

Научная статья

УДК 811.9'373.47

<https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-8>

© Анна Валерьевна Моисеенко^{1✉}, Анастасия Андреевна Баскова², 2021

¹Череповецкий государственный университет,
Череповец, Россия,

¹avmoiseenko@chsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9809-8899>

²АО «Северсталь-Инфоком»,
Череповец, Россия,

²anastasiya_basko@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7882-7070>

© Anna V. Moiseenko^{1✉}, Anastasiya A. Baskova², 2021

¹Cherepovets State University,
Cherepovets, Russia,

¹ avmoiseenko@chsu.ru, <https://orcid.org/0000-0002-9809-8899>

²АО “Severstal-Infocom”,
Cherepovets, Russia,

²anastasiya_basko@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0002-7882-7070>

Синонимия в вымышленных языках (на материале на’ви и дотракийского языков)

Аннотация. Статья посвящена описанию синонимических рядов в двух вымышленных языках – дотракийском и на’ви. Цель исследования – выявить ключевые характеристики синонимических рядов в данных артлангах. В двух языках формируются бинарные и полинарные синонимические ряды, включающие идеографические, стилевые и семанто-стилистические синонимы. Установлено, что синонимы различаются такими семантическими компонентами, как время, степень и сопутствующие обстоятельства. В дотракийском языке для описания значимых явлений в жизни вымышленного народа формируются более объемные синонимические ряды, чем во втором артланге; для синонимических рядов языка на’ви характерно включение лексем с более разнообразными компонентами в структуре их лексических значений.

Ключевые слова: искусственный язык, вымышленный язык, артланг, синоним, доминанта, синонимический ряд, на’ви, дотракийский язык.

Synonymy in the fictional languages (by the material of the Na’vi and Dothraki languages)

Abstract. The article focuses on the description of synonymic sets in two fictional languages – Dothraki and Na’vi. The objective of the research is to identify the key characteristics of synonymic sets in these artlangs. In two languages, binary and polynary synonymic sets are formed, including ideographic, stylistic and semantic-stylistic synonyms. The authors reveal that synonyms differ in such semantic components as time, degree and attendant circumstances. In the Dothraki language, larger synonymic sets are formed to describe significant phenomena in the world of fictional people groups; synonymic sets of the Na’vi language are characterized by synonyms with a greater variety of components in the structure of their lexical meanings.

Keywords: artificial language, fictional language, artlang, synonym, dominant synonym, synonymic set, Na'vi, the Dothraki language.

Введение

Детально проработанные вымышленные миры являются чрезвычайно привлекательными для большого числа поклонников литературных и кинематографических произведений. Согласно мнению ряда авторов, объяснение этого феномена кроется в ряде причин: вымышленные вселенные позволяют нам отвлечься от трудностей реального мира, иным образом ощутить пространство и время; получить яркие эмоции и впечатления, обрести возможность экспериментировать и примерять на себя различные роли, коммуницировать и выстраивать связи с другими персонажами¹. Зрители включаются в обстоятельства и череду событий созданного автором мира благодаря визуализации, внутренней логике и причинно-следственным связям, в том числе вымышленным языкам, или артлангам, на которых говорят персонажи этих миров.

Целью данной статьи является определение ключевых характеристик синонимических рядов в двух артлангах – дотракийском и на'ви. Под *артлангом* понимается искусственно сконструированный язык для кинематографической, литературной или игровой вселенной², который обладает структурными признаками, чертами интернациональности и социализированности, реализуется чаще всего в качестве статичного кода³ и выполняет функции стилизации, идентификации и характеристики⁴. Стремясь к цельности, такие языки часто отличаются фрагментарностью и неравномерной проработанностью отдельных языковых уровней⁵. Вместе с тем специалисты отмечают, что в настоящее время вымышленные языки создаются профессиональными лингвистами и основываются на глубоком анализе языковых аспектов⁶. Указанные выше особенности вымышленных языков в целом не вызывают сомнений, однако статичность, как нам кажется, не является постоянным признаком артланга, поскольку ряд подобных языков выходит за пределы фантастических миров и реализуется как в реальном, так и виртуальном общении любителей компьютерных игр и

¹ Хачатуров С. Хогвартс воспринимается более подлинным, чем Царицыно // Искусство. – 2019. – № 2 (609). – С. 8–21.

