

## ІНТЕРТЕКСТ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО ФОЛЬКЛОРУ В ТВОРАХ ФЕНТЕЗІ

*Алюзії на дитячі ігрові вірші в творах англійського фентезі розглядаються як інтертекстуальні методи, що забезпечують внутрішню несуперечливість реальності вторинного світу. Фентезі також оновлює міфологічне мислення, приховане в дитячому фольклорі і показує шлях до індивідуалізації через розуміння компонентів колективного несвідомого.*

**Ключові слова:** фентезі, стан постмодерну, пост-постмодерн, Террі Претчетт, Діана Вінн Джонс, Ніл Геймен, Джон Рональд Руел Толкін, дитячий ігровий фольклор, дитяча ігрова поезія, архетипи.

*Аллюзии на детскую игровую поэзию в произведениях английского фэнтези рассматриваются как интертекстуальные приемы, обеспечивающие внутреннюю непротиворечивость вторичной реальности. Фэнтези оживляет мифологическое мышление, скрытое в детском фольклоре и показывает путь к индивидуализации, вскрывая компоненты коллективного бессознательного.*

**Ключевые слова:** фэнтези, состояние постмодерна, пост-постмодерн, Терри Пратчетт, Диана Винн Джонс, Нил Гейман, Джон Рональд Руэл Толкин, детский игровой фольклор, детская игровая поэзия, архетипы.

*Nursery rhymes allusions in some works of English fantasy are regarded as intertextual methods, which help to create inner consistency of secondary world reality and build links between real and fantasy world. Fantasy literature also renews the mythological thinking hidden in children's folklore and shows the way to individualisation through finding awareness in collective unconscious.*

**Key words:** fantasy, condition of postmodern, after-postmodern, Terry Pratchett, Diana Wynne Jones, Neil Gaiman, John Ronald Ruel Tolkien, nursery rhymes, archetypes.

Інтертекстуальна природа метажанру фентезі зумовлює багатство та різноманіття джерел алюзій та посилань, зокрема фольклорних. Поряд із загально-визнаними інтертекстуальними зв'язками з казками та баладами привертає увагу використання малих форм дитячого ігрового фольклору (колисенок, лічилок, забавлянок тощо). Більшість ігрових дитячих віршів, що увійшли до збірки «Пісні Матусі Гуски» (Mother Goose Rhymes, 1780 / 1781; 1916 [див.: 11]) міцно впелися до текстуальної свідомості сучасного читача. Цитати та парафрази дитячих віршів властиві як високому, так і масовому мистецтву. Варто згадати лише «Усе королівське військо» Роберта Пенна Уорена, «Скільки миль до Вавилону» Дженніфер Джонсон, численні алюзії в романах Агати Крісті, казках Редьярда Кіплінга чи оповіданнях Андре Нортон. Хрестоматійним прикладом побудови тексту на алюзіях з віршами «Матінки Гуски» можна вважати діалогію про Алісу Льюїса Керола. Функціонування подібних цитат та алюзій у інтертекстуальному просторі фентезі відрізняється кількома специфічними рисами, які є предметом уваги даної розвідки. Дослідники неодноразово торкалися зв'язків фентезі з дитячим фольклором, проте у роботах, присвячених окремим

авторам (дослідження інтертекстуальних прийомів Террі Претчетта у Вільяма Еббота [див.: 4], монографія Фари Мендлессон про Діану Вінн Джонс [див.: 8] та Тома Шиппі про Дж. Р. Р. Толкіна [див.: 9]). Проте окреме вивчення такого роду інтертексту не дає цілісної картини. Наше дослідження прагне систематизувати приклади та визначити засоби використання дитячого фольклору в літературі фентезі, а також з'ясувати мету, з якою письменники вдаються саме до цього прийому у контексті реалізації їхніх ідейних доміант. Матеріалом для вивчення стали твори англійського фентезі: Дж. Р. Р. Толкіна, Террі Претчетта, Діани Вінн Джонс та Ніла Геймена. Окрім того, розвідка торкається певних творів англомовної фантастики, сюжетно дотичних до фентезі (Г. Каттнер), та робіт російського автора В. П. Крапівіна.

