

Виктор Пелевин – мастер окказионального словотворчества. Представленная тематическая классификация имен собственных, используемых в романе, показывает, что креативной доминантой писателя является высокий уровень игры со словом, который требует соответствующего уровня интеллекта и эрудиции читателя.

СЛОВАРИ

Химик В. В. Большой словарь русской разговорной экспрессивной речи. СПб.: Норинт, 2004.

Муравьев В. С. Антиутопия // Литературный энциклопедический словарь. М.: Советская энциклопедия, 1987. С. 29–30.

Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. М.: Наука, 1978.

ЛИТЕРАТУРА

Богданова О. В. Постмодернизм в контексте современной русской литературы (60–90-е годы XX века – начало XXI века). СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2004.

Купина Н. А. Linguistic Catastrophism in the Work of Viktor Pelevin // Russian Literature. Vol. 77/3 (2015). P. 383–405.

Лейдерман Н. Л., Липовецкий М. Н. Современная русская литература 1950–1990-е годы. М.: Академия, 2003.

Фомин А. А. Всегда ли «литературная ономастика» тождественна «поэтической ономастике» // Вопросы ономастики. 2009. № 7. С. 58–68.

Сидоренко Е. Б.
магистрант 2 к. УрФУ

ГЛАГОЛЬНЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ МОТИВА «ДОСТИЖЕНИЕ» В СЦЕНАРИЯХ РОЛЕВЫХ ИГР ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

Понятие «мотив» относится в литературоведении и лингвистике к числу дискуссионных. Термин *мотив* ввел в область фольклористики и литературоведения А. Н. Веселовский. Теорию мотива в отечественном литературоведении развивали такие ученые, как В. Я. Пропп, О. М. Фрейденберг, Б. В. Шкловский, А. К. Жолков-

© Сидоренко Е. Б.

ский, Ю. К. Щеглов, Н. Д. Тamarченко, В. И. Тюпа, Е. М. Мелетинский и др.

Н. Д. Тamarченко, В. И. Тюпа дают следующее определение мотива: «Мотив – любая единица сюжета (или фабулы), взятая в аспекте ее повторяемости, типичности, т.е. имеющая значение либо традиционное (известное из фольклора, литературы; из жанровой традиции), либо характерное именно для творчества данного писателя и даже отдельного произведения» [Тamarченко, Тюпа 2004: 194].

Дихотомическая теория мотива (этот подход представлен в работах Н. Г. Черняева, Б. Н. Путилова, Н. Д. Тamarченко, А. К. Жолковского, Ю. К. Щеглова, Е. М. Мелетинского) основывается на представлении о том, что мотив составляют инвариантная структура (обобщенное значение) и вариативные репрезентации в реальных текстах. Такой подход позволяет исследовать семиотическую природу мотива.

Ряд исследователей мотива указывают, что «художественная мотивика не предметна, а предикативна» [Тюпа 1996: 45], что «способ называния мотива через предикативное слово сигнализирует об определяющем положении предикативного начала (и самого момента действия) в семантической структуре мотива» [Силантьев 2004: 85].

Мы рассматриваем мотив как существенный повторяющийся элемент сценария ролевой игры живого действия (далее РИЖД). РИЖД – организованное коммуникативное событие, где участник на добровольной основе действует в рамках роли, руководствуясь характером персонажа и внутренней логикой предлагаемых обстоятельств, причем участники совершают действия «вживую» в искусственно ограниченных времени и пространстве (не через интерфейс, как в компьютерных ролевых играх, не только через слова, как в настольных ролевых играх).

Структурообразующим для РИЖД является мотив «достижение». Достижение понимается как положительный (желаемый) результат и процесс приближения к этому результату (цели), причем обязательно связанный с усилиями субъекта. Достижение можно понимать и как процесс, и как результат, а также комплексно: как процесс, предполагающий результат.

