

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ РЕАЛЬНОГО И ИРРЕАЛЬНОГО В ПРОСТРАНСТВЕ ВЫМЫШЛЕННОГО: КОГНИТИВНО-ДИСКУРСИВНЫЙ АСПЕКТ

А. Э. Левицкий (Москва, Россия)

Доклад посвящен выявлению особенностей конструирования вымышленного на основе номинаций квазиреального, виртуального и ирреального. Исследование базируется на когнитивно-дискурсивном анализе текстов компьютерной видеоигры «The Elder Scrolls V: Skyrim».

Ключевые слова: конструирование вымышленного, когнитивно-дискурсивный анализ, «The Elder Scrolls V: Skyrim»

IMAGINED AS THE UNITY OF REAL & NON-REAL PHENOMENA FROM COGNITIVE-AND-DISCURSIVE PERSPECTIVE

A. Levitskiy (Moscow, Russia)

The article deals with the construction of the imagined world on the ground of designation of quasi-real, virtual and non-real phenomena. The research is grounded upon the cognitive-and-discursive analysis of the texts extracted from the computer videogame "The Elder Scrolls V: Skyrim".

Keywords: construction of the imagined world, cognitive-and-discursive analysis, «The Elder Scrolls V: Skyrim»

Язык является инструментом проникновения в ментальность, а следовательно, и ключом к этнической, культурной и социальной группе, к которой принадлежит индивид (см., напр., [Ковшова, 2012; Маслова, 2004; Молчанова, 2013]). Неслучайно, современное состояние языковедческой науки характеризуется тенденцией к изучению соотношения между языком, с одной стороны, и структурами знаний, операциями мышления и сознания, с другой (см., напр., [Croft Cruse, 2004; Deutscher, 2010; Dirven, 2004; Jackendoff, 2002; Langacker 1999]). Отмеченная проблематика приобретает новую, оригинальную интерпретацию с позиций когнитивной лингвистики, направленной на изучение взаимодействия механизмов сознания с его языковой объективацией и речевой реализацией (см., напр., [Болдырев, 2010; Демьянков, 2010; Кубрякова, 2006]).

Человек, созерцая окружающий мир, осознает, осмысливает, чувствует, познает и воспроизводит его. Вследствие познавательной деятельности и отражательной способности мышления индивида (см., напр., [Голубовская, 2002; Колшанский 1990; Корнилов 2013]) создается образ мира, который может в точности передавать особенности восприятия человеком мира реального (с его точки зрения) и вымышленного.

С позиций философии, реальность (от лат. *realis* – вещественный, действительный) трактуется, как существующее в действительности. В диалектическом материализме данный термин употребляется в двух значениях: 1) материя в совокупности различных её видов (объективная реальность противоплагается субъективной, т. е. явлениям сознания); 2) всё существующее, т. е. материальный мир и все его идеальные продукты. Критерием реальности объектов, процессов, событий, фактов, свойств в философии является общественная практика [ФЭС, 1983]. Итак, даже диалектический материализм предполагает наличие субъективной реальности, допускающей активную роль сознания в восприятии мира и индивидуальную «окраску» информацию о нём. Субъективность мировосприятия особенно важна для понимания виртуальной реальности, трактуемой как искусственно созданная (в том числе и компьютерными средствами) среда, в которую можно проникать, меняя ее изнутри, наблюдая трансформации и испытывая при этом реальные ощущения.

Достигнув высочайшего уровня в своем эволюционном развитии, человек стоит у границы, за которой находится мир вымышленный. Искушение познать этот мир велико, потому что вымысел захватывает, поучает и приносит пользу, так как позволяет заглянуть туда, где реальность бессильна, позволяет планировать и принимать меры предосторожности, позволяет посредством умственных, мыслительных экспериментов и проверки гипотез [Rescher, 2003: 243]. Деятельность воображения – это одновременно и творческая, и познавательная деятельность, своеобразная «высшая форма мышления» [Голосовкер, 1987: 12]. Вымысел способствует лучшему познанию наших планов и целей их достижения. В целом, когда мы подходим к описанию восприятия окружающего мира, нас не может не привлекать возможность его изменения для большего соответствия потребностям, желаниям, идеалам и целям. Кроме того, не будем забывать и об игровом аспекте мышления, благодаря которому мы можем по-новому, отстраненно, иногда иронично посмотреть на отраженную в сознании реальность.

