



ПРОТОТИПИЧНОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА ДЖ.Р.Р.ТОЛКИНА В ФОРМИРОВАНИИ ИНВАРИАНТНОГО КОНЦЕПТА ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

Диана Валерьевна Абдураманова,

Доцент Кафедры теории и практики английского языка ЧГУУ,
доктор философии по филологическим наукам (PhD).

Email: diana1207saliyeva@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.54613/ku.v18iB.1691>

MAQOLA HAQIDA/ О СТАТЬЕ

Qabul qilindi: 18-may 2026-yil

Tasdiqlandi: 21-may 2026-yil

Jurnal soni: 18-B

Maqola raqami: 32

KALIT SO'ZLAR/ КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

фэнтези, Дж.Р.Р.Толкин, Средиземье,
прототипичность, инвариантный
концепт, художественный мир,
вторичный мир, возможный мир,
мифопоэтика, мифологические
существа, анимизм, инициация героя,
оппозиция добро – зло,
миромоделирование, жанровый
инвариант

ANNOTATSIYA/ АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается прототипичность художественного мира Дж.Р.Р.Толкина в формировании инвариантного концепта жанра фэнтези. Актуальность исследования определяется тем, что произведения Дж.Р.Р.Толкина, прежде всего «Хоббит», «Властелин колец», выступают не только как значимые художественные тексты XX века, но и как жанровый образец, задавший устойчивую модель последующего развития фэнтези. В центре внимания находится Средиземье как целостный вторичный мир, обладающий собственной географией, историей, мифологией, системой рас, языков, артефактов, этических оппозиций и символических структур. Особое внимание уделяется таким инвариантным признакам жанра, как связь с мифом, наличие автономной возможной реальности, оппозиция «добро – зло», пространственная модель «верх – низ», инициационный путь героя, анимизм, мифологические существа и сакрально значимые артефакты. На материале образов Фродо Бэггинса, Гэндальфа, Смауга, эльфов, гномов, троллей, хоббитов, орков, а также топонимов Шир, Мордор, Средиземье показывается, что Дж.Р.Р.Толкин не просто использует мифологические мотивы, а создает структурно организованную художественную онтологию, в которой фантастическое приобретает внутреннюю логичность и культурную достоверность. В статье доказываем, что прототипический статус произведений Дж.Р.Р.Толкина обусловлен синтезом мифопоэтики, теории вторичного мира, героико-инициационной модели и семиотически насыщенного миромоделирования. Делается вывод, что художественная система Дж.Р.Р.Толкина сформировала базовые параметры жанрового инварианта фэнтези, определив способы конструирования альтернативной реальности, тип героя, систему ценностных оппозиций и принципы взаимодействия мифа, вымысла и художественной достоверности.

ABOUT THE PAPER

Accepted: 18 may 2026

Approved: 21 may 2026

Volume: 18-B

Paper number: 32

KEYWORDS

fantasy, J.R.R. Tolkien, Middle-earth,
prototypicality, invariant concept, fictional
world, secondary world, possible world,
mythopoeitics, mythological creatures,
animism, hero's initiation, good vs. evil
opposition, world-modeling, genre invariant

ANNOTATION

The article examines the prototypical nature of J.R.R. Tolkien's fictional world in shaping the invariant concept of the fantasy genre. The relevance of the research is determined by the fact that J.R.R. Tolkien's works, primarily "The Hobbit" and "The Lord of the Rings," serve not only as significant literary texts of the 20th century but also as a genre archetype that established a stable model for the subsequent development of fantasy. The focus of the study is Middle-earth as a coherent secondary world with its own geography, history, mythology, system of races, languages, artifacts, ethical oppositions, and symbolic structures. Special attention is paid to such invariant features of the genre as the connection with myth, the presence of an autonomous possible reality, the "good vs. evil" opposition, the "up-down" spatial model, the hero's initiation journey, animism, mythological creatures, and sacredly significant artifacts. Based on the characters of Frodo Baggins, Gandalf, Smaug, elves, dwarves, trolls, hobbits, orcs, as well as the toponyms Shire, Mordor, and Middle-earth, the article demonstrates that J.R.R. Tolkien does not merely utilize mythological motifs but creates a structurally organized artistic ontology in which the fantastic acquires internal logic and cultural credibility. The article proves that the prototypical status of J.R.R. Tolkien's works is conditioned by the synthesis of mythopoeitics, the secondary world theory, the hero-initiation model, and semiotically saturated world-modeling. It is concluded that J.R.R. Tolkien's artistic system formed the baseline parameters of the fantasy genre invariant, defining the methods of constructing an alternative reality, the type of hero, the system of value oppositions, and the principles of interaction between myth, fiction, and artistic credibility.