² Stria I. Classifications of artificial languages // Language. Communication. Information. – 2013. – Vol. 8. – P. 125–132.

³ Демченков С. А. Артланги: опыт социолингвистического осмысления // Познание и деятельность: от прошлого к настоящему: материалы I Всероссийской междисциплинарной научной конференции (Омск, 5 декабря 2019 г.) / под редакцией И. П. Геращенко. – Омск: ОмГПУ, 2019. – С. 253–258.

⁴ Абакумова И. А. Искусственные языки вымышленного мира Джорджа Мартина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 12 (66). – Ч. 1. – С. 12–14.

⁵ Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. – Санкт-Петербург: Александрия, 2007. – 423 с.

⁶ Okrent A. In the Land of Invented Languages: Esperanto Rock Stars, Klingon Poets, Loglan Lovers, and the Mad Dreamers Who Tried to Build a Perfect Language. – New York: Spiegel & Grau, 2009. – 352 p.

поклонников произведений жанра фэнтези. В связи с этим важно отметить, что на данный момент выделяются два типа артлангов:

1) языки, существующие только в пределах художественного произведения и представляющие собой статичные коды;

2) авторские языки, которые продолжают развиваться за рамками созданных миров и получают возможность эволюционировать (языки Толкина, язык D'ni из мира компьютерной игры "Myst")¹.

Методология изучения включает 3 этапа. На первом этапе осуществляется сбор и систематизация материала: с помощью метода социолексикографического анализа словарных статей, дефиниций и помет формируется лексическая база исследования в двух языках. На втором этапе благодаря методу компонентного анализа организуются синонимические бинарные и полинарные ряды, выделяются их доминанты, идентифицируются общие и различные компоненты в структуре лексических значений синонимов. На этапе интерпретации с помощью метода описательного анализа обобщаются экстралингвистические факторы, определяющие формирование синонимических рядов, а метод сопоставительного анализа позволяет выявить схожие и отличительные черты лексических систем в двух вымышленных языках.

Лексиконы данных артлангов многокомпонентны, они отражают разнообразие придуманных авторами явлений и характеризуются взаимосвязями с элементами культуры вымышленного мира², который частично основывается на фактах реальной действительности³. В количественном отношении материал исследования суммарно составляет 4249 лексем (из них 1884 лексические единицы входят в глоссарий лексем языка на'ви и 2365 лексем – дотракийского языка), собранных из электронных на'ви-русских и на'ви-английских⁴, дотракийско-русских⁵ и дотракийско-английских словарей⁶ методом сплошной выборки.

Основная часть

Выбранные для изучения вымышленные языки обладают рядом общих характеристик. Анализируемые артланги основываются на системах нескольких естественных языков и разработаны профессиональными лингвистами: на'ви создан Полом Фроммером, лингвистом, профессором Университета Южной Калифорнии, и по

¹ Шувалова О. Н. Обзор видов деятельности, возникающих вокруг проектов вымышленных языков в Интернете // Современная филология: теория и практика: материалы XIX международной научно-практической конференции (Москва, 9–10 апреля 2015 г.). – Москва: Институт стратегических исследований; Перо, 2015. – С. 240–244.

² Kim J. Principles of Developing Lexicon in Artificial Languages: Based on an Empirical Study // Journal of Universal Language. – 2017. – Vol. 18. – Iss. 2. – P. 89–104.

³ Weisberg D. S. How Fictional Worlds Are Created: Creating Fictional Worlds // Philosophy Compass. – 2016. – Vol. 11. – Iss. 8. – P. 462–470.