Дж. Р. Р. Толкін приділяв особливу увагу «дитячому» фольклору, критикуючи теорію про його генезу з міфів творіння та природничих міфів (ланцюг зниження: міф – епос – легенда – дитячі казки) як таку, що спрощує явище та позбавляє «дитячий» фольклор істинного значення [12, с. 23–34]. Письменник спростовує загальне переконання, що єдиною аудиторією такого фольклору є діти. Включаючи елементи

дитячого фольклору як складові частини своїх творів, Толкін будував міфологічний простір як природне середовище існування для свідомості його героїв. Так, Більбо та Голлум (*The Hobbit*, 1937) загадують один одному загадки, які, за твердженням Т. Шиппі, відтворюють різні періоди історії (для Голлума – архаїчну свідомість, для Більбо – сучаснішу) [9, с. 25-26]. Реконструюючи стародавню традицію, Толкін створював власні версії віршів та балад, які згодом вводив як природну частину вигаданого світу: «Старий король Коель» (*Old King Coel*) – у повісті «Фермер Джайлс з Хему» (*Farmer Giles of Ham*, 1950), переспів «Кицька на скрипці грала» (*The Cat And The Fiddle*) – в «Братстві Персня» (*The Fellowship Of The Ring*, 1954) тощо. Аналізуючи принцип роботи Толкіна з дитячим фольклором, Шиппі зазначає: «За всіма цими переписами та ремінісценціями криється переконання філолога: саме дитячі казки і віршики про ельфів та гномів зберігають давно втрачений зв'язок з тими часами, коли ці створіння були реальними для дорослих та поетів. Отже сучасні дитячі віршики та загадки – останні нащадки прадавньої традиції» [9, с. 26]. Толкін вводить до текстів своїх творів прямі цитати з дитячого фольклору. Так, дракон у повісті «Фермер Джайлс з Хему», демонструючи обізнаність з традицією, дражнить невдах-лицарів словами «Все королівське військо» [12, с. 72], ім'я героя повісті та образ його вірного пса походять з дитячого віршика [10, с. 155], Гендальф з Фродо, аналізуючи загадки Більбо та Голлума, говорять про їхню близькість та загальну схожість загадок [13, с. 89], що дає їм підставу зробити висновки про близькість мислення гобітів та Голлума, а також про його походження. Толкін реконструє фольклорну традицію в цілому, що дозволяє йому створити міцну вторинну реальність, засновану на внутрішній несуперечливості та повноті світобудови. Дитячий фольклор також виконує роль збереження традиції та зв'язку з глибокою давниною, легендарним часом.

Окрім світотворчої ролі автори фентезі вдаються до використання дитячого фольклору, як носія таємного знання. Так діти, які не знають, що віршик, насправді, лише нісенітниця, знаходять шлях у інший світ завдяки «Бармаглоту» Керрола в оповіданні Льюїса Педжетта (спільний псевдонім Г. Каттнера і К. Мур) «*Mimsy were the borogoves*» (1943). Варто відзначити, що Каттнер послідовно використовує аллюзії на твори дитячого фольклору (зокрема, цикл «Мутант» (*Mutant (the Baldie stories)*, 1953).

Звертаючись до новітньої доби розглянемо, насамперед засоби використання інтертексту дитячого ігрового фольклору у творах Террі Претчетта, адже його домінантне фентезі-припущення – світ як текст (тобто, світ, де текстуалізація свідомості працює на усіх рівнях, від ментального до фізичного) – зумовлює максимальну насиченість твору інтертекстуальними прийомами. Претчетт наповнює свій світ матеріальними елементами, запозиченими з дитячого фольклору: свічник саме той, що носить Віллі Вінкі (*Light Fantastic*, 1986), в момент кульмінації роману про експерименти з часом миша біжить по годиннику (*Thief of the Time*, 2000), коні ельфів вбрані у срібні дзвіночки (*Lords and Ladies*,

1992) тощо. Світ виявляється збудованим з предметів, які викликають текстуальні асоціації, прив'язуючи модель реальності до простору інтертексту (Бібліотеко-простору, за Претчеттом). Приховані, прямі чи трансформовані цитати застосовуються письменником не лише для створення самої атмосфери текстуалізованості, але, розвиваючи закон текстуальної причинності, підказують читачеві подальшу логіку подій сюжету. Так, в романі «Ноги з глини» (*Feet of Clay*, 1996) логічний ряд «the butcher, the baker, the candlestick maker» [10, с. 376] натякає на значущість останньої особи для розв'язання детективної загадки, адже в самому віршику троє поважних міщан виконують невластиву їм роль, а у романі власник свічної фабрики виявляється причетним до змови. Аналогічно звучить рядок «Some in rags, and some in tags, and some in a velvet gown» [10, с. 152] в романі «Люди та зброя» (*Men and Arms*, 1993), який також натякає на змову, адже сам вірш за походженням є згадкою про заколот та втергнення Вільгельма Оранського [10, с. 153].