Введение. Жанр фэнтези занимает особое место в системе художественной литературы, поскольку его поэтика основана на создании альтернативной реальности, обладающей собственной внутренней логикой, пространственно-временной организацией, мифологией, системой персонажей и ценностных противопоставлений. В отличие от реалистического повествования, где художественный мир во многом соотносится с эмпирически узнаваемой действительностью, фэнтези формирует особый тип вымышленного мира, который воспринимается читателем как автономная, целостная и семантически организованная реальность. Именно поэтому исследование механизмов построения такого мира имеет важное значение для понимания жанровой природы фэнтези. Особую роль в формировании жанрового канона фэнтези сыграло творчество Дж. Р. Р. Толкина. Его произведения «Хоббит» и «Властелин колец» не только стали классическими образцами литературы XX века, но и во многом определили устойчивые признаки жанра: наличие вторичного мира, опору на мифологическую традицию, разработанную систему народов и языков, противопоставление добра и зла, инициационный путь героя,

сакральную значимость артефактов, а также взаимодействие реального, мифического и фантастического начал. Созданное Дж.Р.Р.Толкином Средиземье представляет собой не случайную совокупность вымышленных территорий и персонажей, а структурно организованную художественную онтологию, в которой каждый элемент подчинен общей логике миромоделирования.

Актуальность данной статьи определяется необходимостью научного осмысления прототипического статуса художественного мира Дж.Р.Р.Толкина в развитии жанра фэнтези. Несмотря на значительное количество исследований, посвященных отдельным аспектам творчества писателя, проблема связи между художественной системой Дж.Р.Р.Толкина и формированием инвариантного концепта жанра фэнтези требует дальнейшего анализа. Важно выявить, какие именно структурные, мифопоэтические, семиотические и онтологические признаки его произведений стали жанрообразующими и были восприняты последующей традицией фэнтези как модельные.

Научная проблема исследования заключается в противоречии между признанием Дж.Р.Р.Толкина одним из основателей

современного фэнтези и недостаточной систематизацией тех признаков его художественного мира, которые позволяют рассматривать Средиземье как прототипическую модель жанра. В данном контексте особое значение приобретает понятие инвариантного концепта фэнтези, под которым понимается совокупность устойчивых смысловых, структурных и поэтических признаков, сохраняющихся в различных произведениях жанра независимо от индивидуального авторского стиля.

Цель статьи состоит в выявлении прототипических характеристик художественного мира Дж.Р.Р.Толкина и определении их роли в формировании инвариантного концепта жанра фэнтези. Для достижения данной цели рассматриваются мифологические основания Средиземья, теория вторичного и возможного мира, система базовых оппозиций, инициационная модель героя, а также функции мифологических существ и символических артефактов в структуре произведений Дж.Р.Р.Толкина.

Объектом исследования выступает художественный мир Дж.Р.Р.Толкина, представленный в произведениях «Хоббит» и «Властелин колец». Предметом исследования являются прототипические признаки этого мира, определяющие формирование жанрового инварианта фэнтези. Методологическую основу составляют мифопоэтический, структурно-семантический, интертекстуальный и концептуальный анализ, а также элементы теории возможных миров и теории художественного миромоделирования.

Литературный анализ. Теоретическое осмысление жанра фэнтези невозможно без обращения к самому Дж. Р. Р. Толкину, который в эссе «On Fairy-Stories» сформулировал ключевое для жанра понятие *secondary world* – «вторичного мира». [20.1-81] Согласно Дж.Р.Р.Толкину, фэнтезийное произведение должно создавать такую художественную реальность, которая обладает внутренней убедительностью и вызывает у читателя состояние «вторичной веры». Это положение имеет принципиальное значение для настоящего исследования, поскольку именно Средиземье демонстрирует высшую степень разработанности вторичного мира: оно имеет собственную историю, географию, мифологию, языки, родословные, народы, артефакты и систему ценностных координат.