⁴ Learn Na'vi. – URL: <https://learnnavi.org/> (дата обращения: 20.02.2021).

⁵ Словарь дотракийского языка. – URL: <https://goo-gl.ru/hNouZ> (дата обращения: 20.02.2021).

⁶ Peterson D. J. Me Ray Jadi Save // Dothraki. A Language of Fire and Blood. – URL: <https://dothraki.com> (дата обращения: 20.02.2021).

своей структуре приближен к австралийским и папуасским языкам; *дотракийский язык*, автором которого является лингвист и писатель Д. Дж. Питерсон, сконструирован для сериала «Игра престолов» и базируется на русском, турецком, эстонском, инуитских диалектах Канады и суахили. Лексический пласт анализируемых артлангов хорошо разработан и продолжает пополняться. Особого внимания заслуживают лексемы, называющие данные языки и обладающие прозрачной этимологией. Так, слово *na'vi* обозначает «народ», слово *dothrak* (всадник) восходит к глаголу *dothralat* со значением «ездить верхом», *dothraki* (дотракийцы) – множественное число существительного *dothrak*¹.

Важно отметить, что описываемые артланги вышли за пределы своих первоначальных вселенных. Данный тезис подтверждается следующими фактами. Так, словарь языка на'ви в период с 2005 по 2009 г. с 30 слов вырос до 1000, затем активно пополнялся во время съемок киноленты. После выхода фильма язык продолжил функционировать в пространстве одноименной компьютерной игры, разработанной и выпущенной компаниями Ubisoft Entertainment, Lightstorm Entertainment и 20th Century Fox Film Corporation. В настоящий момент Пол Фроммер, автор данного артланга, ведет блог *Na'viteri*², в котором периодически появляются заметки по поводу новых лексем в языке на'ви, приводятся трактовки лексических значений и примеры на на'ви с переводом на английский язык, пояснения по поводу различных семантических компонентов в структуре значений синонимичных лексемам языка на'ви единиц. Вокабуляр дотракийского языка с 568 лексем увеличился до 2365 лексем, он продолжает функционировать в среде поклонников сериала; издательством Living Language выпущен учебник, онлайн-курс и мобильное приложение по изучению данного языка.

Введение артлангов в структуру художественного произведения позволяет фиксировать вымышленную картину мира. В связи с этим следует остановиться на характеристике персонажей, говорящих на данных языках, привести примеры тематических лексем, закрепляющих ключевые и отличительные атрибуты вымышленных народов. Так, дотракийцы, кочевой народ в сериале «Игра престолов», снятом по произведениям книжного цикла «Песнь Льда и Пламени» Дж. Мартина, организованы в племена (кхаласары) с определенной общественной структурой, на вершине которой находятся племенной вождь (кхал), его жена (кхалиси), сын-наследник (кхалакка) и ближайшее окружение. Лошадь в культуре дотракийцев играет очень важную роль: все дотракийцы являются хорошими наездниками, пьют кумыс, едят конину, что приносит им силу и выносливость³. У дотракийцев красно-коричневая кожа и узкие раскосые глаза; они агрессивны, вступают в военные конфликты, владеют различными типами оружия (сабли, тугие луки, копыя, кнуты), и это находит

¹ Пиперски А. Ч. Конструирование языков: От эсперанто до дотракийского. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2017. – 224 с.

² Pawl. Mipa ayli'u si ayli'fyavi. New words and expressions // *Na'viteri.org*. – URL: <http://naviteri.org> (дата обращения: 22.02.2021).

³ Монгилева Н. В., Ткаля А. Вымышленный язык как новый способ мировидения (на примере дотракийского языка в романе Дж. Мартина «Игра престолов») // *Lingua mobilis*. – 2015. – № 2 (53). – С. 14–19.