Попав в этот новый тип аудиовизуальной реальности, можно вступать в контакты не только с другими людьми, но и с искусственными персонажами. В данном смысле, компьютерные игры представляют собой канонический тип виртуальной реальности (иными словами, реальности виртуального мира). Так, в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» персонажи (*Hadva, Ralof, M'aiq the Liar, Uthgerd the Unbroken, Ulfric Stormcloak, Beletor* и др.) действуют в следующих виртуальных локациях (*Whiterun, Riverwood, Solitude, Eldersblood Peak, Blackreach* и др.). При этом, персонажи, напоминая людей, действуют, как мы, а локации напоминают известные нам территории на планете Земля. Это же касается и задействованных артефактов, происходящих событий, флоры и фауны, а также реализации категории времени.

Мнимая реальность виртуального отторгает образность, полностью порывая с референциальностью. Как синоним виртуальной реальности в философской литературе используется термин квазиреальность, дословно означающий «как бы реальность» [Бабенко, 2006]. В этом отношении данный термин не обладает необходимой полнотой, так как учитывает только проявление виртуальной реальности, не затрагивая ее сущности. В то время, как отмечается социальная, мифологическая и идеологическая квазиреальности [Жеребило, 2011]. Поскольку эти квазиреальности функционально вписаны в человеческую практику, их роль в жизни общества весьма велика, т.к. гибкость или определенная аморфность квазиреальностей представляет человеку различные возможности социальной адаптации и, следовательно, выживания в «Этом» мире [Там же].

Вымышленный, или «возможный», мир воспринимается как вторичный, организованный на иных общесистемных принципах, чем воспринимаемая реальность [Ильинова, 2007: 85]. Причём конструирование становится возможным лишь с опорой на информацию о мире реальном.

Речь идет об активном взаимодействии различных миров, которые находятся в смежных плоскостях. Квазиреальное имеет непосредственную референцию к реальному миру, добавляя последнему новые черты. В понимание квазиреальности входят «ситуации, которые мы представляем и желаем, чтобы они произошли» [Radden, Dirven 2007: 172]. Следовательно, в квазиреальном мире неосуществимое осуществляется, неисполнимое исполняется, а невозможное становится возможным. В нашем понимании квазиреальное является воплощением возможного с позиций объективной реальности. Именно поэтому квазиреальный мир, существующий, в частности, в снах и мечтах, выступает как возможный, содержащий образы и символы грядущих или желанных событий.

Однако, если квазиреальность сохраняет по своей сути, некое отношение к реальности, то нереальность отрицает последнюю. Таким образом, ирреальность понимается, как несоответствие действительности, представление высказывания как желаемого, требуемого, устанавливаемого (предполагаемого) говорящим [Жеребило, 2011].

Квазиреальность, ирреальность, или контрфактивность и их языковые обозначения изучаются в теории возможных миров, которая связана с именем выдающегося немецкого философа Г.В.Лейбница. Он развивает мысль о возможных мирах в «Теодицеи» (1710 г.), где он настаивает на бесконечности Божественного ума, который выбрал этот мир как наилучший среди иных [Leibnitz, 1969]. Модальные ориентиры этого мира (*the best of all possible worlds*) определяются с учетом многих альтернативных миров [Эко, 1998; Dolezel 1979; Leibnitz 1969].

Представители модальной логики проявили интерес к идее «возможных миров» в середине XX ст. В конце 40-х годов Р.Карнап изложил теорию изображений состояния (мира) – *state descriptions*. В модальной логике возможные миры – это «возможное состояние дел» [Хинтиikka, 1990: 40]. В обычных же ситуациях восприятия данное состояние можно считать информационным процессом. Следовательно, все, что мы воспринимаем – это характеристика информации, т. е. построение / отображение многих миров [Хинтиikka, 1975: 38].

Понятие возможного мира стало одним из наиболее полезных для лингвистов в русле логической и философской теории модальностей [Хинтиikka, 1980: 228] в связи с тенденциями, ориентированными на анализ языковых явлений в рамках междисциплинарных исследований (см., напр., [Красных, 1998; Kuczynski 2007; Semino 1997; Steinhart 2001]). Так, в изучении вымышленного мира долгое время доминировала сугубо философская направленность, так как науки, непосредственно определяющие комплекс знаний о путях человеческого развития (к примеру, антропология, этнолингвистика), были на начальной стадии своего развития. Сегодня интеграция фактов, полученных в рамках каждой из этих разделов знания, предоставляет возможность для всестороннего анализа проблем, связанных с порождением, вербальным отражением и восприятием квазиреальности. Как утверждает один из основоположников теории семантики возможных миров Я. Хинтиikka, «возможные миры – это вероятное положение дел по отношению к субъекту, находящемуся в мире реальном и который свое реальное «я» проецирует в иные мыслительные пространства» [Хинтиikka, 1980: 229].

