

НИКОНОВА Е. В.

**ПРЕЦЕДЕНТНЫЕ ФЕНОМЕНЫ КАК СРЕДСТВО КОНСТРУИРОВАНИЯ  
ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ**

**Аннотация.** В статье обосновывается необходимость изучения закономерностей использования прецедентных феноменов в названиях компьютерных игр. На материале англоязычных названий компьютерных игр жанра «hidden object» выявляется такая функция прецедентных феноменов, как конструирование виртуальной реальности.

**Ключевые слова:** прецедентные феномены, прагматика, язык компьютерных игр, новые медиа, топонимы, имя собственное.

NIKONOVA E. V.

**PRECEDENT PHENOMENA AS TOOL FOR ENGLISH COMPUTER  
GAME VIRTUAL REALITY CONSTRUCTION**

**Abstract.** The article demonstrates the need for studying the usage regularities of precedent phenomena in the names of computer games. Considering the English names of computer games of the hidden object genre, the author reveals such function of the precedent phenomena as a tool for virtual reality construction.

**Keywords:** precedent phenomena, pragmatics, language of computer games, new media, toponyms, proper name.

В своей работе мы считаем возможным использовать определение понятия «прецедентный феномен», данное в работе Н. М. Золотарева с опорой на впервые употребленный Ю. Н. Карауловым термин «прецедентный текст» [7, с. 216] и различные трактовки этого понятия другими учеными [8]. Под прецедентными феноменами подразумеваются «целостные единицы коммуникации, объективирующиеся в речи через апелляцию к прошлому явлению действительности и обладающие ценностной значимостью как для отдельно взятой языковой личности, так и для всего лингвокультурного сообщества в целом» [5, с. 42].

С. Н. Должикова называет аналогичные признаки прецедентных феноменов, замечая, что им свойственны не только известность всем представителям национально-лингвокультурного сообщества, актуальность в когнитивном плане и постоянная возобновляемость в речи, но и необязательность словесного выражения: «Фрагменты кинофильмов в репортажах – также являются прецедентными феноменами» [4, с. 19]. Это утверждение позволяет рассматривать как объект исследования не только текстовую составляющую

компьютерных игр, но и визуальную, однако в данной работы мы сосредоточимся на языковом компоненте компьютерной игры.

В нашем исследовании используется следующая классификация прецедентных феноменов:

- прецедентный текст – ранее созданное целостное речевое сообщение различной протяженности;
- прецедентное высказывание – ранее актуализированное предложение, хранящееся в памяти носителей языка в готовом виде;
- прецедентное имя – такое имя собственное, которое обладает выраженным интенционалом (набором свойств и качеств), отсылающим носителей языка к определенному референту (прецедентной личности);
- прецедентная ситуация – ситуация прошлого, хранящаяся в памяти носителей языка в силу своей способности отражать как негативные, так и положительные ценности и использоваться для описания ситуаций реальной действительности [5, с. 43].

К прецедентным феноменам П. С. Артемьева считает возможным также отнести прецедентные артефакты, прецедентные образы, прецедентные символы и прецедентные обряды/верования/традиции/ритуалы/народную мудрость [1].

Для исследования прецедентных феноменов в названиях компьютерных игр существует ряд предпосылок. Во-первых, недостаточная исследованность компьютерных игр в целом, и как отдельного жанра художественного творчества [10], и как одного из видов «новых медиа», актуальность изучения которых обоснована развитием цифровых технологий. Так называемые «новые медиа» характеризуются следующими признаками:

- конвергенцией (слиянием отличных по природе или жанровой принадлежности средств массовой информации в единое целое) [9, с. 2];
- мультимедийностью (транслирование информации по нескольким коммуникационным каналам одновременно: например, аудиоканалу и видеоканалу);
- дигитализацией (переводом данных в цифровой формат);
- интерактивностью, которую можно описать как возможность взаимодействия с репрезентацией материала, определить ее качественный и количественный вывод, а также «организовывать коммуникацию в системе правил, разработанных с учетом индивидуального запроса» [2, с. 60].