Достижение целей – общая составляющая для всех игр, она существует еще до нарративного или визуального оформления игры, связана со структурообразующим для игр состоянием конфликта и выигрышем / проигрышем. Игровая система вынуждает игрока со-

вершать активные действия, которые позволят преодолеть искусственно созданные трудности и прийти к достижению цели, то есть выигрышу – в этом и состоит игровой процесс. Таким образом, игровой процесс можно описывать через набор действий, которые совершает игрок. Этот способ описания предлагается в работе «The Art of Game Design»: «Игра, где вы можете бегать, прыгать, стрелять, покупать, продавать, ездить и строить, будет иметь бóльший потенциал к приращению смысла, чем игра, где вы можете только бегать и прыгать» (A game where you can run, jump, shoot, buy, sell, drive, and build is going to have a lot more potential for emergence than a game where you can just run and jump [Schell 2008: 86]).

Некоторые игры можно достаточно полно описать, назвав действие (или набор действий), которые совершают игроки. Подтверждением могут служить названия игр, представляющих собой отглагольное существительное, например, *догонялки* – «детская игра, в которой один из участников догоняет других» (набором простых действий, описывающих игру, будет «догонять», «убегать»); *прятки* – «детская игра, в которой водящий ищет спрятавшихся участников игры» [БТС 2000] (в этой игре нужно «прятаться» и «искать»); сленговые названия компьютерных игр типа *стрелялка*, *бродилка*.

Таким образом, описание глагольных репрезентаций мотива «достижение» в текстах сценариев РИЖД позволит не только изучить структуру сценария, но и получить представление об особенностях и потенциальных возможностях игрового процесса РИЖД.

При отнесении глагола к той или иной лексико-семантической группе мы опираемся на теорию Э. В. Кузнецовой [См.: Кузнецова 1989], словарь «Лексико-семантические группы русских глаголов» под редакцией Т. В. Матвеевой, «Толковый словарь русских глаголов» под редакцией Л. Г. Бабенко, а также «Русский семантический словарь» под редакцией Н. Ю. Шведовой.

Рассмотрено 15 сценариев РИЖД, в них выявлено 403 целеустанавливающих контекста. Представим краткую характеристику рассматриваемых игр. Игры «Кристалл власти», «Яхта», «Замок янтаря», «Новый год в НИИЧАВО» были созданы для внеклассной работы со школьниками. Они имеют простую структуру (построены на обмене предметами и информацией), небольшие по объему тексты, предназначенные для игроков. Сходная структура у игр «Хеллоуин», «У Старого колодца». Цели задаются списком, который обычно не предполагает неоднозначных толкований (исключение – цели некоторых персонажей игры «Замок янтаря»).

Игры «Наследство», «Аква-зона», «Цвет магии» предполагают, помимо взаимовыгодного обмена, более сложную работу с информацией: проведение расследования, восстановление на основе фрагментов информации полной картины события. Наиболее сложными в рассматриваемом нами материале являются игры «Трейс», «Миротворец», «Метро» и «Подменьши. Осень». В них отсутствуют списки целей, что дает игроку большую свободу в трактовке текстов игры и планировании игрового процесса. Игру «Подменьши. Осень» отличает то, что индивидуальные вводные персонажей построены не по одной схеме (как в других играх), а разнообразно (в форме перечня планов на сегодня, писем, от первого лица, от второго лица). Игра «Метро» дополнительно использует механику выборов путем голосования. В игре «Миротворец» задаются цели типа «Расскажи другим свою точку зрения», конфликт из-за разницы мнений составляет игровой процесс.

1. Глаголы со значением получения в свое распоряжение

Базовым глаголом этой группы является глагол *получить* в значении «взять, приобрести (искомое, должное)» [РСС 1998: 197]. Он относится к общим обозначениям деятельности типа «брать, приобретать, добывать». Глагол *получить* (*заполучить*) встречается во фрагментах, устанавливающих игровую цель, или в комментариях к цели во всех рассмотренных сценариях (49 примеров среди 403 целеустанавливающих контекстов). Например, получить игровой предмет:

Получить амулет любви («Кристалл власти»).

