

ВИРТУАЛЬНО-ИГРОВЫЕ РЕАЛИИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ «ROME: TOTAL WAR» И «TOTAL WAR: MEDIEVAL 2»

VIRTUAL GAMING REALIAS IN COMPUTER GAMES "ROME: TOTAL WAR" AND "TOTAL WAR: MEDIEVAL 2"

D. Solopii
Yu. Bogoyavlenskaya

Summary: In this article the authors consider realias of "Rome: Total War" and "Total War: Medieval 2". The concept of "virtual gaming realia" is introduced, which is understood as a word or a phrase, that names artifacts or mentefacts of the virtual world, created by the imagination of computer game developers. It is made clear that realias of this kind might be borrowed from real or fantasy worlds (in which case they are reimagined, often acquiring new meanings) or created by the developers to describe in-game objects or concepts. It is discovered that together realias create virtual-gaming relicon – a unified intentional-aesthetic complex, necessary to depict virtual reality and used to create local, temporal and socio-cultural coloring of computer games.

Keywords: realia, relicon, virtual, computer games, videogames.

Солопий Дмитрий Константинович

Аспирант, Сургутский государственный университет
solopij_dk@surgu.ru

Богоявленская Юлия Валерьевна

Доктор филологических наук, Уральский федеральный университет
jvbog@yandex.ru

Аннотация: В статье рассматриваются реалии компьютерных игр «Rome: Total War» и «Total War: Medieval 2». Вводится понятие «виртуально-игровая реалья», под которой понимается слово или словосочетание, называющее артефакты и ментефакты виртуального мира, созданного воображением разработчиков компьютерной игры. Установлено, что реалии данного типа могут быть заимствованы из реального и фантастического миров (в этом случае они переосмысляются, часто наделяются новыми значениями) или изобретаются разработчиком для описания внутриигрового объекта или понятия. Выявлено, что в своей совокупности реалии образуют виртуально-игровую реаликон – единое интенционально-эстетический комплекс, необходимый для изображения виртуальной действительности, создания локального, темпорального, социально-культурного колорита компьютерной игры.

Ключевые слова: реалья, реаликон, виртуально-игровой, компьютерные игры, видеоигры.

Введение

В наше время компьютерные игры получили огромную популярность. Все больше и больше людей играют в них на самых различных устройствах, начиная от мобильных устройств и до суперкомпьютеров. Индустрия компьютерных игр, их разработка, издание и продвижение — одна из самых быстроразвивающихся отраслей компьютерных технологий и глобального сектора развлечений. Игры становятся культурными феноменами и признаются произведениями искусства. Количество потребителей компьютерных игр (геймеров) растет, а сам процесс игры (гейминг) становится настоящей профессией. Это порождает интерес исследователей разных областей наук и ставит перед ними новые проблемы. Компьютерные игры насыщены самыми разнообразными реалиями, которые вместе с фразеологическими единицами, именами собственными, обращениями, просторечиями, диалектизмами и лакунами относятся к группе непереводаемых элементов языка, передающих особый национальный и исторический колорит. Несмотря на то, что проблемы реалий рассматривались с различных направлений науки о языке, остается нерешенным вопрос о комплексном исследовании реалий, употребляемых в текстах компьютерных игр.

Рассмотрим основные подходы к изучению реалий.

1. Переводческий подход

Одной из наиболее известных теорий была предложена болгарскими исследователями С.И. Влаховым и С.П. Флориным, связывающих понятие реалии с национальным колоритом. Реалии понимались авторами как «объекты, характерные для жизни (быта, культуры, социального и исторического развития) одного народа и чуждые другому». Поскольку реалии – носители национального и / или исторического колорита, они относятся к непереводаемой лексике и требуют особого подхода в переводе [3]. Н.А. Фененко и А.А. Кретов предлагают теорию реноминации. Авторы понимают реалию как языковой знак, который означает свойственный одной культуре и отсутствующий в другой культуре натурфакт или артефакт, отличающийся вещностью денотата, а также ментефакт определяющий моральные художественные ценности нации и черты ее национального менталитета. Лингвисты выделяют три типа реалий, соотносимые с предметами реальной действительности (R-реалии), с идеальными эквивалентами среды обитания социума (C-реалии) и средствами номинации культурного концепта (L-реалии) [7]. Н. А. Фененко, С.Ю. Бурякова выдвинули и обосновали гипотезу, что в художественном