Сформулированное И. Е. Гутманом определение учитывает все свойства новых медиа и подтверждает гипотезу о принадлежности компьютерных игр к новым медиа (*курсив наш – Никонова Н. Е.*): «Виртуальная компьютерная игра суть совокупность графических кадров, обладающая большинством характеристик понятия «игра» и большинством структурных

элементов искусства (*конвергенция*), репрезентированная через интерактивный компьютерный интерфейс высокого уровня (*дигитализация*) и включающая симуляцию в реальном времени и взаимодействие (*интерактивность*) с реципиентом через множественные сенсорные каналы (*мультимедийность*)» [3, с. 13].

Кроме того, в рамках любой компьютерной игры строится особая модель виртуальной реальности – как на мониторе с помощью изобразительных средств, так и в сознании игрока не в последнюю очередь за счет текстовой составляющей, а название является одним из текстовых элементов, настраивающих на восприятие определенной информации.

Игры также являются одним из культурно-массовых феноменов, отчасти определяющих мировоззрение значительной части современного общества, поэтому представляется интересным выяснить, какие прецедентные единицы и каким образом формируют как реальность компьютерной игры, так и картину мира игроков. В. Н. Иноземцева, исследуя прецедентные феномены как лингвистические маркеры заголовка англоязычных поэтических произведений для детей, замечает, что номинативная функция является ключевой для заголовка, поскольку он передает содержательно-смысловую информацию адресату и обладает определенным прагмалингвистическим потенциалом, который усиливает прагматическое воздействие текста, в частности – формирует интерес к произведению [6]. Однако нам представляется, что название компьютерной игры, которое можно воспринимать и как заглавие художественного произведения, обладает и другими функциями.

Нами был исследован массив из 1500 названий компьютерных игр жанра «hidden object», одного из подвидов казуальных игр – коротких сюжетных квестовых (приключенческих) игр, занимающих в среднем пять-шесть часов игрового времени. Сцены взаимодействия с игровым пространством сменяются окном «поиска предметов» – когда на картинке надо найти все перечисленные в списке под ней предметы. Выбор материала обусловлен тем, что, по нашему мнению, на примере этих игр прослеживается большинство общих для всех жанров компьютерных игр тенденций, в том числе и способов отображения реальности. Кроме того, названия игр жанра «hidden object», в отличие от игр других жанров, в среднем состоят из трех-пяти слов (а не одного-двух в других жанрах), что дает больше информации для изучения.

В созданном для изучения списке мы обнаружили 241 название, включающее в себя какой-либо прецедентный феномен, это количество составляет 16% от корпуса исследования. Нами были выявлены следующие закономерности.

Большинство прецедентных феноменов представлено прецедентными именами (именами собственными – в 46%, топонимами – 32%) и прецедентными ситуациями (18%).

Доля прецедентных высказываний составляет менее 1%. Например, в названии игры «Once Upon a Farm» обыгрывается речевая формула «once upon a time», типичная для начала английской сказки, а в названии «Film Fatale: Lights. Camera. Madness» точно так же с помощью игры слов создается отсылка к понятию «femme fatale». Названия, так или иначе перекликающиеся со сказочными мотивами, весьма частотны, но в основном ассоциация со сказкой создается не за счет прецедентных высказываний, а за счет употребления прецедентных имен, а именно – имен сказочных персонажей: «Cruel Games: **Red Riding Hood**», «**Bluebeards** Castle: Son of the Heartless», «**Alice** in Wonderland», «Dark Parables: Curse of **Briar Rose**», «Fearful Tales: **Hansel and Gretel**», «Fabled Legends: **The Dark Piper**», «Christmas Stories: **Nutcracker**».

Следует отметить, что уже на примере названия в половине случаев заметна попытка либо деконструкции известного сказочного мотива (употребленное сочетание «cruel games» с именем Красной Шапочки, Темным Дудочником называют крысолова из Гамельна), либо его нового прочтения (предположения, что у Синей Бороды был сын). И, в первую очередь, этот аспект призван вызвать интерес игрока, но одновременно также выстраивает определенную модель игровой реальности – реальности сказки или предания, которая творчески преобразуется в процессе игры.