свое отражение в лексической системе созданного языка: *ahhasat* – затачивать; *loqam* – стрела; *ovvethat* – стрелять из лука; *vov* – оружие; *az* – лезвие, клинок; *kohol* – лук; *mihesof* – кинжал; *orvik* – кнут; *zhani* – копье.

На'ви, носители одноименного языка в фильме «Аватар» Джеймса Кэмерона, – человекообразные существа ростом около трех метров с большими глазами и гладкой кожей лазурного цвета. Представители этого народа духовно и физически связаны с природой, олицетворяемой божеством Эйвой. Единение с природным началом поддерживается танцами, песнями, обрядами, а в физиологическом плане связь с природой сосредоточена в отростке, идущем из основания головы, нервные окончания которого позволяют соприкасаться с Эйвой. Эмоции на'ви выражаются благодаря движениям ушей и особым меткам на коже. Представители этого народа занимаются ремеслами, охотой; изготавливают луки из древесины, наконечники которых покрывают ядовитым нейротоксином; вступают в военный конфликт с целью защиты своей планеты, что подкрепляется тематической группой слов военной тематики: *masat* – нагрудник; *raspu'* – краги (накладки на руки и ноги во время боя); *swizawsena* – колчан; *tsamopin* – боевая раскраска воинов; *wempongu* – боевой отряд; *tete* – тупой (о лезвии); *leskxir* – раненый; *'eko* – нападать, атаковать; *takuk* – ударять, наносить удар; *lätxayn* – победить в бою, завоевать; *tem* – стрелять; *kan* – целиться; *wem* – драться, воевать.

Далее мы увидим, что явления окружающей среды данных народов фиксируются с помощью слов, а наиболее значимые реалии обозначаются несколькими лексемами, вступающими в синонимические отношения.

Для артлангов важно наличие проработанной истории, социолингвистических аспектов и языковых уровней. Авторы вымышленных языков, будучи профессиональными лингвистами, создают условия для изменения значения слов, появления многозначности, синонимии и антонимии. Так, конлангер Дэвид Питерсон в последнюю очередь прибегает к такому средству, как создание нового слова, сначала он анализирует уже имеющийся словарь и может прибегнуть, например, к конкретизации, обобщению, метафорическому или метонимическому переносу, эллипсису. В результате действия данных процессов автор получает следующую картину: в структуре значения слова появляется компонент интенсификации, происходит потеря компонента интенсификации, добавляются компоненты положительной или отрицательной оценки¹. Таким образом, становится очевидным тот факт, что лексические системы вымышленных языков (особенно тех, которые выходят за рамки первоначального произведения и продолжают функционировать в среде фанатов) характеризуются наличием многозначности и развитием синонимических отношений. Особый интерес в этой связи представляет опыт преподавателей по разработке различных типов заданий на базе лексиконов вымышленных языков: создание одноко-

¹ Питерсон Д. Дж. Искусство создания языков: от вымершего языка высших классов до наречия кровожадных воинов-кочевников. – Москва: АСТ, 2018. – 320 с.

ренных слов, формирование семантических объединений, применение метафорических и метонимических переносов для получения новых значений¹.

Синонимы в вымышленных языках, подобно синонимам естественных языков, являются единицами одной части речи, словосочетаниями одного типа, с полностью или частично совпадающими значениями², объединяющимися в бинарные (две лексем) или полинарные (более двух лексем) синонимические ряды вокруг доминанты – слова с наиболее обобщенным лексическим значением и отсутствием коннотативных компонентов. Синонимы в словарях сопровождаются дефинициями и пометами, что позволяет говорить о различных видах синонимов (идеографических, стилизованных и семантико-стилистических) в лексиконах вымышленных языков.