тексте с высоким уровнем национального колорита реалии образуют в своей совокупности художественный реаликон. [10]

2. Сопоставительный подход

С позиций сопоставительной лингвистики реалии рассматриваются в работе В.Г. Гака как важная составляющая «пространства культуры» (предметы, функции, обычаи, факты поведения). При таком подходе реализия представляет собой совокупность определенных признаков – культурем – языковых выражений реалий. Культуремы есть формальные и содержательные знаки, которые соотносятся с определенными элементами действительности для выражения и обозначения некоторой реалии – предмета или ситуации [4].

3. Лингвокультурологический подход

Узкое понимание реалии свойственно работам, выполненным в русле лингвокогнитивного подхода. В частности, В.В. Красных, давая системное описание ментефактов русского языкового сознания, делит их на несколько рангов. Из них только второй наиболее тесным образом связан с проблемой реалий: в него включены прецедентные феномены, артефакты, духи или бестии и стереотипы, которые разграничиваются на основе критерия, формируемого двумя основополагающими признаками: единичность / множественность, прототипичность / отсутствие таковой. Автор употребляет термин «реалия» только по отношению к артефактам. Реалия понимается как предмет действительности, на котором основывается «изначальный образ артефакта». [6] Одно из первых системных описаний реалий было проведено Е.М. Верещагиным и В.Г. Костомаровым. Ученые отмечали, что анализ реалий при лингвострановедческом подходе должен базироваться «на кумулятивной функции языка, связанной с отражением, фиксацией и сохранением в языковых единицах информации о постигнутой человеком действительности». Значение слова, согласно лингвострановедческой теории, является «вместилищем» знаний о неязыковой действительности и состоит из лексического понятия и лексического фона, который представляет собой «активный инструмент просеивания, отбора и хранения коллективного опыта» [2]. Реалии обладают ярким национально-культурным фоном, т.е. «набором дополнительных сведений и ассоциаций, связанных с национальной историей и культурой и известных всем носителям данного языка» [9]. Нам близок именно такой подход для анализа реалий компьютерных игр, поскольку он не связывает реализию одной лингвокультуры с другой.

Мир компьютерных игр имеет существенную специфику. Как показал анализ, его реалии могут быть заимствованы из реального мира или фантастического

(литературных произведений в жанре фантастики, мифологии, фольклора). Такие реалии в играх переосмысливаются, их значения часто трансформируются, образуют новыми смыслами. К этому массиву необходимо добавить слова-реалии, изобретенные разработчиками игр. Последние не имеют основы в реальном мире.

Следующий вопрос, который необходимо уточнить, это вопрос терминологии. Говоря о специальной лексике, которая появляется в различных фантастических и научно-фантастических произведениях, исследователи предлагают использовать термины «квазиреалия», «окказионализм», «псевдореалия» и «псевдономинация».

Квазиреалии представляют «слова (словосочетания), связанные с тематикой научно-фантастических произведений, с описанием теоретически возможных, но не осуществленных в настоящее время, решений научных или технических проблем, с описанием элементов окружающей среды вымышленного мира» [1].

Псевдореалия понимается Х.Х. Черниковой как реалия, созданная «по образцу известных читателю явлений, фактов, лиц, имен, с которыми сохраняется ассоциативная связь» [11].

Д.Э. Розенталь и М.А. Теленкова рассматривают окказионализм, как индивидуально-авторский неологизм, созданный поэтом или писателем, согласно существующим в языке словообразовательным моделям и использующийся исключительно в условиях данного контекста, как лексическое средство художественной выразительности или языковой игры. Окказионализмы обычно не получают широкого распространения и не входят в словарный состав языка [8]

Анализ представленных выше определений обнаруживает недостаток, заключающийся в том, что они не в полной мере отражают специфику реалий компьютерных игр, что обуславливает необходимость введение в качестве рабочего термина виртуально-игровой реалии.

Под виртуально-игровой реалией (далее ВИР) понимаем слово или словосочетание, называющее артефакты и ментефакты, определяющие колорит виртуального мира, созданного воображением разработчиков компьютерной игры. ВИР может быть заимствована из реального, художественного, мифологического миров или быть изобретена разработчиком для описания внутриигрового объекта или понятия.

