

УДК 81.271

Каримова Я. В.

Студент

Институт гуманитарных и социальных наук

УУНТ

yennishi@yandex.ru

СЕМАНТИКА ПРЕЦЕДЕНТНЫХ ЯВЛЕНИЙ В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ И РУССКОЯЗЫЧНЫХ ВИДЕОИГРАХ

Аннотация: Проблема изучения прецедентных феноменов в пространстве как художественного текста, так и иных форм передачи информации, остаётся одной из актуальных проблем современной лингвистики. В связи с тем, что видеоигры стали частью современной молодёжной культуры, предлагается подробнее рассмотреть, каким образом проявляется семантическая специфика прецедентных феноменов на примере видеоигр. В данной статье представлено сравнение использования прецедентных феноменов в англоязычных и русскоязычных видеоиграх, а также приведён анализ их функций.

Ключевые слова: Ключевые слова: прецедентные феномены, видеоигры, прецедентный текст, прецедентная ситуация, прецедентное имя, прецедентное высказывание

Karimova Y. V.

Student

Institute of Humanities and Social Sciences

UUST

yennishi@yandex.ru

SEMANTICS OF PRECEDENT PHENOMENA IN ENGLISH-LANGUAGE AND RUSSIAN-LANGUAGE VIDEO GAMES

Abstract. The problem of studying precedent phenomena in the field of both a literary text and other forms of information transmission remains one of the pressing problems of modern linguistics. Due to the fact that video games have become a part of modern youth culture, it is proposed to take a closer look at how the semantic specificity of precedent phenomena is manifested in the example of video games. This article presents a comparison of the use of precedent phenomena in English-language and Russian-language video games, as well as an analysis of their functions.

Keywords: precedent phenomena, video games, precedent text, precedent situation, precedent name, precedent statement

Согласно Ю.Н. Караулову, прецедентные тексты определяются как «(1) значимые для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отноше-

ниях, (2) имеющие сверхличностный характер, т.е. хорошо известные и широкому окружению данной личности, включая ее предшественников и современников, и, наконец, такие (3), обращение к которым возобновляется неоднократно в дискурсе данной языковой личности» [Караулов 1987: 216].

Приоритет в разработке термина «прецедентность» принадлежит Ю.Н. Караулову и концентрируется вокруг отсылок на какие-либо феномены, тесно взаимосвязанных со спецификой тех или иных культурных сообществ.

Первоначальное определение, данное Ю.Н. Карауловым, подвергалось неоднократным корректировкам и дополнениям. Определение Н.В. Смыкуновой, на наш взгляд, наиболее точно отражает смысл понятия: «прецедентные феномены – это единицы дискурса, регулярно возобновляемые в речи, известные всем представителям национально - лингвокультурного сообщества, имеющие общий минимизированный, коннотативно окрашенный инвариант восприятия, обращение к которому понятно без дополнительной расшифровки» [Смыкунова 2003: 52].

В.В. Красных, исследуя прецедентные феномены, предлагает следующую классификацию: прецедентные тексты, прецедентные ситуации, прецедентные имена и прецедентные высказывания. [Красных 2002: 47-48]. Прецедентные феномены также следует считать полифункциональными, что подтверждает в своих исследованиях Г.Г. Слышкин, предложивший следующие функции прецедентных феноменов: *номинативная* (называет и вычленяет фрагменты действительности и формирует понятия о них), *персуазивная* (используется с це-

лью убеждения коммуникативного партнера в своей точке зрения), *людическая* (происходит при игровых апелляциях к концептам прецедентных феноменов. Она задаёт тональность коммуникации) и *парольная* (выступает определенным кодом в системе опознавания «свой — чужой» и служит доказательством принадлежности говорящего к той же группе). Е.А. Нахимова также выделяет следующие функции отдельно для прецедентного имени: функция оценки, моделирующая, прагматическая, эстетическая, парольная, людическая и эвфемистическая функции. [Нахимова 2007: 143-144].

Нами же предлагается выделить три дополнительных функции, которые зачастую выполняются в контексте видеоигр:

Аттрактивная — создание определенного концептуально-эстетического эффекта (в восприятии игровой атмосферы) через прецедентные феномены высокой степени узнаваемости.

Парольная — актуализация смысловых ассоциаций через прецедентные феномены, не рассчитанные на массовое восприятие, т.е. узнаваемые относительно узкой группой реципиентов (возрастные, субкультурные, профессиональные и т.д.).

Фасцинативная — оказание сильного эмоционального воздействия на реципиента посредством прецедентных феноменов, воздействующих на восприятие концептуальной неожиданностью или необычной формой представления.

В настоящее время вопрос о включении прецедентных феноменов в конструирование виртуальной реальности является достаточно новым и малоизучен-

ным. Рассмотрим практическое применение прецедентных феноменов в порядке, представленном выше, начиная с изучения специфики использования ***прецедентных текстов*** в англоязычных видеоиграх.

1. Проявление **фасцинативной** и **аттрактивной** функций можно проследить, если обратиться к внутриигровой книге «Through the Looking Glass» в мире Skyrim. Она напоминает о произведении Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране чудес» и его сиквеле «Алиса в Зазеркалье». Более того, игровой аналог книги напрямую отражает некоторые отрывки текста-оригинала, и несмотря на то, что во внутриигровой книге можно прочесть почти полную версию «Алисы в Зазеркалье», данная прецедентная отсылка несёт в себе фасцинативную и аттрактивную функции, поскольку не представляет сюжетной ценности для игрового процесса или восприятия происходящего игроком, но опирается на эмоциональный отклик.