Вы хотите получить чертежи, чтобы по ним у себя в лаборатории создать прибор и с его помощью покорить мир («Новый год в НИИЧАВО»); Если вы сможете получить этот камень – ваш цех возродится («У старого колодца»).

Получить определенное количество очков, исчисляемых игровых ресурсов, игровых денег:

...получить как можно больше денег (30–40 тыс. дол.), чтобы начать новую жизнь в Латинской Америке («Яхта»); Получить две точки оружия на материалы («Подменьши. Осень»). Здесь «точки» – это игровые ресурсы, игровые очки.

Получить информацию:

Получить максимум информации о талисмане («У Старого колодца»); Обнаружена очередная группа преступников. Цель – внедриться, получить доказательства, собрать максимум информации... («Трейс»).

В исследуемом материале встречается глагол «завербовать» (2 примера), глагол «отыгаться» (1 пример), глагол «добыть» (5 примеров в двух сценариях), «заработать» (14 примеров), которые, согласно указанным выше словарям, относятся к той же лексико-семантической группе.

2. Глаголы поиска объекта

Глагол *найти* в значении «в результате поисков обнаружить, отыскать кого-либо, что-либо» [ТСРГ 1999: 564] (53 примера в 15 сценариях) встречается во всех рассмотренных сценариях РИЖД. В 3 случаях в этой позиции стоят глаголы *искать*, *поискать*. Например:

Итак, ваши цели: – найти представителей американской разведки («Яхта»); Может, если вы сами найдете Амулет, то сможете стать столь могучей, что с вами никто не осмелится спорить? («У старого колодца»).

Вы начинаете тайно, чтобы никого не обидеть своими подозрениями, искать этих дублей с целью дальнейшего административного наказания их создателей («Новый год в НИИЧАВО»).

Глагол «найти», означающий интеллектуальную деятельность (ср.: *найти решение проблемы*) не используется.

3. Глаголы со значением интеллектуальной деятельности

В РИЖД часто используются глаголы интеллектуальной деятельности со значением познания, понимания, проверки, выбора и другие. Целеустанавливающие контексты выявляют 21 пример, использования глагола *выяснить*, 23 примера использования глагол *узнать*. Например:

Игровые цели: выяснить, что происходит в корчме («У старого колодца»); Тебе поручено, не считаясь ни с чем, выяснить, кто или что стоит за этим («Аквазона»); Посмотрим, может быть я смогу найти хакера, чтобы узнать, КТО приказал уничтожить Диану («Трейс»).

Реже встречается глагол *разобраться*, в значении «вникнув в подробности, в особенности, понять, уяснить, определить для себя» (4 примера). Ср.:

Ты приехал сюда, чтобы разобраться во всем этом. В первую очередь тебя интересует, насколько это несет опасность для метро («Метро»); Если я найду того, кто выделит мне своих агентов (за право прохода, например), то я смогу разобраться с этой тайной не отлучаясь с совета («Подменьши. Зима»).

Цель может быть связана с выбором, для постановки цели используются глаголы *выбрать / выбирать*. Например: *Сейчас я могу выбрать школу и поступить в ученики к одному из магов («Цвет магии»)*.

Цель, связанная с выбором, часто ставится команде, некоторой группе игроков или всем участникам игры. Например: *Вам решать судьбу станции, вам выбирать нового патриарха или подтверждать полномочия старого («Метро»)*. Цель поставлена в общей вводной для группы игроков – обитателей станции, которой руководит Патриарх. Решение принимается путем голосования.

Глаголы со значением мышления, воображения для формулировки целей в РИЖД нехарактерны, так как не предполагают активных действий, имеющих яркие внешние проявления и направленных на других игроков.

4. Глаголы со значением собирания

Глаголы этой лексико-семантической группы используются при постановке целей, связанных с накоплением определенного или как можно большего количества исчисляемых игровых ресурсов (выявлено 18 примеров):

Цель: *собрать как можно больше фишек жизни («Кристалл власти»)*.