Наступним етапом взаємодії дитячого фольклору та текстуалізованого світу є вплив текстів на реальність. У романі «*Carpe Jugulum*» (1998) героїні сперечаються щодо варіантів віршиків про сорок (*magpie rhymes*), які за однією версією, пророкують лихо, за іншою – лише дитяча забавка. Сприйняття реальності мешканцем текстуалізованого світу залежить від того, який з варіантів вірша він завчив у дитинстві. «*Дві – буде радість*», сказала Агнес. «*Дві – буде потіха*». «*Але ж це одне й те саме, як на мене*». «*Не знаю, як там, – відповіла нянечка Огг, – Я раділа, коли народився наш Джейсон, але не можу сказати, що тоді мені було до сміху*» [15, с. 126]. (гра значень між *mirth* та *joy*). При цьому Нянечка Огг, як знаний фольклорист коментує, далі: «*Три – буде похорон. Але тих віршів про сорок є повно*». Усвідомлення багатоваріантності фольклорного тексту позбавляє його сакральності та протидіє жорсткому впливу шаблону на мислення й поведінку носія фольклору. На репліку «Одна – буде смуток,» Нянечка відповідає: «*але я завжди вважала, що за хвилину може прилетіти ще одна*». Коли ж кількість сорок віщує лихо, Нянечка просто проганяє зайву, «змінюючи долю» власноруч [15, с. 410]. Таким чином, протидія шаблону відбувається як у свідомості, так і на матеріальному рівні, що суттєво для моделі фентезійного світу, де текст має безпосередній вплив на реальність.

Прикладом гротескного цитування дитячої пісеньки є спів нак-мак-фіглов під час перетину підземної ріки на шляху до світу померлих (*Wintersmith*, 2006). «*Row, row, row your boat*» лунає з вуст малого вільного народцю, як бойовий марш, та знижує урочистість моменту, дратуючи Перевізника. Проте, в ній приховується і таємне знання про природу Вільних Хлопців. Адже нак-мак-фігли вірять, що вони вже померли, земний світ для них – вирій, в той час як, поміраючи, вони повертаються до реального світу. Рядок «*Life is but a dream*» не звучить під час переправи, та, виникає у пам'яті читача, активізуючи знання про вірування малого народцю [17, с. 294-296].

Претчетт, цитуючи фрагменти дитячого фольклору, підкреслює текстуалізованість своєї моделі фентезійного світу та вказує на роль цих рядків для збереження життєво важливої інформації і передачі цього знання з покоління в покоління. *«Люди пам'ятають погано. Але суспільства пам'ятають добре, рій пам'ятає, кодує інформацію так, щоб вона могла прослизнути повз цензуру розуму, передаючи її від бабусі до онука в малесеньких фрагментах нісенітниць, на які ніхто не зверне уваги й не намагатиметься їх забути. Часто правді вдається вижити саме завдяки хитроцям, всупереч офіційним зберігачам інформації»* [16, с. 280]. Так, Маграт звільняє свій розум від шаблону сприйняття ельфів як добрих та прекрасних істот, мимоволі пригадуючи рядки з дитячих лічилки та колисанок, які, складаючись у єдину картину, відкривають: елфи, володарі ілюзій та паразити-загарбники.