Ту же функцию выполняют и имена героев мифов: «Serpent of **Isis**», «**King Arthur**», «Journalist Journey: The Eye of **Odin**», «Haunted Train: Spirits of **Charon**». Обращение к мифологическим и религиозным мотивам встречается и в играх других жанров, например, в игре «Ramali» – полностью посвященной индонезийскому фольклору, или «Year Walk» – повествующей о норвежских народных верованиях и традициях. Но употребление имен собственных известных персонажей в названиях там встречается значительно реже, в основном упоминаются прецедентные понятия, ссылающиеся на прецедентные ситуации, а в случае с игрой «Arsulov» наблюдается ссылка на одну из песен Старшей Эдды, Voluspa (Песнь вельвы), но только если прочитать не слева направо, а справа налево. Мифологические и обрядовые прецедентные единицы в играх жанра «hidden object» представлены в основном Рождеством (53% от упоминаний праздников), Хэллоуином (20%), Пасхой (15%) и Днем Мертвых, отмечающимся в Мексике (12%), из чего можно заключить, что средний пользователь подобных игр ориентирован в основном на европейские традиции, как и создатели игры.

Остальные фольклорные элементы упоминаются весьма ограниченно – наиболее употребляемым понятием в названиях в этой категории являются вампиры («Vampire Legends: The True Story of Kisilova», «Vampire Saga: Pandora's Box»), в том числе граф Дракула, вошедший в массовую культуру образ вампира («The Dracula Files», «Dracula: Love

Kills»). Данный факт позволяет сделать заключение об унифицированности и глобализованности реальности компьютерных игр, где крайне редко используются национально-специфические понятия, даже известный во всем мире культ вуду («Voodoo Chronicles: The First Sign»). Создатели компьютерной игры стремятся к массовому охвату определенной аудитории и потому используют широко известные образы и символы. Говоря о последних, можно отметить и использование слова «Redrum» (murder) в названии игры «Redrum: Dead Diary». Это слово появилось в массовом сознании благодаря роману ужасов С. Кинга «Сияние», и эта лексическая единица включена в Национальный корпус английского языка (iWeb corpus) на примере текстов, ссылающихся на упомянутый роман.

В названиях игр других жанров относительно редко встречаются имена собственные исторических личностей или названия литературных произведений. Однако для жанра «hidden object» их употребление типично и позволяет установить жанровые предпочтения и интересы аудитории. В первую очередь, это история Древнего Египта и Европы («Curse of the Pharaoh: Napoleons Secret», «Columbus. Ghost of the Mystery Stone», «Emily Archer and the Curse of Tutankhamun», «Tesla's Tower: The Wardencllyffe Mystery»). В литературных предпочтениях лидируют интерпретации авторами текста игры детективов и загадочных историй с мистической подоплекой: «Ms. Holmes: The Monster of the Baskervilles» (в этом случае наблюдается и новое прочтение известной истории и смена пола персонажа), «Victorian Mysteries: Woman in White», «Dark Tales: Edgar Allan Poe Murders in the Rue Morgue», «Dr.Jekyll and Mr.Hyde: The Strange Case».

Возможно употребление названий детективных сериалов («Derrick: Murder in the Flower Bed», «Murder She Wrote: Return to Cabot Cove») или популярных сериалов («Coronation Street: Mystery of the Missing Hotpot Recipe»), но их доля крайне мала в общем массиве (1,5%).

Топонимы в названиях компьютерных игр, делятся на две равные группы – существующие названия и вымышленные. Реальные географические названия указывают на место действия, и часто в играх такого плана используются визуальные образы, представляющие определенные города в массовом сознании. Показательным примером наиболее популярных городов является серия «Big City Adventure», в основу визуального ряда которой легли образы столиц или крупных городов – Сиднея, Нью-Йорка, Ванкувера, Лондона, Парижа, Токио, Рио-де-Жанейро, Стамбула, Барселоны, Рима и Шанхая. Уже из этого перечисления видно, что преобладают европейские столицы, но необходимо заметить, что в общем массиве одинаково распространены как названия европейских, так и американских городов: «City Sights: Hello, Seattle!», «Adventure Trip: London». Могут

присутствовать и названия менее крупных, но известных географических объектов: «Amulet of Time: Shadow of La Rochelle».

