издана книга «Фантастические твари и где они обитают», где все эти существа подробно описаны.

Очень часто типичным сюжетом для указанного жанра является спасение вымышленного мира избранным героем. В «Песне Льда и Пламени» некоторые сюжетные линии построены на основе легенды о Азоре Ахайе, «обещанном принце», который принесет Вестеросу вечное лето, победив зло.  В «Саге о ведьмаке» Цирилла должна была стать Владычицей времени и пространства по своему предназначению и родить ребенка, который потом изменит мир. В цикле «Гарри Поттер» также звучит мотив избранничества: Сивилла Трелони произнесла пророчество о рождении волшебника, который сможет одолеть Темного Лорда. И хотя под описание подходил как Невилл Долгопупс, так и Гарри Поттер, Волан-де-Морт, напав на последнего, сделал его тем самым волшебником,  появление которого предрекала профессор Трелони.

«Личный героизм, доблесть, смелость и прочие достоинства персонажа могут помочь ему стать героем, при этом он может даже спасти всё то, что создал автор в своём мире, да и сам мир тоже. И даже если этот герой всего лишь маленький хоббит, как у Толкиена, его героизм возводит его над остальными героями, иногда даже ставит наравне с полубогами или другими сильными существами. Но ни о каком единении с богами не может идти и речи. В этом плане в фэнтези очень хорошо читается принцип того, что кот (или любое другое сильное животное) при всём желании и каких бы то ни было «неземных» возможностях не полетит, не для того был рожден»[[10]](#footnote-11). Так что персонаж, ставший героем, всё равно остаётся земным и смертным существом. Толкиену удалось создать изумительные по художественной достоверности образы положительных героев: мудрого волшебника Гендальфа Серого, короля людей Арагорна Рейсера (в русском переводе – Бродяжника), отважных забавных хоббитов Фродо, Бильбо, Сэма, с горькой ностальгией по уходящему в небытие величию Англии выписаны портреты эльфов. Не менее впечатляют и зловещие представители вражеской стороны: сам Саурон, сломленный Кольцом несчастный Горлум, рядовые орки, а также назгулы, Черные Всадники, бывшие когда-то сильными и гордыми людьми, но не выдержавшие испытания властью. Толкиен рисует удивительно точные психологические портреты как главных героев, так и второстепенных персонажей. Каждый эпизод, каждая фраза романа необходимы для действия – в этом грандиозном произведении практически нет «нестреляющих ружей». Автор приглашает читателя к серьезному обстоятельному разговору о судьбах мира, о тлетворном действии мечтаний о власти на слабые души, о безумии вражды между народами.

**Заключение**

Фэнтези – достаточно молодое явление в современной культуре. Изначально оформившись как жанр в русле фантастической литературы, фэнтези достаточно быстро перешагнуло границы беллетристики, в значительной степени повлияв на развитие таких сфер культуры, как кинематограф, музыка, изобразительное искусство, сфера досуга, СМИ и т. д. Подобная универсальность и проникающая способность позволяют фэнтези трансформироваться до уровня феномена современной культуры, функционирующего по собственным законам и генерирующего свою оригинальную философию.

Популярность фэнтези стремительно растет, вызывая не только обывательский, но и академический интерес со стороны различных специалистов (культурологи, психологи, социологи, филологи, философы и пр.). На данном этапе фэнтези представляет собой в значительно степени не исследованное пространство, требующее всестороннего подхода и глубокого изучения.

В настоящее время фэнтези развивается не только в литературе, но и в музыке, живописи, архитектуре, кинематографе, а также в сфере компьютерных ролевых игр. Большинство фильмов в жанре фэнтези является экранизациями книг или снято по их мотивам. В число экранизаций входят «Властелин колец» режиссёра Питера Джексона, «Лев, колдунья и платяной шкаф» Эндрю Адамсона. По мотивам книг сняты также «Конан-варвар» и «Конан-разрушитель» Джона Милиуса, «Волкодав из рода Серых Псов» Н. Лебедева.