Итак, Ваша задача: собрать восемь заклинаний, т.е. узнать значение восьми карточных комбинаций («Замок янтаря»); Еще две смерти, два тела, две выпитых души – и я соберу достаточно сил, чтобы объединившись с Ирлой, создать заклинание той же силы, что могла бы дать полная черная школа («Цвет магии»).

5. Глаголы со значением речевой деятельности

При постановке целей используются глаголы со значением речевого общения и речевого воздействия: *рассказать* (5 примеров в 2-х сценариях), *сообщить* (1 пример), *уговорить* (3 примера в 3-х сценариях), *просить / попросить / упросить* (8 примеров в 4-х сценариях), также однократно используются глаголы *обсудить, казать, объяснить*. Ср.:

Наверняка он заломит высокую цену, но очень важно уговорить Николая и Линду купить всё, что он привез («Миротворец»); Выделить безопасный фригольд (Кларисс говорит что в осеннем фригольде будет опасно при вторжении, поэтому придется просить у других дворов) («Подменыши. Осень»); Если выяснишь что-то важное, нужно сообщить Хранителю («Зеркала силы»).

6. Глаголы действий по достижению цели

Базовый глагол этой подгруппы – *добиться* [См.: ЛСРГ 1988: 56; ТСРГ1999: 381]. Глагол *добиться* в значении «приложив усилие, достичь чего-либо, получить что-нибудь» отнесен в группу глаголов со значением «собственно активного действия, деятельности, деятельностного состояния», подгруппу глаголов со значением «попытка, старание, усилие, преодоление, избавление» [См.: РСС 1998: 155].

Глагол «добиться» в РИЖД используется в связи с социальной деятельностью, моделированием переговоров, выборов, суда, разнообразных административных действий и встречается при формулировке целей (11 примеров). Ср.:

Как бы там ни было, я должна найти убийцу своего отца и добиться справедливого суда («Цвет магии»); Главное добиться уважения у глав остальных дворов, чтобы они признали тебя правителем («Подменыши. Осень»).

Глагол *добиваться* несов. в. и личные формы глагола «добиться» в исследуемом материале при постановке целей не используются.

Некоторые глаголы этой лексико-семантической группы (например, *стараться, пробовать* и их видовые пары) используются в сочетании с другим глаголом, причем действие, которое игрок должен совершать в игре, описывает второй глагол. Например:

Если бы не эти чертовы собаки, поселившиеся там, можно было бы даже посмотреть и попробовать разобраться («Миротворец»); Ваши игровые цели: <...> расспросить новых людей о странствующем рыцаре, постараться узнать о его родственниках («У старого колодца»).

В этих примерах действие, которое игрок будет совершать в игре, описываются глаголами *разбраться* и *узнать*, а не глаголами *попробовать, постараться*.

7. Глаголы со значением социальных отношений

Часто используются глаголы, относящиеся к подгруппам со значением «противодействия, конкурирования», на первый план выходит видовой глагол *мстить*, относящийся к подгруппе глаголов поступка (23 примера в 7 сценариях):

Твоя задача помешать действиям главного инспектора, по возможности не раскрыв себя («Аквазона»); Игровые цели: <... > отомстить подлецу (игра «У старого колодца»).

Также используется глагол *разбраться* (8 примеров) в значении «выяснить отношения путем спора, резкого столкновения

(прост.)» [РСС 1998: 549]: Ты видишь, что СЦК сделало с твоим идеальным миром – и хочешь разобраться с ними за это («Миротворец»).

При формулировке целей используются и глаголы влияния:

...следует как-либо образом убедить главу выигравшего двора провести ритуал в соответствии с моей версией («Подменьши. Осень»); Мне нужно встретиться с ним. Узнать, сможет ли его план сработать. Если да – просто встать на его место и подчинить систему себе («Трейс»).

Глаголы *помочь, помочь, оказать помощь*, относящиеся к подгруппе со значением помощи, используются при неявном формировании команд из двух-трех игроков для достижения общей цели (10 примеров):

Задача – охранять Демину и помочь ему найти чертеж («Новый год в НИИЧАВО»);*помочь Г. Кляйнкопфу привести яхту в порт Сальватор* («Яхта»).

