**Семантика пространства: Топонимический код в создании мира Grishaverse.**

**Нардаева Саглара Викторовна**

Магистрант

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова

Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

Целью данного исследования является анализ топонимического кода, функционирующего в произведениях Ли Бардуго, объединённых в *Grishaverse*, с точки зрения его семантической, структурной и нарративной роли. Исследование направлено на выявление механизмов формирования топонимов в данном фэнтезийном мире, их связи с реальными языковыми и культурными моделями, а также способов их использования в процессе конструирования художественного пространства.

Для достижения поставленной цели решаются следующие задачи:

* определить основные функции топонимов в *Grishaverse*, включая их пространственную, семиотическую и сюжетную роли;
* классифицировать топонимическую систему мира, выделив ключевые категории наименований (государства, города, природные объекты и др.);
* провести семантический анализ топонимов, выделяя в них культурные и исторические аллюзии;
* рассмотреть влияние топонимического кода на восприятие читателем художественного мира и его внутреннюю структуру.

Проведённый анализ топонимического кода в *Grishaverse* позволяет сделать следующие выводы:

1. **Функциональная значимость топонимов**Топонимическая система *Grishaverse* выполняет не только номинативную функцию, но также играет ключевую роль в построении художественного пространства, развитии сюжета и формировании атмосферы произведения. Топонимы способствуют созданию ассоциаций с реальными культурами, облегчая читателю восприятие мира.
2. **Структура топонимического кода**В *Grishaverse* можно выделить несколько категорий топонимов:
	* **Государства и регионы** (Ravka, Fjerda,Shu Han, Kerch), отражающие реальные этнокультурные и исторические параллели;
	* **Города и населённые пункты** (Ketterdam, Os Alta,Novokribirsk), символизирующие экономические, политические и культурные особенности пространств;
	* **Природные и искусственные объекты** (Unsea, Ice Court), несущие смысловую и эмоциональную нагрузку.
3. **Семантические характеристики топонимов**Анализ фонетики, морфологии и этимологии топонимов показывает, что автор использует различные языковые элементы, создавая ощущение правдоподобности мира. Многие названия имеют прозрачные ассоциации с реальными географическими объектами, что способствует погружению читателя в повествование.
4. **Топонимический код как средство повествования**Названия мест в *Grishaverse* не являются случайными: они используются для характеристики персонажей, формирования конфликтов и акцентирования ключевых сюжетных моментов. География мира способствует динамике повествования, а перемещение героев между различными топонимическими зонами отражает изменения в их судьбах.
5. **Сравнение с другими фэнтезийными мирами**В отличие от *Средиземья* (Дж. Р. Р. Толкин) с его глубокой языковой разработкой или *Вестероса* (Дж. Р. Р. Мартин), опирающегося на исторические аналоги, *Grishaverse* сочетает реалистичность и условность, используя топонимы как инструмент для создания узнаваемого, но оригинального мира.

Таким образом, топонимический код в *Grishaverse* является неотъемлемым элементом создания художественного мира. Он выполняет пространственную, семиотическую и повествовательную функции, способствуя глубине и правдоподобности произведения. Используемые автором топонимы опираются на реальный лингвистический и культурный опыт, что делает вселенную Бардуго понятной и привлекательной для широкой аудитории.

**Литература**

1. Красных В. В. Этнопсихолингвистика и лингвокультурология. — М.: Гнозис, 2002. — 284 с
2. Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии/Н.В. Подольская. – М.: Наука, 1988. – 192 с..
3. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – М., 1973.
4. Суперанская А.В. Что такое топонимика? Из историй географических названий. М.: Либроком, 2014. 178 с.
5. Leigh Bardugo, «Six of crows», – Hodder & Stoughton Ltd., 2017. – 512 p.