Существенное значение для развития теории «возможных миров» имели теоретические и практические результаты исследования картин мира, которые являются отображением в психике человека мира вещей и процессов, в нем происходящих [Леонтьев, 1983: 16]. Если рассматривать картину мира как «концептосферу человека», то можно выделить, по меньшей мере, три особенности, которые ее характеризуют.

Во-первых, это ментальная (или рефлексивная) деятельность, отображающая природу картины мира. Нужно различать объективный мир, то есть мир реальный, мир вещей, источник знаний, и мир, которым его воспринимает ментальная структура, то есть мир отображенный. Мы воспринимаем мир

реальный с помощью его ментального отображения, которое передается с помощью языка [Jackendoff, 1994: 28–29].

Другая особенность картины мира – это ее открытый, личностный, изменчивый характер, поэтому она отображается в сознании человека, чрезвычайно вариативно [Вежбицкая, 1996: 6].

В-третьих, специфика картины мира определяет семантические особенности языка. «Общая картина мира и разнообразия миров представлены в семантике языка, а в первую очередь – в лексике» [Черемисина, 1992: 111]. Человек определяет сконструированные миры как подобие реальности, которая вербализуется с помощью семантики естественных языков [Jackendoff, 1994]. Иными словами, семантика возможных миров различна – как по сущности, так и по способам ее воплощения в языке [Черемисина, 1992: 117].

При этом, речь идёт не только о номинации реального, но и виртуального, а также квазиреального и ирреального. Для их чёткого разграничения необходимо рассмотреть суть более общего понятия *вымышленное*. Считаем возможным, разделить *вымышленное* на *возможное* и *невозможное*. Несмотря на зыбкую грань между последними двумя более частными понятиями, разделение проходит по принципу *потенциально возможного*. При этом, *потенциально невозможное* относится к *невозможному*, а *потенциально возможное* – к *возможному*, внутри которого можно выделить *активированное* и *неактивированное*, что позволяет раскрыть реализацию *потенциального*. В целом же, *потенциальное* можно выделить в качестве *мыслимого как активированное* в оппозиции к *активированному* в составе *реального*.

Учитывая современное состояние науки и техники, внимание к виртуальной реальности и квазиреальности, мы можем несколько модифицировать взгляд на *возможные миры* (ср., напр., [Хинтиikka, 1980; Leibnitz 1969]). Таким образом, художественный вымысел, отраженный в художественной литературе жанра фэнтези, сказках, компьютерных играх, оперирует в основном квазиреальными и нереальными феноменами. Данный подход допускает рассмотрение других, а именно бытовых форм реализации квазиреального в форме лжи, обмана, иллюзии, мечты и предсказания. Фантазия, при этом, допускает реализацию не только квазиреального, но и нереального. Болезненные состояния, в частности, измененное состояние (сумасшествие) и бред допускают аналогичное взаимодействие феноменов квазиреального и нереального.

Итак, квазиреальное, виртуальное и нереальное могут насыщать мир индивида, создавая некую картину мира. В неё входят пространства, время, события, действия, действующие лица, свойства, состояния, артефакты, флора и фауна. Все вышеперечисленные феномены разделяются на признанные как реально существующие; похожие на реально существующие, т.е. потенциально возможные и абсолютно нереальные, т.е. не имеющие ничего общего с реальными.

Картины мира относятся к структурным объединениям языковых единиц и их метальных репрезентаций в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы. Они дают возможность зафиксировать результаты познавательной деятельности индивида по восприятию мира. Языковая картина мира является представлением предметов, явлений, фактов, ситуаций, ценностных ориентиров, жизненных стратегий и сценариев поведения в языковых знаках, категориях, которые выступают семиотическим результатом концептуальной репрезентации информации о мире [Селиванова, 2006: 365].