8. Глаголы со значением межличностных отношений, подгруппа со значением контакта

Выявлено 6 целеустанавливающих контекстов с включением глагола *договориться*: *Тебе стоит попытаться договориться с ней о том, чтобы гномы не остались одни перед лицом столь грозной опасности* (игра «Эльфийский бал»).

9. Глаголы со значением отрицательного воздействия на объект

Выявлено 3 примера использования глагола *уничтожить*, например:

Цели: ...уничтожить Изумруд... (игра «У старого колодца»).

10. Глаголы движения или перемещения объекта

Пример использования глаголов перемещения можно найти в игре «Яхта», где игрокам необходимо привести яхту в определенный порт (движение яхты моделируется перемещением флажка по карте): *Привести яхту в порт Сальватор. Обнаружить немецких ученых, завербовать их и доставить в порт Джорджтаун* (игра «Яхта»).

Обмен предметами или готовыми, заданными сценарием фрагментами информации – это основа, на которой строится РИЖД и тот необходимый минимум, который требуется, чтобы «запустить» игровой процесс. Существуют РИЖД, построенные исключительно на взаимовыгодном обмене (например, «Кристалл власти»). Обмену предшествует поиск игрока, обладающего нужным предметом или информацией. Также взаимовыгодный обмен предметами и инфор-

мацией является наиболее простым и распространенным способом установить первичный контакт между игроками. По этой причине глаголы со значением поиска и получения в свое распоряжение наиболее частотны при постановке целей, например глаголы, обозначающие различные действия с объектом (глаголы отрицательного воздействия на объект). Цель «воздействовать на объект определенным образом» также включает игрока в обмен предметами.

Игровой процесс РИЖД всегда предполагает взаимодействие с информацией. Для постановки целей такого типа частотны глаголы интеллектуальной деятельности. Роль игрока всегда предполагает нехватку информации, которую можно получить у других игроков в процессе общения. Информационная составляющая РИЖД может не выходить за рамки простого обмена информацией или поиска недостающих сведений (которые могут быть необходимы, например, для выполнения другой цели типа «получить предмет»). В таком случае цели задаются с помощью глаголов со значением познания, например *выяснить*, *узнать*. Цели РИЖД, которые предполагают не только восполнение недостающей информации, но и дальнейшую работу с ней, являются более сложными для игроков. Цели, требующие критической оценки информации, работы с противоречивой информацией, принятия решений в ситуации недостатка информации не входят в тот минимум, который необходим для запуска игрового процесса, поэтому они встречаются реже. Они характерны для игр с детективным сюжетом. Для постановки целей такого типа могут использоваться глаголы интеллектуальной деятельности со значением понимания, выбора и другие.

Глаголы речевой деятельности описывают основную деятельность игрока во время игры (речевое общение с другими игроками). Игровой процесс нередко предполагает обмен мнениями, спор, конфликт из-за различий во взглядах (а не из-за материальных или информационных ресурсов). В таких играх цели формулируются с помощью глаголов *рассказать*, *сказать*, *сообщить*. Они вынуждают игрока делиться своим мнением с другими участниками и провоцируют конфликт. Примером может служить игра «Миротворец».

Вообще, состояние конфликта является структурообразующим для игр, поэтому среди глаголов социальной деятельности преобладают те, которые описывают действия в состоянии конфликта.

Глаголы со значением помощи и глаголы со значением контакта используются в тех случаях, когда через постановку цели предпола-

гается сформировать команду из нескольких игроков для решения общей проблемы.

Глаголы движения или перемещения объекта характерны для игр, где участники осваивают некоторое географическое пространство (реальную местность или карту). Освоение географического пространства нехарактерно для ролевых игр с небольшим количеством участников, поэтому глаголы перемещения и глаголы движения в сценариях такого типа используются редко. Возможно, в сценариях более крупных (по количеству участников, по продолжительности, по территории) игр глаголы этой лексико-семантической группы используются чаще.