Синонимические ряды в на'ви и дотракийском языках. Полинарные синонимические ряды, состоящие из трех и более лексем, отражают наиболее значимые для дотракийцев явления окружающего мира. Эти герои воинственны, всегда в ожидании сражений, большую часть жизни проводят в седле, поэтому в дотракийском языке синонимические единицы фиксируются именно в наименованиях лошадей, видов оружия, разновидностях наносимых врагу ударов:

1) *hrazef* – лошадь; *karlinah* – легкоупряжная лошадь; *kartah* – тяжеловозная лошадь; *hrazef chafi* – мустанг; *ocha* – буланая лошадь; *messhih* – лошадь перлино (жемчужная); *qahlan* – лошадь соловой масти;

2) *ildo* – удар мечом; *chiftikh* – боковой, скользящий удар; *gezrikh* – легкий удар мечом; *hlizifikh* – сильный, мощный удар мечом; *hrakkarikh* – быстрый, мощный и точный удар мечом; *kolverikh* – прямой удар мечом; *verikh* – оборонительный удар мечом;

3) *drozhat* – убить, уничтожить; *addrivat* – убить преднамеренно; *ogat* – убить жестоким образом; *ovvethat* – убить из лука;

4) *az* – сабля, *arakh* – сабля изогнутой формы.

В области военной тематики формируются синонимические ряды от двух до семи единиц, преимущественно с доминантами именами существительными и глаголами. Синонимия других тематических областей (взаимоотношения, природные явления) представлена, как правило, бинарными синонимическими рядами: *athfiezar* – любовь (между друзьями), *athzhilar* – любовь (между возлюбленными); *redda* – стройный, *reddi* (неодобрительно) – тощий; *davra* – хороший, *erin* – хороший, добрый; *haqe* – уставший, *haqeqqe* – сильно уставший; *addakhat* – есть, *adakhilat* – есть маленькими кусочками; *mhari* – головная боль, *mharisof* – длительная головная боль, мигрень; *jalan* – луна, *jalan hatifi* – полная луна, *jalan qoyi* – полная луна перед осенним равноденствием; *eyel* – дождь, *dini* – мелкий дождь.

Синонимические единицы в составе бинарных и полинарных рядов связаны с тематикой родственных отношений, явлений природы, ключевых действий и характеристик героев; включают как идеографические, так и семантико-стилистические си-

¹ Sanders N. Constructed languages in the classroom // Language. – 2016. – Vol. 92. – Iss. 3. – P. 192–204.

² Новиков Л. А. Избранные труды: в 2 т. – Москва: РУДН, 2001. – Т. 1. Проблемы языкового значения. – 672 с.

нонимы одобрительного или неодобрительного характера; различаются следующими компонентами: время, степень, интенсивность и сопутствующие обстоятельства.

Ряды синонимов в языке на'ви, как и в предыдущем случае, формируются в группах имен существительных, глаголов и прилагательных и в основном представляют собой последовательности из двух или трех лексем; например: *evenge* – *eye* (разг.) – девочка; *evengan* – *evan* (разг.) – мальчик; *sanok* – *sanu* (разг., ласк.) – мать, *sa 'nutsi 'ip* – юная мама; *ite* – *itetsyip* (ласк.) – дочь; *hufwe* – *hufwetsy 'ip* (ласк.) – ветерок; *skxir* – *skxirtsy 'ip* (ласк.) – рана; *tsngawpay* – слеза, *tsngawpayvi* – слезинка; *okvur* – история, *okrol* – древняя история; *tipangkxo* – разговор, *tipangkxotsyip* – короткий разговор; *lefptomtokx* – здоровый физически, *lefptomron* – здоровый душевно; *fptomtokx* – физическое здоровье, *fptomron* – душевное здоровье; *kelfptomtokx* – нездоровый физически, *kelfptomron* – нездоровый душевно; *tompra* – дождь, *tomprameyp* – мелкий дождь, *txantompra* – ливень; *txep* – огонь, *txeptsyip* – огонек.