В частности, в языковой картине мира виртуализированного мира могут присутствовать как реальные, так и вымышленные артефакты, объекты флоры и фауны. Например, в виртуальном мире, созданном компьютерной игрой «The Elder Scrolls V: Skyrim» имеется значительное количество различных реальных древнегерманских предметов быта: *Bellows*, *Pitchfork*, *Tankard*, *Shovel* и др. В то же время присутствуют и бытовые предметы нереальной вселенной TES: *Dwemer Plate*, *Dwarwen Oil*, *Dwemer Pan* и др.

Там есть еда реальная (*Salmon Meat*, *Cabbage*, *Carrot*, *Green Apple*) и нереальная во Вселенной TES V: Skyrim (*Slaughterfish Egg*, *Mudcrab Legs*, *Horker Meat*). В игре также есть реальные материалы (*Iron*, *Leather*, *Gold*, *Silver*) и нереальные (*Stalhrim*, *Ebony*, *Dragon Bone*).

Это же касается разделения на реальные растения (*Juniper*, *Lavender*, *Wheat*) и животные (*Bear*, *Wolf*, *Horse*), а также нереальные растения (*Nirnroot*, *Gleamblossom*) и животные (*Chaurus*, *Horker*, *Skeever*).

В плане событий и сюжета игры, очевидных и прямых параллелей с реальным миром не прослеживается. Есть разве что параллели вымышленного мира TES с реально существовавшими культурами (древнеримской, древнегерманской и кельтской), а также скандинавской мифологией. Например, на определенном этапе прохождения игрок попадает в Совнгард (*Sovngarde*) – вымышленный разработчиками TES V: Skyrim «рай» для павших героев (по аналогии с Вальгаллой). Для того, чтобы попасть в Зал Славы (*Hall of Valor*), игроку нужно одолеть в бою стража моста – Цуна (*Tsun*), прототипом которого явно послужил мифический Хеймдалль, страж моста в Асгард.

В целом, в игре есть параллели с культурой реального мира. Например, Империя Сиродил похожа на Древний Рим, провинция Скайрим – на древний север Европы (например, из древнегерманской культуры в игре напрямую заимствованы такие реалии, как *thane*, *housecarl*, ряд имён собственных, особенности архитектуры, некоторые напитки, предметы одежды и т. д.). Кроме того, есть параллели между расами Скайрима и народами Земли. Например, вымышленные норды (*Nords*) «списаны» с их внешностью, культурой и именами с североевропейцев, а редгарды (*Redguards*) – с народов арабских стран.

Ирреальность, занимая важное место в человеческой жизни (см., напр., [Гиренок, 2012; Красных 1998; Руднев 2011; Rescher 2003; Deutscher 2010]), оставляет в ней простор для фантазии, за которым легко угадываются перспективы моделирования параллельной реальности. Данное положение применимо и к трактовке виртуальной реальности как «параллельной реальности» [Никульшина, 2013], что сближает такие дискурсивные практики, как сказочные, профетические и виртуальные (в Интернет комму-

никации) [Левицкий, 2011]. Картина ирреального мира – это образ воображаемого мира, являющегося результатом умозрительной деятельности человека и характеризующего тип мышления, национальную логику восприятия и оценочность воображаемого носителями английского языка, отражающего восприятие, осмысление и понимание мира на разных этапах его развития, являясь своеобразным репрезентантом всей совокупности знаний человека о мире.

Осмысление ирреальности сквозь призму языка является существенным, поскольку такой подход обеспечивает возможность на достаточно объективной основе раскрыть в ее содержании то, что веками откладывалось и накапливалось в общенародном сознании. Ирреальность проявляется через смоделированный человеком ирреальный мир, эксплицированный единицами языка. Таким образом, ирреальный мир выступает продуктом интерпретационной деятельности человека; это смоделированное человеком вследствие богатства его воображения и фантазии ментальное пространство, материализация которого осуществляется с помощью языкового знака. Ирреальные предметы «пассивные сами по себе, потому что жизнь, которую они получают, идет от нас» (людей – примечание А.Л.) [Sartre, et al 2004]. Таким путём происходит процесс их «анимации».

В рамках антропоцентрической парадигмы ирреальность характеризуется субъективностью, присущей человеку в интерпретации явлений окружающей действительности. Исследуя объекты ирреального мира, в зависимости от вида субъективности выделяем следующие типы ирреальности: гипотетический субстанционализм, субъективный субстанционализм ирреальный субстанционализм и объективный субстанционализм.