Таким образом, репертуар действий, которые игрок может совершать в ролевой игре, очень велик. Анализ показывает, во-первых, разнообразие конкретных форм реализации мотива «достижение», во-вторых, многогранность игрового процесса, который предполагает опыт физических действий и речевой деятельности, интеллектуальных усилий (анализа, принятия решения), активного социального взаимодействия (в ситуации конфликта, в ситуации сотрудничества) и межличностных взаимоотношений.

ИСТОЧНИКИ

Абдульманов С. Игра «Трейс». Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>

Абдульманов С. Игра «Миротворец». Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>

Абдульманов С. Игра «У старого колодца». Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>

Абдульманов С. Игра «Цвет магии». Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>

Батурин А., Фрид М. Игра «Наследство». Режим доступа: cabinetki.narod.ru/for-gamers.html

Грознов С. Новый год в НИИЧАВО: Новогодняя сюжетно-ролевая игра для старшекласников по мотивам повести А.и Б. Стругацких. Серия «Новогодняя тусовка». Кострома, «Вариант», 1994.

Игра Аква-зона. Режим доступа: rolport.ru/modules.php?name=Files&go=view_file&lid=100

Игра Замок янтаря. Режим доступа: https://summercamp.ru/index.php?title=Игры_ролевые

Игра Хеллоуин. Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>

- Игра Зеркала силы. Режим доступа: cabinetki.narod.ru/zerkala-all.html
- Шляпкин Е. А.* Кристалл власти. Ижевск, 1992. Режим доступа: <https://summercamp.ru/index.php?title>
- Крутько Л.* Игра Эльфийский бал. Режим доступа: <http://game.openwork.ru/games>
- Холодилов А.* Павильонная коммуникативная игра «Метро». Режим доступа: <http://game.openwork.ru/metro.htm>.
- Шадрин И. В., Милов А. М.* Игра «Подменьши. Осень». Из архива автора.
- Яхта: коммуникативная ситуационно-ролевая игра для старшеклассников / Б. Куприянов, А. Илика ; под ред. С. Афанасьева ; худож. А. Афанасьев. Кострома: Вариант, 1995.

СЛОВАРИ

- БТС – Большой толковый словарь / под ред. С. А. Кузнецова. 2-е изд. СПб.: Норинт, 2000.
- ЛСГРГ – Лексико-семантические группы русских глаголов. Учебный словарь-справочник / Э. В. Кузнецова, Л. Г. Бабенко, И. Т. Вепрева и др. ; под ред. Т. В. Матвеевой. Свердловск: Изд-во Урал. ун-та, 1988.
- РСС – Русский семантический словарь. Толковый словарь, систематизированный по классам значений и слов. Т. 4 / под ред. Н. Ю. Шведовой. М.: Азбуковник, 1998.
- ТСРГ – Толковый словарь русских глаголов: Идеографическое описание. Английские эквиваленты. Синонимы. Антонимы / под ред. Л. Г. Бабенко. М.: АСТ-ПРЕСС, 1999.

ЛИТЕРАТУРА

- Кузнецова Э. В.* Лексикология русского языка. 2-е изд., испр. и доп. М.: Высшая школа, 1989.
- Силантьев И. В.* Поэтика мотива / отв. ред. Е. К. Ромодановская. М.: Языки славянской культуры, 2004.
- Тамарченко Н. Д., Тюпа В. И. Бройтман С. Н.* Теория литературы. В 2 т. / под ред. Н. Д. Тамарченко. Т. 1. Теория художественного дискурса. Теоретическая поэтика. М.: Издательский центр «Академия», 2004.
- Тюпа В. И.* Тезисы к проекту словаря мотивов // Дискурс. 1996. № 2. С. 45.
- Salen K., Zimmerman E.* Rules of Play. Game Design Fundamentals. London : Cambridge : The MIT Press Cambridge, 2004.
- Schell J.* The Art of Game Design: a book of lenses. Elsevier Inc., 2008.