Бинарные и небольшое число полинарных синонимических рядов включают лексемы, относящиеся к сферам родственных отношений, явлений природы, ключевых действий и характеристик персонажей. В структуре рядов выделяются идеографические синонимы, различающиеся компонентами времени, степени, интенсивности, намеренности, физического или духовного начала. Стилиевые синонимы относятся к разным сферам общения, на что указывает помета *разговорный* в приведенных выше примерах; семантико-стилистические лексемы обладают дополнительными коннотативными компонентами и маркируются пометами *ласковый* и *одобрительный*.

Выводы

Вымышленная вселенная должна походить на реальный мир, следовательно, многие явления, включая языки, в чем-то частично повторяют соответствующие системы окружающей нас действительности. Авторы стремятся сделать вымышленный мир более детальным и проработанным, что находит свое отражение в расширении синонимических рядов и появлении новых синонимических единиц.

Дотракийский язык и язык на'ви продолжают функционировать в компьютерных играх, блогах и мобильных приложениях, а это значит, их словарь пополняется, увеличивается число синонимов, обозначающих значимые для данных вымышленных миров реалии. Таким образом, границы словарных синонимических рядов открыты, включение в их состав новых лексем часто является результатом целенаправленной работы авторов. В вымышленных языках, как и в естественных, вокруг доминант формируются бинарные и полинарные синонимические ряды, включающие идеографические, стилиевые и семантико-стилистические синонимы. Специфические особенности состоят в том, что в дотракийском языке фиксируются более объемные синонимические ряды, включающие 6 или 7 единиц; в языке на'ви выделяется такой различительный семантический компонент, как «физическое – духовное», отражающий ключевую для героев вымышленной вселенной дихотомию телесного и духовного.

Таким образом, анализируемые синонимические ряды двух вымышленных языков обнаруживают больше сходств, чем различий. В дотракийском языке и языке на'ви бинарные синонимические ряды численно превосходят полинарные; в их

структуре выделяются синонимы разнообразных типов, различающиеся такими семантическими компонентами, как время, степень и сопутствующие обстоятельства. В целом синонимические средства артлангов позволяют выделить наиболее значимые явления для того или иного народа вымышленной вселенной, выразить их смысловые нюансы и обозначить оттенки эмоциональных переживаний героев.

Список литературы

Абакумова И. А. Искусственные языки вымышленного мира Джорджа Мартина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 12 (66). – Ч. 1. – С. 12–14.

Демченко С. А. Артланги: опыт социолингвистического осмысления // Познание и деятельность: от прошлого к настоящему: материалы I Всероссийской междисциплинарной научной конференции (Омск, 5 декабря 2019 г.) / под редакцией И. П. Герасченко. – Омск: ОмГПУ, 2019. – С. 253–258.

Монгилева Н. В., Ткаля А. Вымышленный язык как новый способ мировидения (на примере дотракийского языка в романе Дж. Мартина «Игра престолов») // Lingua mobilis. – 2015. – № 2 (53). – С. 14–19.

Новиков Л. А. Избранные труды: в 2 т. – Москва: РУДН, 2001. – Т. 1. Проблемы языкового значения. – 672 с.

Пиперски А. Ч. Конструирование языков: От эсперанто до дотракийского. – Москва: Альпина нон-фикшн, 2017. – 224 с.

Питерсон Д. Дж. Искусство создания языков: от вымершего языка высших классов до наречия кровожадных воинов-кочевников. – Москва: АСТ, 2018. – 320 с.

Словарь дотракийского языка. – URL: <https://goo-gl.ru/hNouZ> (дата обращения: 20.02.2021).

Хачатуров С. Хогвартс воспринимается более подлинным, чем Царицыно // Искусство. – 2019. – № 2 (609). – С. 8–21.

Шувалова О. Н. Обзор видов деятельности, возникающих вокруг проектов вымышленных языков в Интернете // Современная филология: теория и практика: материалы XIX международной научно-практической конференции (Москва, 9–10 апреля 2015 г.). – Москва: Институт стратегических исследований; Перо, 2015. – С. 240–244.