Гипотетический субстанционализм допускает существование объекта: возможные планеты, их жители, фауна, флора и т.д., которые пока еще не могут быть ни опознаны, ни тщательно исследованы ввиду ограниченности наших знаний, ограниченной возможности наших органов чувств или технических средств, которые имеются в нашем распоряжении сегодня. Вместе с тем, мы не можем не допускать их существование, понимая, что мы как биологический субстрат – лишь один из возможных вариантов развития разумных существ: *little green men*.

Субъективный субстанционализм заключается в принадлежности объекта ирреальному миру вследствие субъективизации мировоззрения человеком: а) объекты религиозных учений, сверхъестественные понятия: *vampire*; б) последствия, обусловленные психическим состоянием организма человека: *hallucination, phantasm*.

Ирреальный субстанционализм содержится в мифологических представлениях, в частности, в образах художественных произведений и кинофильмах: *magic lamp*.

Объективный несубстанционализм проявляется в референтах, невозможность которых обоснована на законах физики, химии и других естественных наук, а также доказана научными экспериментами: *elixir*.

Выделенные разновидности ирреальности отражают ее многоаспектность и противоречивость ввиду субъективного мировоззрения человека, а языковая объективация ирреального обнаруживает своеобразие способа освоения и познания мира носителями английского языка. Так, обнаруживаются характерные особенности понятийной составляющей ирреальности в английском лингвокультурном пространстве, позволяющие выявить два концептуальных признака – «вымышленный» и «нематериальный».

Когнитивно-дискурсивный подход к изучению языковой объективации ирреальности обусловлен тем, что концептуализация ирреальности тесно переплетается с различными компонентами когнитивной и дискурсивной деятельности – восприятием и воображением, с одной стороны, вербализацией информации и её передачей – с другой.

Список литературы

- [1] Бабенко В.С. Виртуальная реальность. Толковый словарь терминов. – СПб: ГУАП, 2006. – 86 с.
- [2] Болдырев Н.Н. Концептуальная основа языка // Когнитивные исследования языка. Вып. VI. Концептуализация мира в языке: сборник научных трудов / отв. ред. вып. Н.Н. Болдырев. – М.: Ин-т языкознания РАН; Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С. 25–77.
- [3] Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. – М.: Русские словари, 1996. – 416 с.
- [4] Гиренок Ф. Абсурд и речь. Антропология воображаемого. – М.: Академический Проект, 2012. – 237 с.
- [5] Голосовкер Я. Э. Логика мифа. – М.: Наука, 1987. – 218 с.
- [6] Голубовская И. А. Этнические особенности языковых картин мира. – К.: ВПЦ «Київський університет», 2002. – 294 с.
- [7] Демьянков В.З. Образность метаречи и языка-объекта когнитивной лингвистики // Когнитивные исследования языка. Вып. VI. Концептуализация мира в языке: сборник научных трудов / отв. ред. вып. Н.Н. Болдырев. – М.: Ин-т языкознания РАН; – Тамбов: Издательский дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2010. – С. 33–34.
- [8] Жеребило Т.В. Термины и понятия лингвистики. Синтаксис: Словарь-справочник. – Назрань: ООО «Пилигрим», 2011. URL: <http://enc-dic.com/word/i/Irrealnost-7219.html>.
- [9] Ильинова Е. Ю. Концептология вымысла в тексте авторской сказки // Филологические науки. – 2007. №1. – С. 85–93.