**Список литературы**

1. Алексеев С.В. Фэнтези // Энциклопедия гуманитарных наук, 2013. – № 2. – С. 309 – 312.
2. Батурин Д. А. Мифологичность фэнтези в современном мире // Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции, 2010. – С. 28 – 31.
3. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование, 2006. – № 3. – С. 85 – 88.
4. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М. : НПК «Интелвак», 2001. – С. 34 – 37.
5. Гусарова А.Д. Формула фэнтези (Принцип героя). А.Д. Гусарова Проблемы детской литературы и фольклор: Сб. науч.тр. – Петрозаводск, 2004. – С. 152 – 158.
6. Иванова Э. И. Создание вторичных миров: Дж.Р.Р.Толкин и жанр «фэнтези» // Искусство в школе. — 2008. — № 4. — С. 44 – 45.
7. Лазарева Т.С. Фэнтези (Краткий обзор основных разновидностей жанра) // Вестник Дальневосточной Государственной Научной Библиотеки. 2002. № 2(15). – С. 87 – 99. URL :

https://elibrary.ru/item.asp?id=24988124 (дата обращения: 28.10.2018).

1. Мкртчян Т.Ю., Пустоветова А.О. Особенности жанра фэнтези // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 2. URL:

http://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388 (дата обращения: 28.10.2018).

1. Сентемова И.Увлечение школьников фэнтези. URL:

<http://ruk.1september.ru/article.php?ID=200801206> (дата обращения: 28.10.2018).

1. Чепур E.A. Русская фэнтези: к проблеме типологии характеров // Проблемы истории, филологии, культуры, 2008. — № 19. — С. 336 – 341.
2. Яковенко О.К. Жанровые особенности фэнтези// Вестник Иркутского государственного лингвистического университета, 2008. – № 1. URL : https://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovye-osobennosti-fentezi-na-osnoveanaliza-slovarnyh-definitsiy-fentezi-i-nauchnoy-fantastiki (дата обращения: 28.10.2018).

1. Сентемова И.Увлечение школьников фэнтези. URL:

   <http://ruk.1september.ru/article.php?ID=200801206> (дата обращения: 28.10.2018). [↑](#footnote-ref-2)
2. Иванова Э. И. Создание вторичных миров: Дж.Р.Р.Толкин и жанр «фэнтези» // Искусство в школе. — 2008. — № 4. — С. 44 – 45. [↑](#footnote-ref-3)
3. Гоголева С.А. Другие миры: традиции и типология жанра фэнтези // Наука и образование, 2006. – № 3. – С. 85 – 88. [↑](#footnote-ref-4)
4. Иванова Э. И. Создание вторичных миров: Дж.Р.Р.Толкин и жанр «фэнтези» // Искусство в школе. — 2008. — № 4. — С. 44 – 45 [↑](#footnote-ref-5)
5. Чепур E.A. Русская фэнтези: к проблеме типологии характеров // Проблемы

   истории, филологии, культуры, 2008. — № 19. — С. 336 – 341. [↑](#footnote-ref-6)
6. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М. : НПК «Интелвак», 2001. – С. 34 – 37 [↑](#footnote-ref-7)
7. Батурин Д. А. Мифологичность фэнтези в современном мире // Традиционная и техногенная цивилизация : проблемы взаимодействия : материалы научно-практической конференции, 2010. – С. 28 – 31. [↑](#footnote-ref-8)
8. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М. : НПК «Интелвак», 2001. – С. 34 – 37. [↑](#footnote-ref-9)
9. Гопман В. Л. Фэнтези / В. Л. Гопман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А. Н. Николюкина. – М. : НПК «Интелвак», 2001. – С. 34 – 37 [↑](#footnote-ref-10)
10. 1. Мкртчян Т.Ю., Пустоветова А.О. Особенности жанра фэнтези // Современные научные исследования и инновации. 2016. № 2. URL:

    http://web.snauka.ru/issues/2016/02/64388 (дата обращения: 28.10.2018). [↑](#footnote-ref-11)