Рассмотрим некоторые аспекты применения ***прецедентных ситуаций***:

1. Игрок, исследуя внутриигровой мир «The Elder Scrolls V: Skyrim» сталкивается с прецедентной отсылкой на реку под названием Тибр — это третья по длине река в реальной Италии. Легенда гласит, что Тибр была рекой, рядом с которой были брошены братья-близнецы Ромул и Рем, основатели города Рима, столицы Римской империи (на которой в значительной степени базируется Имперский легион). В данном примере наблюдается выполнение **аттрактивной** функции, поскольку данная отсылка не вызывает у игрока особо сильный эмоциональный резонанс.

2. Выполнение **парольной** и **фасцинативной** функций наблюдается в «The Elder Scrolls V: Skyrim», где в одном из игровых эпизодов раскрывается период общего упадка государства Тамриэль, названный Interregnum, который был вдохновлен реальной эпохой Смутного Времени. Данная ситуация поддерживает культурную идентичности и призвана вызвать реакцию только у конкретной группы лиц, в то время как остальные игроки могут не различить отсылку.
3. Ярким примером раскрытия **фасцинативной** и **парольной** функций послужит следующая прецедентная отсылка: во время настройки телевизора в игре «Tiny Bunny» на экране мелькают кадры из разных передач, в том числе транслируется изображение президента России Бориса Николаевича Ельцина. На показанном кадре Ельцин зачитывает свою знаменитую речь об уходе в отставку, а также демонстрируется кадр, где он стоит на танке на фоне пылающего Белого дома, что отсылает к событиям «Чёрного Октября» — конфликту между президентом и парламентом, чьё противостояние разгорелось в сентябре-октябре 1993 года. В примере содержится своего рода загадка, поскольку большинство зарубежных игроков, не знакомых с данным отрывком истории, не смогут в полной мере распознать отсылку, вследствие чего эмоциональный спектр при столкновении с отсылкой окажется не таким обширным.

Далее предлагается рассмотреть использование ***прецедентных имён*** в контексте видеоигр:

1. В видеоигре «Atomic Heart» встречается персонаж Доктор Домов, его имя является отсылкой на популярный сериал “Доктор Хаус”, а во внутриигровом досье на данного персонажа указаны черты характера, присущие герою сериала. Данный пример отражает использование **фасцинативной** функции, поскольку является узнаваемым для большого количества игроков, а также отсылает к популярному в массовой культуре персонажу.
2. Выполнение **аттрактивной** функции прослеживается и в одной из частей серии игр «Baldur’s Gate» около локации «Храм Берегоста» можно встретить астролога по имени Галилей. И его диалоги, и имя являются отсылкой на итальянского астронома Галилео, жившего в эпоху Возрождения.

Перейдём к анализу *прецедентных высказываний*, которые были задействованы в тех или иных видеоиграх:

1. **Аттрактивная** и **парольная** функции задействованы в одной из частей игр серии «Baldur’s Gate» в момент, когда персонажу Цеспенару дарят Наручи Паладина, он комментирует: «I think I sees bracers of goody-two-shoesness!», отсылающие к «The History of Little Goody Two-Shoes» и используется для описания чрезмерно добродетельных людей, как раз таких, как паладинов. Данный пример, помимо указанных выше функций, также указывает и на применение номинативной функции, поскольку предлагает игроку сформировать определённое мнение о группе персонажей, опираясь на оригинал.

2. В видеоигре «Atomic Heart» Внутриигровой город Челомей наполнен отсылками к советскому кино – научной фантастике и бессмертной классике. Возле пристани танцуют лезгинку под крики «Бамбарбия! Кергуду!» – цитата из фильма «Кавказская пленница» (режиссер Леонид Гайдай, 1967). Данный пример отражает использование **аттрактивной** и **парольной** функций. Отсылка легко угадывается русскоязычными пользователями, понятна игрокам многих возрастов, но тем не менее заключает в себе своего рода загадку, при успешном распознавании которой игрок получает массу положительных эмоций.

Примечательно, что в каждом из представленных примеров различных прецедентных феноменов задействовано применение фасцинативной функции, поскольку данные примеры не несут в себе сильной информационной нагрузки и призваны развлечь игроков, знакомых с текстом-оригиналом, так как они не влияют на повествование.

Анализ семантической специфики прецедентных феноменов, использованных в англоязычных и русскоязычных видеоиграх, показал, что фасцинативная функция является наиболее распространённой из всех представленных. Также было выявлено, что среди англоязычных видеоигр наиболее частым является включение прецедентных высказываний в конструирование игровой вселенной, тогда как в русскоязычных чаще употребляются прецедентные имена и ситуации.

Список использованных источников и литературы

1. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. // М.: Изд-во «Наука». 1987. 363 с.
2. Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. Курс лекций. // М.: Изд-во «ИТДГК Гнозис». 2002. 284 с.
3. Нахимова Е.А. Прецедентные имена в массовой коммуникации: монография / Екатеринбург: ГОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т»; Ин-т социального образования. 2007. 207 с.
4. Слышкин Г.Г. Лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе. М.: Academia. 2000. 139 с.
5. Смыкунова Н.В. Прецедентные феномены в речевом общении русской языковой личности и процессе обучения русскому языку как иностранному: автореф. дис. ... д-ра на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. М., 2003. 228 с.

© Каримова Я. В., 2024