- [10] *Ковишова М. Л.* Лингвокультурологический метод во фразеологии: коды культуры. – М.: ЛИБРОКОМ, 2012. – 453 с.
- [11] *Колишанский Г. В.* Объективная картина мира в познании и языке. – М.: Наука, 1990. – 180 с.
- [12] *Корнилов О. А.* Языковые картины мира как производные национальных менталитетов. – М.: КДУ, 2013. – 348 с.
- [13] *Красных В. В.* Виртуальная реальность или реальная виртуальность? – М.: Диалог-МГУ, 1998. – 352 с.
- [14] *Кубрякова Е. С.* Образы мира в сознании человека и словообразовательные категории как их составляющие // Известия РАН. Сер. литературы и языка. – 2006. Т. 65. №2. – С. 3–13.
- [15] *Левицкий А. Э.* СОН и МЕЧТА в пространстве квазиреальности (на материале восточнославянских и западногерманских лингвокультур) // Логический анализ языка. Лингвофутуризм: Взгляд языка в будущее: сборник научных трудов / отв. ред. вып. Н. Д. Арутюнова. – М.: Индрик, 2011. – С. 448–458.
- [16] *Леонтьев А. Н.* Избранные психологические произведения. – М.: Педагогика, 1983. Т. II. – 308 с.
- [17] *Маслова В. А.* Лингвокультурология. – М.: Флинта: Наука, 2004. – 255 с.
- [18] *Молчанова Г. Г.* Традиции гасистики как отражение национальной и региональной идентичности // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2013. №2. – С. 20–26.
- [19] *Никульшина Т. Н.* Ирреальность: лингвокогнитивный аспект исследования (на материале английского и украинского языков) // Известия ЮФУ. Филологические науки. – 2013. №1. – С. 164–170.
- [20] *Руднев В. П.* Реальность как ошибка. – М.: Гнозис, 2011. – 320 с.
- [21] *Селіванова О. О.* Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. – Полтава: Довкілля-К, 2006. – 716 с.
- [22] ФЭС – Философский энциклопедический словарь. / гл. редакция: Л. Ф. Ильичёв, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалёв, В. Г. Панов. – М.: Советская энциклопедия 1983. – 840 с.
- [23] *Хинтиikka Я.* Информация, причинность и логика восприятия // Вопросы философии. – 1975. №6. – С. 38–50.
- [24] *Хинтиikka Я.* Логико-эпистемологические исследования. – М.: Прогресс, 1980. – 447 с.
- [25] *Хинтиikka Я.* Логика в философии – философия логики // Логикоэпистемологические исследования. – М.: Прогресс, 1990. – С. 36–67.
- [26] *Черемисина Н. В.* Семантика возможных миров и лексико-семантические законы // Филологические науки. – 1992. №2. – С. 111–117.
- [27] *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – СПб: Петрополис, 1998. – 432 с.
- [28] *Croft W., Cruse D. A.* Cognitive Linguistics. – Cambridge: Cambridge University Press, 2004. – 356 p.
- [29] *Deutscher G.* Through the Looking Glass: Why World Looks Different in Other Languages. – N.Y.: Picador, 2010. – 304 p.
- [30] *Dirven R.* Cognitive Exploration of Language and Linguistic. – L.: John Benjamins Publishing Company, 2004. – 277 p.
- [31] *Dolezel L.* Extensional and International Narrative Worlds // Poetics. – 1979. №8. – P. 193–211.
- [32] *Jackendoff R. S.* Patterns in the Mind, Language and Human Nature. – N.Y.: Basic Books, 1994. – 246 p.
- [33] *Jackendoff R.* Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution. – Oxford: Oxford University Press, 2002. – 477 p.
- [34] *Kuczynski J. – M.* Does Possible World Semantics Turn All Propositions into Necessary Ones? // Journal of Pragmatics. – 2007. Vol. 39. №5. – P. 872–916.
- [35] *Langacker R. W.* Foundations of Cognitive Grammar: Descriptive Application. – Stanford: Stanford University Press, 1999. – 628 p.
- [36] *Leibnitz G.* Philosophical Papers and Letters. – Dordrecht: D. Reidel Publishing House, 1969. – 108 p.
- [37] *Radden G., Dirven R.* Cognitive English Grammar. – N.Y.: John Benjamins Publishing Company, 2007. – 374 p.
- [38] *Resher N.* Imagining Reality: a study of unreal possibilities. – N.Y.: Open Court, 2003. – 298 p.
- [39] *Sartre J.-P., Elkaim-Sartre A., Webber J. M.* The Imaginary: A Phenomenological Psychology of the Imagination. – L. & N.Y.: Routledge, 2004. – 208 p.
- [40] *Semino E.* Language and World Creation in Poems and Other Texts. – L.: Longman, 1997. – 288 p.
- [41] *Steinhart E.* The Logic of Metaphor: Analogous part of possible worlds. – Dordrecht: Kluwer Academic, 2001. – 140 p.
- [42] *The Elder Scrolls Wiki.* Книги (Skyrim).
URL: [http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8_\(Skyrim\)](http://ru.elderscrolls.wikia.com/wiki/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8_(Skyrim))
- [43] *Youtube.* The Elder Scrolls 5: Skyrim Review.
URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nvIE-KNYWVI>