В зарубежной толкинистике важное место занимают исследования Т.Шиппи, В. Флигер, Дж. Гарта и М. Дж. П. Вулфа. Т. Шиппи рассматривает творчество Дж.Р.Р.Толкина как результат глубокой филологической реконструкции, показывая, что языки, имена, мифы и сюжеты Средиземья формируются на основе германской, древнеанглийской и скандинавской традиций. [19.398] В. Флигер подчеркивает роль света, времени, мифа и языка в художественной системе Дж.Р.Р.Толкина, рассматривая его мир как результат взаимодействия филологического знания и мифотворческого воображения. [13.217] Дж.Гарт акцентирует внимание на историко-культурных и биографических факторах формирования толкиновского мифа, особенно на влиянии опыта Первой мировой войны. [14.398] М. Дж. П. Вулф, развивая теорию воображаемых миров, рассматривает *world-building* как системный процесс создания автономной художественной реальности, что особенно важно для анализа Средиземья как прототипической модели фэнтези. [21]

Существенный вклад в теорию жанра фэнтези внесли Р. Джексон, Б. Аттебери и Ф. Мендлесон. Р. Джексон рассматривает фэнтези как литературу трансформации, нарушения привычных границ реальности и создания альтернативных способов художественного видения. [15.211] Б. Аттебери предлагает понимать фэнтези через категорию «fuzzy set», то есть как жанровое поле, имеющее центр и периферию; в этом контексте произведения Дж.Р.Р.Толкина занимают центральное положение как наиболее узнаваемый и нормативный образец жанра. [8.165] Ф. Мендлесон анализирует риторические модели фэнтези и показывает, что различные типы фэнтезийного повествования по-разному вводят читателя в мир невозможного. [17.312] Для настоящей статьи особенно значима мысль о том, что фэнтези строится не только на наличии чудесного, но и на особом способе организации доступа читателя к альтернативной реальности.

Важной теоретической основой исследования является теория возможных миров, представленная в трудах Л.Долежел, М.-Л. Райан и У.Эко. Л.Долежел рассматривает художественный текст как гетерокосмос, то есть особый возможный мир, созданный средствами языка и подчиненный внутренним законам художественной логики. [10.352] М.-Л. Райан исследует возможные миры как ментальные и нарративные конструкции, формируемые в процессе чтения. [18.291] У.Эко подчеркивает, что художественный текст создает особую модель мира, требующую активной интерпретации со стороны

читателя. [11.273] Эти положения позволяют рассматривать Средиземье как возможный мир, который не совпадает с эмпирической реальностью, но обладает внутренней непротиворечивостью, завершенностью и семиотической насыщенностью.

Мифологическую основу художественного мира Дж.Р.Р.Толкина целесообразно анализировать с опорой на труды Е. М. Мелетинского, А. Ф. Лосева, М. Элиаде, К. Леви-Стросса и Дж. Кэмпбелла. Е. М. Мелетинский рассматривал миф как универсальную форму художественного и культурного мышления, в которой особую роль играют архетипические сюжеты, мотив инициации, герой и система испытаний. [5.407] Эта концепция напрямую соотносится с путем Фродо Бэггинса, который проходит через путешествие, испытания, символическую смерть, утрату части тела и духовное преобразование. А. Ф. Лосев подчеркивал символическую природу мифа, его способность соединять образ, смысл и онтологическую реальность. [3] М. Элиаде исследовал сакральную структуру мифологического пространства и противопоставление священного и профанного. [12.256] В художественном мире Дж.Р.Р.Толкина эта оппозиция проявляется в различении обычного пространства и сакрально значимых локусов, таких как Лотлориэн, Ривенделл, Роковая гора и Мордор. К. Леви-Стросс показал, что мифологическое мышление организуется через систему бинарных оппозиций. [16.410] В Средиземье такими базовыми оппозициями являются Шир – Мордор, свет – тьма, верх – низ, свой – чужой, человеческое – демоническое. Дж. Кэмпбелл, в свою очередь, описал универсальную модель героического пути, включающую уход из привычного мира, испытание, встречу с опасностью, символическое преобразование и возвращение. [9.418] Данная модель продуктивна при анализе сюжетной траектории Бильбо и Фродо.