Однако намного чаще в названиях игр употребляются вымышленные топонимы, некоторые из которых могут быть прецедентными для определенных социально-культурных общностей. Носителю английского языка, например, будет понятна этимология слова «Howlville» (составляющей названия игры «Howlville: The Dark Past»), и он станет ожидать историю про оборотней или некое воющее создание (от англ. howl – выть). Название «Cursed Memories: The Secret of Agony Creek» тоже вызывает мрачные ассоциации с чем-то мистическим не в последнюю очередь за счет слова «agony». А в названии «Ghost Towns: The Cats of Ulthar» соединено сразу два прецедентных понятия – города-призраки (известные всем носителям языка) и название города из рассказа Э. По «Кошки города Ультар». Оба понятия не противоречат друг другу по смыслу и создают представление о мистической истории, возможно, с элементами жанра «ужасов».

Еще один способ указать на место действия компьютерной игры и на ее жанровую принадлежность – использование в названии вымышленных наименований отдельных объектов, не являющихся достопримечательностями. Последние являются прецедентными исключительно для игроков благодаря предыдущему опыту. Например, словосочетание «психиатрическая лечебница» настраивает игрока на жанр ужасов «Abandoned: Chestnut Lodge Asylum», а понятие «поместье» может иметь две равнозначные трактовки – и как место преступления в виртуальной реальности, стилизованной под настоящую («Dead Reckoning: Brassfield Manor»), и как место действия, выбранного для реализации мистического сюжета («Fear For Sale: Mystery of McInroy Manor»).

Говоря о прецедентных ситуациях, указания на которые довольно многочисленны в названиях игр, стоит отметить, что они в подавляющем большинстве являются прецедентными для всех носителей языка и культурного кода: серия игр «Dream Day: Wedding» посвящена подготовке к свадьбе в различных городах; игра «Family Mystery: The Story of Amy» повествует о расследовании истории семьи; в игре «Final Cut. Encore» затронута тема киноиндустрии; названия «Contract with the Devil» и «Dance of Death» ссылаются на религиозные представления. Но и здесь присутствуют специфические отсылки на «городские легенды» (один из поджанров «ужасов», речь в котором идет об исключительно городских и современных историях – «Urban Legends: The Maze») или страшные истории, рассказанные у костра («Bonfire Stories: Heartless»).

Таким образом, прецедентные феномены в названиях компьютерной игры создают определенную модель реальности в сознании игрока за счет обращения к известным для него фактам (историческим персоналиям, географическим названиям, ритуалам или

прецедентным ситуациям). При этом существует три основные модели реальности компьютерной игры, на которые указывает название: видоизмененная сказочная вселенная; реальная действительность, а также реальность литературного произведения, на фоне которой разворачивается детективный сюжет; игровая вселенная с ярко выраженной мистической составляющей.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Артемьева П. С. Прецедентные феномены как выразительное средство: диалог культур в художественном тексте: дис. ... канд. филол. наук. – Саратов, 2016. – 163 с.
2. Ворошилова Е. С. Интерактивность как выразительное средство эстетических практик в условиях киберпространства // Вестн. Том. гос. ун-та. – 2010. – № 332. – С. 59–62.
3. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: дис. ... канд. филос. наук. – СПб., 2009. – 193 с.
4. Должикова С. Н. Прецедентные феномены в английском языке // Научно-практический журнал Краснодарского филиала РГТЭУ «Сфера услуг: инновации и качество». – 2011. – Выпуск № 2. – С. 18–28.
5. Золотарев М. В. Лингвопрагматические особенности прецедентных феноменов в современном молодежном дискурсе (на материале английского и русского языков): дис. ... канд. филол. наук. – Саратов, 2016. – 167 с.
6. Иноземцева Н. В. Прецедентные феномены как лингвистические маркеры заголовков англоязычных поэтических произведений для детей // Вестник ОГУ. – 2012. – № 11 (147). – С. 84–88.
7. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. – 7-е изд. – М.: ЛКИ, 2010. – 264 с.
8. Красных В. В. Система прецедентных феноменов в контексте современных исследований // Язык, сознание, коммуникация. – 1997. – Вып. 2. – С. 5.
9. Хелемендик В. С. Конвергенция как современная форма взаимодействия СМИ // Проблемы современного образования. – 2013. – № 3. – С. 106–123.
10. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков: автореф. дис. ... канд. искусств. наук. – СПб., 2008. – 26 с.