Эко У. Поиски совершенного языка в европейской культуре. – Санкт-Петербург: Александрия, 2007. – 423 с.

Kim J. Principles of Developing Lexicon in Artificial Languages: Based on an Empirical Study // Journal of Universal Language. – 2017. – Vol. 18. – Iss. 2. – P. 89–104.

Learn Na'vi. – URL: <https://learnnavi.org/> (дата обращения: 20.02.2021).

Okrent A. In the Land of Invented Languages: Esperanto Rock Stars, Klingon Poets, Loglan Lovers, and the Mad Dreamers Who Tried to Build a Perfect Language. – New York: Spiegel & Grau, 2009. – 352 p.

Pawl. Mipa ayli'u sì ayli'fyavi. New words and expressions // Na'viteri.org. – URL: <http://naviteri.org> (дата обращения: 22.02.2021).

Peterson D. J. Me Ray Jadi Save // Dothraki. A Language of Fire and Blood. – URL: <https://dothraki.com> (дата обращения: 20.02.2021).

Sanders N. Constructed languages in the classroom // Language. – 2016. – Vol. 92. – Iss. 3. – P. 192–204.

Stria I. Classifications of artificial languages // Language. Communication. Information. – 2013. – Vol. 8. – P. 125–132.

Weisberg D. S. How Fictional Worlds Are Created: Creating Fictional Worlds // *Philosophy Compass*. – 2016. – Vol. 11. – Iss. 8. – P. 462–470.

References

Abakumova I. A. *Iskusstvennye iazyki vymyshlennogo mira Dzhordzha Martina* [Artificial languages of J. Martin's fictional world]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory and Practice], 2016, no. 12 (66), part 1, pp. 12–14.

Demchenkov S. A. *Artlangi: opyt sotsiolingvisticheskogo osmysleniia* [Artlangs: experience of sociolinguistic understanding]. *Poznanie i deiatel'nost': ot proshlogo k nastoiashchemu: materialy I Vserossiiskoi mezhdistsiplinarnoi nauchnoi konferentsii (Omsk, 5 dekabria 2019 g.)* [Cognition and activity: from past to present: proceedings of the I All-Russian interdisciplinary research conference (Omsk, December 5, 2019); ed. by I. P. Gerashchenko]. Omsk: OmGPU, 2019, pp. 253–258.

Mongileva N. V., Tkalia A. *Vymyshlennyi iazyk kak novyi sposob mirovideniia (na primere dotrakiiskogo iazyka v romane Dzh. Martina "Igra prestolov")* [Fictional language as a new way of world vision (by the example of the Dothraki language in the novel "Game of thrones" by J. Martin)]. *Lingua mobilis*, 2015, no. 2 (53), pp. 14–19.

Novikov L. A. *Izbrannye trudy: v 2 t.* [Selected works: in 2 volumes]. Moscow: RUDN, 2001, vol. 1. *Problemy iazykovogo znachenii* [The issues of the language meaning]. 672 p.

Piperski A. Ch. *Konstruirovaniie iazykov: Ot esperanto do dotrakiiskogo* [Constructing languages: from Esperanto to Dothraki]. Moscow: Al'pina non-fikshn, 2017. 224 p.

Piterson D. *Dzh. Iskustvo sozdaniia iazykov: ot vymershego iazyka vysshikh klassov do narechiia krovzhadnykh voynov-kochevnikov* [The art of language invention: from Horse-Lords to Dark Elves, the words behind world-building]. Moscow: AST, 2018. 320 p.

Slovar' dotrakiiskogo iazyka [Dictionary of the Dothraki language]. Available at: <https://google.ru/hNouZ> (accessed: 20.02.2021).

Khachaturov S. *Hogwarts vosprinimaetsia bolee podlinnym, chem Tsaritsyno* [Hogwarts is perceived as more genuine than Tsaritsyno]. *Iskustvo* [The Art], 2019, no. 2 (609), pp. 8–21.