Семиотический аспект исследования опирается на идеи Ю. М. Лотмана и Ю. С. Степанова. Ю. М. Лотман рассматривал художественный текст как сложную семиотическую систему, в которой пространство, персонажи, имена, предметы и сюжетные структуры обладают знаковым характером. [4.384] В применении к Дж.Р.Р.Толкину это означает, что Средиземье может быть интерпретировано как семиотически организованное пространство, где каждый локус, народ, артефакт и имя включены в общую систему смыслов. Ю. С. Степанов рассматривал референцию как связь языкового выражения с объектом, существующим как в реальной, так и в ментальной или культурной действительности. [6.335] Это положение особенно важно для анализа фэнтези, поскольку референты художественного мира Дж.Р.Р.Толкина существуют внутри созданной автором вторичной реальности. В этом контексте имена Шир, Мордор, Средиземье, Гэндальф, Смауг, Фродо, Аркенстон и Кольцо Всевластья формируют особое референтное пространство фэнтези.

В российской исследовательской традиции проблема фэнтези, мифа и художественного вымысла получила развитие в трудах Е. И. Ильиной, К. Г. Фрумкина, С. В. Губайловского и других исследователей. Е. И. Ильинова обращает внимание на сложность разграничения вымысла и реальности, подчеркивая, что фантастическое не всегда может быть сведено к простому искажению действительности. [2.356] К.Г.Фрумкин предлагает разграничение условной и безусловной фантастики, что позволяет отнести фэнтези к сфере целенаправленного художественного воплощения невозможного. [7.240] С.В.Губайловский рассматривает фэнтези как жанр, в котором чудесное не требует рационального объяснения, а воспринимается как естественный элемент художественного мира. [1.174-185] Эти положения значимы для анализа Дж.Р.Р.Толкина, поскольку в Средиземье магическое, мифологическое и невозможное не воспринимаются как нарушение нормы, а образуют саму норму существования данного мира.

Таким образом, литературный анализ показывает, что прототипичность художественного мира Дж.Р.Р.Толкина определяется не только его историческим влиянием на последующее развитие фэнтези, но и глубинной структурной организацией его произведений. Средиземье объединяет признаки возможного мира, вторичного мира, мифологической модели, героико-инициационного повествования и семиотически насыщенного пространства. Именно поэтому произведения «Хоббит» и «Властелин колец» могут рассматриваться как прототипический центр жанра фэнтези, а их художественная система – как основа инвариантного концепта данного жанра.

Методология исследования. Методологическая основа настоящего исследования определяется междисциплинарным характером заявленной проблемы, поскольку прототипичность художественного мира Дж.Р.Р.Толкина в формировании

инвариантного концепта жанра фэнтези требует обращения одновременно к литературоведению, лингвистике текста, мифопоэтике, семиотике, теории возможных миров и жанровой типологии. В центре исследования находится не только факт исторического влияния Дж.Р.Р.Толкина на развитие фэнтези, но и внутренняя структура его художественного мира, благодаря которой Средиземье может рассматриваться как прототипическая модель жанрового миромоделирования.

В качестве основного методологического подхода используется структурно-семантический анализ, позволяющий выявить устойчивые элементы художественного мира Дж.Р.Р.Толкина: пространственные оппозиции, систему персонажей, мифологические существа, символические артефакты, этические противопоставления и принципы организации вторичной реальности. Особое внимание уделяется бинарным оппозициям «добро – зло», «верх – низ», «свой – чужой», «мирское – сакральное», поскольку именно они формируют глубинную семантическую основу фэнтезийного мира.

Вторым значимым методом является мифопоэтический анализ, направленный на выявление мифологических архетипов, мотивов и структур в произведениях «Хоббит» и «Властелин колец». Данный метод позволяет рассмотреть образы дракона Смауга, эльфов, гномов, троллей, орков, хоббитов, энтов, а также артефакты – Кольцо Всевластья, меч, посох, фиал Галадриэль, Аркенстон – как элементы, восходящие к мифологическим, эпическим и фольклорным моделям, но переосмысленные в авторской системе Дж.Р.Р.Толкина.

Третьим методом выступает концептуальный анализ, с помощью которого исследуется инвариантный концепт жанра фэнтези как совокупность устойчивых смысловых признаков. В рамках данной статьи под инвариантным концептом фэнтези понимается система жанрообразующих характеристик, включающая автономный вторичный мир, связь с мифом, инициационный путь героя, наличие сакральных предметов, противостояние добра и зла, анимизм, фантастические расы и особую модель художественной референции.