Претчетт доводить: у рядках дитячої ігрової поезії містяться пам'ять всього суспільства, вона зашифрована та відкривається саме тоді, коли необхідна. Дитячі вірші відомі всім з самого раннього віку, над їхнім змістом не замислюються, їх сприймають як нісенітницю, та вони зберігають у свідомості окремої особистості пам'ять народу. Проте для того, щоб зрозуміти це таємне знання потрібно бути людиною, яка зростає серед людей, сповнена нарративним досвідом всіх попередніх поколінь. Істота, позбавлена такої пам'яті, світосприйняття та фантазії, не здатна зрозуміти сенс дитячих віршів. Спроба Зимового Коваля (Wintersmith, 2006) перетворитися на чоловіка, використовуючи шкільний мемо-віршик про хімічний склад тіла людини, виявляється невдалою, адже механічного поєднання елементів води, заліза та інших елементів замало. Потрібний ще *«нарративіум, базовий елемент переказів, який можна виявити, лише дивлячись на те, як поведуться інші»* [17, с. 264]. Безтілесна істота Роївник (hiver) (A Hat Full of Sky, 2004), яка паразитує на живих істотах, захоплюючи розум та підкорюючи тіло, ховається в них, переповерхнений панічним жахом перед безмежністю Всесвіту. Він – чисте раціо, позбавлене всього тілесного, ірраціонального, уяви та підсвідомості. Так само, як і Зимовий Коваль, він бачить і чує усе, але сприймає і розуміє лише буквально. Він свідомий всього і переживає усе: кожну мить, кожну найдрібнішу деталь світу. Для нього є незбагненним талант людини до творчого переосмислення довілля. *«Ми чули пісеньку, там було: «Мала зіронько, світи...» Яка сила! Яка дивовижна міць! Ви здатні взяти мільярди трильйонів тон палаючої матерії, горнило неймовірної сили, та перетворити його на колисанку для дітлахів! Ви будете малі світи, малі перекази, малі шкарлупки навколо вашого розуму, і це тримає безкінечність осторонь, за межею, та дозволяє вам прокидатися щоранку без крику жаху»* [14, с. 238]. За Претчеттом, перекази та дитячі вірші є тим, що робить людину людиною, передає зміст її підсвідомого, ірраціонального, її фантазії, вони формують оболонку розуму та, таким чином, створюють кістяк світу, зберігаючи у своїх рядках найважливішу інформацію про його будову. Проте сліпе слідування за формулами текстуаль-

них шаблонів позбавляє людину волі до дії та свободи вибору. Претчетт підкреслює: сприйняття тексту має бути осмисленим, баланс віри та знання необхідний для вільної особистості.

Претчетт наділяє функцією збереження таємного знання поколінь не лише вербальний фольклор, але й дитячі ігри. Так, у романі «Капелюх, повний неба» одним з ключових для розвитку сюжету є магічний артефакт «плутанка» (shamble), своєрідний барометр магії, збережений у побуті дітей як «котяча коліска». Якщо діти описують види візерунків за асоціацією зі своїм оточенням («дім та отара», «діамант та коліска», «три старенькі леді, з них одна – косоока, яка несла на базар відро риби, коли вони зустріли віслюка»), то для втаємниченої особи переплетені нитки стають дієвою моделлю реальності, яка резонує з підсвідомістю того, хто її заплів. *«Кумедно, але сьогодні це стало дитячою забавкою»* – коментує міс Тік [14, с. 35]. Гра як відгомін обряду відтворюється також і в романі Г. Г. Кея «Гобелени Фйонавару» (The Fionavar Tapestry, 1984-1987): старовинне пророцтво, втрачаючи зв'язок з історичними подіями, використовується як лічилка, діти активно включаються у гру. Коли настає час, гра набуває функції обряду, а її слова відновлюють первинне значення, закладене пророцтвом. Варто відзначити, що опис дитячої гри як збереження чи відновлення обряду та засобу передачі таємного знання зустрічається не лише в англійському фентезі. Зокрема, це є характерним прийомом для творчості російського фантаста В. П. Крапівіна (наприклад повість «Гуси-гуси, га-га-га» (1988) чи трилогія «Голубник на жовтій галявині» (1982-1983).

Привертає увагу той факт, що сюжети ігор, що увійшли до творів фентезі, пов'язані з темою переходу певної межі між світами чи з темою шляху до іншого (чарівного чи ідеального) світу. Так описана Г. Г. Кеєм *та'кієна* – це обряд виборів провідника Дикого Полювання, дитини, яка поведе за собою душі ув'язнених до певного часу короля та його почту. Дитина – обранець вимушена покинути свій звичний світ та вийти на «найдовший шлях». Гра «гуси-гуси» також подумки уводить дітей до омріяної казкової країни (її слова відрізняються від реальних, гра закликає: *«улетайте на луга»*), де вони б звільнилися від свого звичного статусу. Цікаво, що віршик «Довгий шлях до Вавилону» (How many miles to Babylon?), який є джерелом алюзій для багатьох авторів (лише у статті Вікіпедії згадується 31 такий випадок, кількість майже рекордна для окремо взятого вірша), також є примовкою до гри, подібної до відомої нам «гуси-гуси» (гравці шикуються двома лініями, одна напроти одної, між ними стоїть один гравець, який має ловити тих, хто переходить з лінії до лінії [5, с. 18]). Розглянемо цей приклад детальніше.

На думку дослідників дитячої ігрової поезії, вірші, які виконувалися під час рухливої гри – одні з найдавніших, вони також могли супроводжувати танець [10, с. 17]. Гравці ідуть у Вавилон, що викликає асоціацію з образом Лондона (так називалась частина міського муру XII ст., а також саме місто – «Вавилон-лондон» [див.: 1]), а також з Babyland.