Shuvalova O. N. *Obzor vidov deiatel'nosti, vznikaiushchikh vokrug proektov vymyshlennykh iazykov v Internetе* [Overview of activities arising around projects of fictional languages on the Internet]. *Sovremennaiia filologiya: teoriia i praktika: materialy XIX mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii (Moskva, 9–10 apreliia 2015 g.)* [Modern philology: theory and practice: proceedings of the XIX International research and practice conference, Moscow (April 9–10, 2015)]. Moscow: Institut strategicheskikh issledovani; Pero, 2015, pp. 240–244.

Eko U. *Poiski sovershennogo iazyka v evropeiskoi kul'ture* [The search for the perfect language (The Making of Europe)]. St Petersburg: Aleksandriia, 2007. 423 p.

Kim J. Principles of Developing Lexicon in Artificial Languages: Based on an Empirical Study. *Journal of Universal Language*, 2017, vol.18, iss. 2, pp. 89–104.

Learn Na'vi. Available at: <https://learnnavi.org/> (accessed: 20.02.2021).

Okrent A. *In the Land of Invented Languages: Esperanto Rock Stars, Klingon Poets, Loglan Lovers, and the Mad Dreamers Who Tried to Build a Perfect Language*. New York: Spiegel & Grau, 2009. 352 p.

Pawl. *Mipa ayli'u si ayli'fyavi*. New words and expressions. *Na'viteri.org*. Available at: <http://naviteri.org> (accessed: 22.02.2021).

Peterson D. J. *Me Ray Jadi Save. Dothraki. A Language of Fire and Blood*. Available at: <https://dothraki.com> (accessed: 20.02.2021).

Sanders N. Constructed languages in the classroom. *Language*, 2016, vol. 92, iss. 3, pp. 192–204.

Stria I. Classifications of artificial languages. *Language. Communication. Information*, 2013, vol. 8, pp. 125–132.

Weisberg D. S. How Fictional Worlds Are Created: Creating Fictional Worlds. *Philosophy Compass*, 2016, vol. 11, iss. 8, pp. 462–470.

Для цитирования: Моисеенко А. В., Баскова А. А. Синонимия в вымышленных языках (на материале на'ви и дотракийского языков) // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2021. – № 3 (102). – С. 109–118. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-8>

For citation: Moiseenko A. V., Baskova A. A. Synonymy in the fictional languages (by the material of the Na'vi and Dothraki languages). *Cherepovets State University Bulletin*, 2021, no. 3 (102), pp. 109–118. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-3-102-8>

Заявленный вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article. The authors declare no conflicts of interests.

Сведения об авторах

Анна Валерьевна Моисеенко /
Anna V. Moiseenko

Кандидат филологических наук, доцент, <https://orcid.org/0000-0002-9809-8899>, avmoiseenko@chsu.ru, Череповецкий государственный университет (д. 5, пр-т Луначарского, 162600 г. Череповец, Россия) / Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, <https://orcid.org/0000-0002-9809-8899>, avmoiseenko@chsu.ru, Cherepovets State University (5, Lunacharsky pr., 162600 Cherepovets, Russia).

Анастасия Андреевна Баскова /
Anastasiya A. Baskova

Специалист, <https://orcid.org/0000-0002-7882-7070>, anastasiya_basko@mail.ru, АО «Северсталь-Инфоком» (д. 123А, ул. Ленина, 162602 г. Череповец, Россия) / Specialist, <https://orcid.org/0000-0002-7882-7070>, anastasiya_basko@mail.ru, АО “Severstal-Infocom” (123A, ul. Lenina, 162602 Cherepovets, Russia).

Статья поступила в редакцию 24.02.2021; Одобрена после рецензирования 15.03.2021; Принята к публикации 19.03.2021.

The article was submitted 24.02.2020; Approved after reviewing 15.03.2021; Accepted for publication 19.03.2021.