Рисунок 1. Прототипические признаки художественного мира Дж.Р.Р.Толкина в инвариантном концепте жанра фэнтези

Одним из основных результатов исследования является выявление мифопоэтической основы художественного мира Дж.Р.Р.Толкина. В его произведениях фантастическое строится не как произвольное отклонение от реальности, а как система, связанная с мифом, эпосом и архаическими формами мировосприятия. Образы Смауга, эльфов, гномов, троллей, орков, хоббитов и энтов демонстрируют связь авторского мира с германско-скандинавской, древнеанглийской и общеевропейской мифологической традицией. При этом Дж.Р.Р.Толкин не просто воспроизводит мифологические модели, а трансформирует их в соответствии с собственной художественной системой. Например, дракон Смауг сохраняет традиционные признаки мифологического дракона – связь с сокровищами, подземным пространством, огненной стихией, магической силой и уязвимой точкой, однако в то же время приобретает индивидуальные черты, включая красноречие, психологическую сложность и особую роль в развитии сюжета. Важным результатом стало определение базовых оппозиций, формирующих семантическое ядро Средиземья. Наиболее значимой является оппозиция «добро – зло», которая получает

Кроме того, в исследовании применяется интертекстуальный анализ, поскольку художественная система Дж.Р.Р.Толкина опирается на широкий круг мифологических, эпических и культурных источников: германско-скандинавскую мифологию, древнеанглийскую литературу, эпос «Беовульф», «Старшую Эдду», героические мифы и средневековую традицию. Интертекстуальный подход позволяет определить, каким образом древние мифологические и эпические структуры трансформируются в авторском фэнтезийном мире.

Также используется онтологический подход, связанный с теорией возможных миров. Он позволяет рассматривать Средиземье не как произвольную фантазию, а как логически организованный художественный мир, обладающий собственной пространственно-временной структурой, внутренней историей, системой народов, языков, ценностей и культурных кодов. В этом отношении художественный мир Дж.Р.Р.Толкина выступает как особая форма возможного мира, построенного на основе реальности, но преобразованного средствами мифа, вымысла и художественной символизации.

Результаты. Проведённый анализ показал, что художественный мир Дж.Р.Р.Толкина обладает выраженной прототипичностью по отношению к жанру фэнтези, поскольку в нём представлены ключевые признаки, которые позднее стали устойчивыми элементами жанрового инварианта. Прежде всего, произведения «Хоббит» и «Властелин колец» демонстрируют наличие целостного вторичного мира – Средиземья, обладающего собственной географией, историей, системой народов, языков, мифологических существ, артефактов и ценностных координат. В отличие от случайного фантастического пространства, Средиземье функционирует как логически организованная художественная реальность, где каждый элемент включён в общую систему смыслов.

пространственное, этическое и символическое выражение. Шир выступает как пространство мира, простоты, естественности, домашнего уюта и нравственной чистоты, тогда как Мордор символизирует разрушение, тьму, смерть, насилие и духовное поражение. Данная оппозиция не ограничивается внешним конфликтом между силами света и тьмы; она проявляется и во внутреннем выборе героя. Поэтому фэнтезийный конфликт у Дж.Р.Р.Толкина имеет не только сюжетный, но и нравственно-философский характер.

Не менее значимой является оппозиция «верх – низ», которая организует мифологическую вертикаль художественного мира. Верх ассоциируется с очищением, возрождением, светом и сакральной силой, что особенно заметно в образе Гэндальфа Белого, проходящего через смерть и возвращение. Низ, напротив, связан с подземными пространствами, бездной, тьмой и демоническими силами. Так, подземные глубины Мории, появление Балрога, гора как место обитания дракона и Роковая гора как пространство последнего испытания формируют мифопоэтическую структуру, в которой пространство приобретает аксиологическое значение.



Рисунок 2. Ключевые мифопоэтические оппозиции в Средиземье Дж.Р.Р.Толкина

Особое место в результатах исследования занимает инициационная модель героя. Путь Бильбо Бэггинса в «Хоббите» и Фродо Бэггинса во «Властелине колец» демонстрирует устойчивую структуру героического испытания: выход из привычного мира, встреча с неизвестным, прохождение опасностей, столкновение со страхом, нравственный выбор, символическая утрата и внутренняя трансформация. Фродо, принимая миссию уничтожения Кольца Всевластья, проходит не только внешнее путешествие к Мордору, но и внутренний путь духовного испытания. Потеря пальца и последующее именование Фродо Девятипалый символизируют завершение инициационного процесса и необратимость личностного изменения героя.