*How many miles to Babylon?  
Three score miles and ten.  
Can I get there by candle-light?  
Yes, and back again.  
If your heels are nimble and light,  
You may get there by candle-light.*

*Скільки до Вавилону миль?  
Тричі по двадцять і ще десяток.  
Зможу дійти туди, поки свічка горить?  
Так, і повернутись назад.  
Якщо ти моторний і легкий твій крок,  
Дійдеш туди, поки свічка горить.*

За свідченням І. та П. Оупі, питання «Чи встигну дійти, поки свічка горить?» за часів Єлизавети I стало крилатим виразом. За другою версією, зазначають дослідники, вірш є відлунням хрестових походів. І. та П. Оупі вважають, що Р. Кіплінг ввів цитату про шлях до Вавилону в збірку казок про Пака з Пагорбів, саме як приклад найдавніших прошарків англійського фольклору [10, с. 64]. В романі Ніла Геймена «Зоряний пил» (Stardust, 1998) герой жартома пригадає віршик про шлях до Вавилону, відправляючись на пошуки зірки, що впала. Його провідник відповідає: «*Лише дитячий віршик? Та щоб мені! По цей бік стіни <в чарівній країні – Є. К.> дехто ладен був би віддати сім років життя за таке замовляння. А тут, на цьому боці ви заколисуєте ним дітлахів, <...> і навіть гадки не маєте про щось інше*» [див.: 6]. Саме свічка допомагає героєві пройти шлях до заповідної зірки та зустріти свою долю і – тим самим – знайти своє істинне «Я». Засадничими ознаками літератури фентезі є наявність іншого світу як втілення істинної реальності [2, с. 102-103], а також квест героя, в якому поєднується фізична та духовна подорож, що веде його до відкриття Самості [7, с. 68-70]. Ніл Геймен, слідом за своєю улюбленою письменницею Діаною Вінн Джонс, використовує вірш про шлях до Вавилону як основу сюжету та джерело прихованого знання про істинну реальність. Її роман «Глибокі таємниці» (Deer Secrets, 1997) з'явився роком раніше. Геймен, звертаючись до того ж джерела, вдається до подвійної цитації: самого дитячого віршика та – опосередковано – роману Вінн Джонс. «Глибока таємниця» побудований на ідеї існування розгалуженої таємної мережі магів («магідів»), які несуть відповідальність за збереження рівноваги світу та забезпечують знання про засадничі закони світобудови у дитячих віршах. Як пояснює один з магів: «*Багато таємниць <про те, як влаштований світ – Є. К.> містяться у відомих кожному дитячих віршиках чи казочках. <...> Наша робота в тому й полягає: розповсюджувати ці казочки та віршики, а ще дбати про те, щоб люди їх добре знали, щоб, коли в них буде потреба, вони були використані правильно*» [18, с. 159]. Діана Вінн Джонс підкреслює: в різних куточках її мультиверсуму дитячий фольклор дуже подібний. Вірш про Вавилон вказує шлях до істинної реальності, де герої розкривають своє глибинне «Я». Письменниця не лише цитує відомий кожній дитині

вірш, але й створює свою власну версію (так, як це робив Дж. Р. Р. Толкін з добре відомими зразками фольклору), яка деталізує шлях душі до Самості, визначаючи дороговкази з опорою на архетипічні образи: зерно, сіль, воду, клаптик вовни. Головною умовою проходження шляху стає легкість кроків, не обтяжених зайвою ношею, та істинність сокровенного бажання-мети, яке веде до Вавилону. Той, хто прагне досягти заповідної мети, має нести з собою лише необхідне, бути готовим до важких випробувань та вивіряти кожен рух, йти свідомо, легкими кроками. Вінн Джонс наповнює роман цитатами з інших дитячих віршиків, кількість яких зростає на шляху до Вавилону. Таким чином письменниця розбудовує простір, насичений ключами до таємних законів життя. Ніл Геймен, вводячи до твору посилання на той самий вірш, укріплює інтертекстуальний простір фентезі, підсилюючи вмотивованість сюжетних ходів знаннями, які читачі отримали за межами твору. Таким чином, значення дитячого ігрового фольклору як місця збереження таємних знань про закони світу входить до єдиного концептуального стандарту метажанру фентезі. Єдність такого концептуального стандарту підсилюється й тим, що письменники підкреслюють подібність (або повну ідентичність) дитячого фольклору реального світу та своїх фентезійних світів. Дитячий ігровий фольклор виявляється однією з реалій, яка забезпечує ефект упізнання та реалістичності вигаданого світу.