Анализ также показал, что важнейшим элементом жанрового инварианта фэнтези в произведениях Дж.Р.Р.Толкина является система сакральных и мифоподобных артефактов. Кольцо Всевластья выступает не просто предметом сюжета, а концентрированным символом власти, искушения, зависимости и разрушения личности. Его функция выходит за пределы обычного магического объекта: оно организует сюжет, определяет поведение персонажей, формирует конфликт и выявляет нравственную устойчивость или слабость героев. К этой же группе относятся Аркенстон, фиал Галадриэль, мечи, посохи и другие предметы, обладающие символической и сюжетной значимостью. В ходе анализа было установлено, что прототипичность Дж.Р.Р.Толкина проявляется также в создании многоуровневой системы рас и народов. Эльфы, гномы, хоббиты, люди, орки, тролли и энты различаются не только внешне, но и через язык, культуру, образ жизни, ценностные установки и мифологическую функцию. Эльфы связаны со светом, красотой, древностью и мудростью; гномы – с горным пространством, ремеслом, силой и памятью рода; хоббиты – с землёй, домом, мирной повседневностью и нравственной устойчивостью; орки – с насилием, тьмой, разрушением и деформацией человеческого начала. Такая система показывает, что фантастические существа у Дж.Р.Р.Толкина выполняют не декоративную функцию, а участвуют в построении целостной онтологии мира.

Дискуссионным аспектом исследования является вопрос о том, следует ли рассматривать Дж.Р.Р.Толкина как абсолютного основателя жанра фэнтези или как автора, сформировавшего его наиболее влиятельную прототипическую модель. Исторически элементы фэнтези существовали и до Дж.Р.Р.Толкина – в мифах, сказках, рыцарских романах, готической прозе, произведениях У. Морриса, Дж. Макдональда и Р. Говарда. Однако именно Дж.Р.Р.Толкин создал такую форму вторичного мира, которая стала нормативной для последующей традиции высокого фэнтези. Поэтому корректнее говорить не только об историческом первенстве, а о жанровой прототипичности его произведений. Результаты исследования позволяют утверждать, что художественный мир Дж.Р.Р.Толкина сформировал основные параметры инвариантного концепта фэнтези: автономную вторичную реальность, мифологическую основу, систему бинарных оппозиций, инициационный путь героя, сакральные артефакты, фантастические народы и языки, а также внутреннюю историко-культурную достоверность. Эти признаки впоследствии стали воспроизводиться, трансформироваться или пародироваться в произведениях других авторов фэнтези.

Обсуждение. Проведённый анализ прототипичности художественного мира Дж. Р. Р. Толкина позволяет уточнить ряд теоретически значимых положений, касающихся природы жанра фэнтези и механизмов его жанрообразования. Прежде всего, следует отметить, что Средиземье в произведениях «Хоббит» и «Властелин колец» функционирует не как набор отдельных фантастических элементов, а как целостная семиотико-онтологическая система, в которой каждый компонент – от топонима до мифологического существа – включён в общую структуру смыслопорождения. Это обстоятельство принципиально отличает модель Толкина от более ранних форм фантастической литературы, где элементы чудесного часто носили фрагментарный или декоративный характер.

Важным аспектом обсуждения является соотношение индивидуально-авторского мифотворчества и жанровой нормативности. С одной стороны, очевидно, что Толкин опирается на широкий пласт мифологических, эпических и фольклорных источников, переосмысляя их в рамках собственной филологической и художественной системы. С другой стороны, результат этого переосмысления выходит за пределы индивидуального авторского стиля и приобретает характер структурного образца, который впоследствии становится воспроизводимым в жанре фэнтези. Таким образом, прототипичность Средиземья заключается не в первичности отдельных мотивов, а в способе их организации в целостную модель возможного мира.

Особого внимания заслуживает проблема вторичного мира как ключевого конструкта фэнтезийной поэтики. Концепция secondary world, предложенная самим Толкином, в контексте данного исследования приобретает статус жанрообразующего принципа. Средиземье демонстрирует высокую степень внутренней когерентности: оно обладает собственной историей, мифологией, языковыми системами и культурными кодами, что обеспечивает эффект «вторичной веры». Важно подчеркнуть, что эта вера не является наивным восприятием фантастического, а представляет собой особый тип эстетического соглашения между текстом и читателем, при котором вымышленный мир принимается как логически возможный.

Отдельного рассмотрения требует система бинарных оппозиций, формирующая аксиологическую основу художественного мира Толкина. Оппозиция «добро – зло» в данном случае не сводится к упрощённому моральному дуализму, а приобретает многослойный характер, включающий пространственные, онтологические и психологические измерения. Шир и Мордор выступают не только как географические полюса, но и как символические модели различных способов существования. При этом важно отметить, что граница между этими полюсами не является абсолютно непроницаемой: персонажи постоянно находятся в ситуации морального выбора, что придаёт системе ценностей динамический характер.

Не менее значимой является пространственная оппозиция «верх – низ», которая формирует вертикальную модель мира. В данной структуре верх традиционно ассоциируется с сакральным, светлым и возвышенным, тогда как низ – с хаотическим, разрушительным и демониическим. Однако у Толкина эта оппозиция не носит исключительно статичного характера: она может инвертироваться в зависимости от сюжетного контекста. Так, фигура Гэндальфа, прошедшего через смерть и возвращение, демонстрирует

возможность трансформации статусов внутри данной системы, что указывает на сложную диалектику сакрального пространства.

Существенным элементом обсуждения является также инициационная модель героя, которая выступает одним из центральных механизмов структурирования нарратива. Путь Бильбо и Фродо может быть интерпретирован как вариация универсального мифологического сценария, включающего выход из обыденного мира, серию испытаний, кризис идентичности и последующее преобразование субъекта. Однако у Толкина данный механизм приобретает особую этическую глубину: инициация не ограничивается внешними событиями, а предполагает внутреннюю трансформацию личности, связанную с опытом утраты, ответственности и нравственного выбора.

Отдельного внимания заслуживает функция сакральных артефактов, прежде всего Кольца Всевластья. В рамках художественной системы Толкина артефакт перестаёт быть просто магическим предметом и становится концентрированным выражением власти, зависимости и морального испытания. Его воздействие направлено не столько на внешние события, сколько на внутренний мир персонажей, что позволяет рассматривать его как семиотический центр конфликта. Подобная трактовка артефакта свидетельствует о переходе от внешней магической функциональности к глубинной символической организации нарратива.

Систему фантастических рас также следует рассматривать как важный элемент жанрового инварианта. Эльфы, гномы, хоббиты, орки и другие существа в мире Толкина не являются произвольными фантастическими конструкциями, а представляют собой культурно и аксиологически маркированные категории. Каждая раса выполняет определённую функцию в общей структуре мира, отражая различные типы отношений к природе, истории, труду, власти и памяти. В этом контексте художественная антропология Толкина приобретает характер сложной модели культурной типологии.

Важным дискуссионным моментом остаётся вопрос о границах жанра фэнтези и роли Толкина в его становлении. Несмотря на наличие предшествующих форм фантастической литературы, именно у Толкина формируется устойчивая модель вторичного мира, которая становится нормативной для последующей традиции «высокого фэнтези». Однако это не означает монопольного статуса его произведений как единственного источника жанра. Скорее, речь идёт о кристаллизации определённого набора структурных принципов, которые в дальнейшем подвергаются вариативному воспроизведению, трансформации или пародированию.

Следует также подчеркнуть, что прототипичность художественного мира Толкина проявляется не только на уровне содержания, но и на уровне формы. Языковая организация текста, включающая использование искусственных языков, архаизированных структур и эпической стилистики, способствует созданию эффекта исторической глубины вымышленного мира. Таким образом, художественная достоверность достигается не за счёт имитации реальности, а через создание внутренне непротиворечивой системы знаков.

В целом, обсуждение результатов позволяет утверждать, что фэнтези как жанр формируется не просто через наличие фантастических элементов, а через специфический способ организации художественного мира. В этом контексте Толкин

выступает не только как автор классических произведений, но и как создатель модели миромоделирования, в которой миф, символ, нарратив и языковая структура образуют единое семиотическое пространство. Именно эта целостность делает его художественную систему ключевой для понимания инвариантных характеристик жанра фэнтези и его последующей эволюции.

Заключение. Проведённое исследование позволяет сделать вывод о том, что художественный мир Дж.Р. Р.Толкина занимает прототипическое положение в формировании инвариантного концепта жанра фэнтези. Произведения «Хоббит» и «Властелин колец» демонстрируют не только высокий уровень авторского мифотворчества, но и целостную модель вторичного мира, которая впоследствии стала ориентиром для развития жанра. Созданное Дж.Р.Р.Толкином Средиземье обладает собственной географией, историей, системой народов, языков, мифологических существ, сакральных артефактов и ценностных оппозиций, что позволяет рассматривать его как автономную художественную реальность. Результаты анализа показали, что инвариантный концепт фэнтези в произведениях Дж.Р.Р.Толкина формируется на основе нескольких ключевых признаков: мифопоэтической структуры, опоры на германо-скандинавскую и древнеанглийскую традицию, противопоставления добра и зла, пространственной модели «верх – низ», инициационного пути героя, анимизма, сакральной функции артефактов и многоуровневой системы фантастических народов. Эти признаки не существуют изолированно, а образуют единую жанровую матрицу, в которой миф, вымысел, символ и художественная достоверность взаимосвязаны.