Використання дитячого ігрового фольклору в творах фентезі, виконуючи функцію формування культурологічного тла «вторинної» реальності та зв'язку із звичним для читача світом, набуває нового значення. В творах фентезі відбувається активізація найбільш архаїчного прошарку фольклору, коли «в умовах соціального простору, що поєднував багато поколінь на основі безпосередніх контактів та спільних соціальних практик, забезпечувалося збереження та передача соціально значущої інформації через багато разів відтворене соціальне знання» [3, с. 26]. Дитячі вірші у фентезі дозволяють відновити світогляд часів «дитинства» самого людства. Вдаючись до метафори магії чи моделювання ідеальної реальності, автори фентезі акцентують увагу на значенні архаїчних текстів для відновлення прихованого у колективному несвідомому, відкривають людині шлях до Самості через контакт із найглибшою пам'яттю народу.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Акройд П. Биография Лондона [Електронний ресурс] / Питер Акройд; [перевод с английского и вступление Л. Мотылева] // Иностранная литература. – 2002. – № 10. – Режим доступа: <http://magazines.russ.ru/inostran/2002/10/akr.html>.
2. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа: (На материале европейской литературы первой половины XX века) / Е. Н. Ковтун. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1999. – 307 с.
3. Черная А. В. Развитие личности в контексте традиций игровой культуры автореф. дис. на соискание уч. степени доктора психол. наук: спец. 19.00.13. – психология развития, акмеология / Анна Викторовна Черная. – Москва, 2007 – 46 с.

4. Abbott W. T. White Knowledge and the Cauldron of Story: The Use of Allusion in Terry Pratchett's Discworld : A thesis presented to the faculty of the Department of English East Tennessee State University In partial fulfillment of the requirements for the degree Master of Arts in English [Електронний ресурс] / William T. Abbott. – May, 2002. – The L-Space Web. – Режим доступу : <http://www.lspace.org/books/analysis/bill-abbott.html>.
5. Carpenter J. M. Folk Songs of Old New England / James M Carpenter, Eloise Hubbard Linscott. – New York : Dover Publications, 1993. – 384 p.
6. Gaiman N. Stardust [Електронний ресурс] / Neil Gaiman. – New York : Harper Collins Publishers, 1999. – Режим доступу : <http://www.epubbud.com/read.php?g=Y43NK2GL&p=1>.
7. Le Guin U. The language of the night. Essays on Fantasy and Science Fiction / Ursula Le Guin. – New York : Harper Collins, 1992. – 240 p.
8. Mendlesohn F. Diana Wynne Jones: The Fantastic Tradition and Children's Literature / Farah Mendlesohn. – New York : Routledge Taylor & Francis Group, 2005. – 240 p.
9. Shippey T. Tolkien The author of the century / T. Shippey. – New York : Houghton Muffin Company, 2002. – 348 p.
10. The Oxford Dictionary of Nursery Rhymes / [edited by Ilona and Peter Opie] – London : Oxford University Press, Ely House, 1966. – 467 p.
11. The Real Mother Goose. – New York : Barnes & Noble, 1992. – 122 p.
12. Tolkien J. R. R. On Fairy-stories. The Tolkien Reader / J. R. R. Tolkien. – New York : Ballantine Books, 1966. – 267 p.
13. Tolkien J. R. R. The Fellowship of the Ring / J. R. R. Tolkien. – New York : Ballantine Books, 1986. – 527 p.
14. Pratchett T. A Hat Full Of Sky : [роман] / Terry Pratchett. – New York : Harper Collins Publishers, 2004. – 278 p.
15. Pratchett T. Carpe Jugulum : [роман] / Terry Pratchett. – London : Corgi, 1999. – 432 p.
16. Pratchett T. Lords and Ladies : [роман] / Terry Pratchett. – New York : Harper Torch, 2002. – 568 p.
17. Pratchett T. Wintersmith : [роман] / Terry Pratchett. – New York : Harper Collins Publishers, 2006. – 325 p.
18. Wynne Jones D. Deep Secrets : [роман] / Diana Wynne Jones. – New York : Tom Doherty Associates, Inc, 1999. – 342 p.

© Канчура Є. О., 2014

*Дата надходження статті до редколегії 27.06.2014 р.*