Особое значение имеет то, что Дж.Р.Р.Толкин не просто использует мифологические мотивы, а переосмысливает их в рамках собственной художественной онтологии. Образы Смауга, эльфов, гномов, троллей, орков, хоббитов и энтов демонстрируют связь с мифологической традицией, однако получают индивидуальное авторское наполнение. Так же и сакральные артефакты, прежде всего Кольцо Всевластья, выполняют не только сюжетную, но и символично-философскую функцию, раскрывая проблему власти, искушения, нравственного выбора и духовного испытания. Прототипичность художественного мира Дж.Р.Р.Толкина заключается не только в его историческом влиянии на последующих авторов фэнтези, но и в глубинной структурной организации созданной им вторичной реальности. Средиземье выступает как модельный возможный мир, в котором фантастическое приобретает внутреннюю логику, мифологическую глубину и семиотическую насыщенность. Именно эта целостность позволяет рассматривать произведения Дж.Р.Р.Толкина как один из главных источников формирования жанрового инварианта фэнтези.

В заключение следует подчеркнуть, что художественная система Дж.Р.Р.Толкина определила базовые параметры современного фэнтези: автономное миромоделирование, мифопоэтическую основу, героико-инициационный сюжет, ценностную оппозиционность и культурно-языковую достоверность вымышленного мира. Дальнейшее исследование данной проблемы может быть направлено на сопоставление толкиновской модели с произведениями других авторов фэнтези, что позволит выявить степень сохранения, трансформации или переосмысления жанрового инварианта в современной литературе.

СПИСОК ИСПОЛЪЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Губайловский С. В. Обоснование счастья: о природе фэнтези и первооткрывателе жанра // *Новый мир*. – 2002. – № 3. – С. 174–185.
2. Ильинова Е. И. Категория вымысла в художественном тексте: когнитивно-дискурсивный аспект. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2007. – 356 с.
3. Лосев А. Ф. Диалектика мифа. – М.: Мысль, 2001. – 558 с.
4. Лотман Ю. М. Структура художественного текста. – М.: Искусство, 1970. – 384 с.
5. Мелетинский Е. М. Поэтика мифа. – М.: Наука, 1976. – 407 с.
6. Степанов Ю. С. В трехмерном пространстве языка: семиотические проблемы лингвистики, философии, искусства. – М.: Наука, 1985. – 335 с.
7. Фрумкин К. Г. Философия и психология фантастики. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 240 с.
8. Attebery B. *Strategies of Fantasy*. – Bloomington: Indiana University Press, 1992. – 165 p.
9. Campbell J. *The Hero with a Thousand Faces*. – 3rd ed. – Princeton: Princeton University Press, 2004. – 418 p.
10. Doležel L. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. – Baltimore; London: Johns Hopkins University Press, 1998. – 352 p.
11. Eco U. *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*. – Bloomington: Indiana University Press, 1979. – 273 p.
12. Eliade M. *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*. – New York: Harcourt, 1959. – 256 p.
13. Flieger V. *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World*. – 2nd ed. – Kent: Kent State University Press, 2002. – 217 p.
14. Garth J. *Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-earth*. – London: HarperCollins, 2003. – 398 p.
15. Jackson R. *Fantasy: The Literature of Subversion*. – London; New York: Methuen, 1981. – 211 p.
16. Lévi-Strauss C. *Structural Anthropology*. – New York: Basic Books, 1963. – 410 p.
17. Mendlesohn F. *Rhetorics of Fantasy*. – Middletown: Wesleyan University Press, 2008. – 312 p.
18. Ryan M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. – Bloomington: Indiana University Press, 1991. – 291 p.
19. Shippey T. *The Road to Middle-earth*. – London: HarperCollins, 2005. – 398 p.
20. Tolkien J. R. R. *On Fairy-Stories // Tree and Leaf*. – London: HarperCollins, 2001. – P. 1–81.
21. Wolf M. J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. – New York; London: Routledge, 2012. – 394 p.