В своей совокупности виртуально-игровые реалии образуют виртуально-игровую реаликон, под которым мы понимаем единый интенционально-эстетический комплекс реалий, необходимый для изображения виртуальной действительности, создания локального, тем-

порального, этнического и социально-культурного колорита компьютерной игры.

Методы и материалы

Материалом исследования послужили внутриигровые тексты компьютерных игр «Rome: Total War»[15] и «Medieval 2: Total War»[18], разработанные компанией Creative Assembly, а также дополнения к ним: «Rome: Total War Barbarian Invasion»[16], «Rome: Total War Alexander»[17], «Medieval 2: Total War Kingdoms»[19].

«Rome: Total War» относится к жанру глобальной стратегии с элементами тактических боев в реальном времени. Авторы помещают действие игры во времена поздней Римской республики и ранней Римской империи (270 г. д.н.э. – 14 г. н.э.). Игрок управляет одной из 21 фракций с целью завоевать определенное количество территорий и фракций. Изначально открыты только римские фракции *Julii*, *Scipii* и *Brutii*. Доступ к остальным 8 фракциям открывается по ходу игры. Дополнение «Rome: Total War Barbarian Invasion» переносит игрока в период первого переселения народов, а «Rome: Total War Alexander» позволяет повторить завоевание Александра Македонского.

Игра «Medieval 2: Total War» реализована в жанре пошаговой стратегии с элементами тактических боев в реальном времени. Действие игры разворачивается в своеобразном пространственно-временном континууме: средневековой Европе, Ближнем Востоке и Северной Африке в период с 1080 по 1530 гг. Ближе к концу игры игрокам открывается доступ к побережью Америки. В дополнении «Medieval 2: Total War Kingdoms» игрокам предлагаются на выбор 4 компании: 1) *Americas Campaign*, посвященная испанскому завоеванию Америки, 2) *Teutonic Campaign*, посвященная крестовым походам тевтонского ордена 3) *Crusades Campaign*, посвященная третьему и четвертому крестовым походам 4) *Britannia Campaign*, посвященная войнам на британских островах в период с 1258 г.

Сбор текстового материала осуществлялся методом сплошной выборки. Анализ эмпирического материала проводился при помощи метода контекстуального анализа, метода анализа словарных дефиниций, общенаучных методов: индукции и дедукции, анализа и синтеза, определения, обоснования, обобщения, классификации и сравнения.

Основная часть

ВИР участвуют в описании и характеристике внутриигровых объектов и персонажей, передают информацию, связанную с обычаями, нравами, традициями и верованиями того или иного народа в ту или иную виртуально-

историческую эпоху. Включаясь в виртуально-игровой реалитон, они функционируют как комплекс, имеющий системную организацию. В рамках данной статьи мы решаем вопрос классификации реалитов, входящих в его состав, для того чтобы систематизировать выявленные в ходе отбора материала единицы.

В рамках компьютерной игры виртуально-игровой реалитон можно охарактеризовать и описать на нескольких уровнях:

1. игровом,
2. сверхфракционном,
3. фракционном.

На **игровом уровне** функционирует виртуально-игровой реалитон одной игры, объединяющий все реалиты сконструированного мира по признакам локального, темпорального и (или) этнического колорита. Например, в компьютерной игре «Rome: Total War» реалиты ограничены средиземноморским регионом и периодом классической античности: *Hoplites*, *Bastarnae*, *Nile Cavalry*, *Nubian Spearmen*, *Legionary Cohort*, *Poeni Infantry* и т.д. Действия дополнения к игре «Rome: Total War» происходит в период великого переселения народов, но в том же географическом регионе. Можно встретить такие реалиты как: *Gallowglasses*, *Hounds of Culann*, *Saxon keel*, *Goths*, *Lombardi*, *Foederati Infantry* и т.д. Действие игры «Medieval 2: Total War» содержит реалиты уже не классической античности, а средневековья. Поэтому они отличаются от игры «Rome: Total War» по темпоральному признаку: *Gallowglasses*, *Irish Kerns*, *Norman Knights*, *Landsknecht pikemen*, *Reitar*, *Knights Templar*, *Tercio Pikemen* и т.д. Однако, рассматривая события в дополнении «Medieval 2: Total War Kingdoms», которые разворачиваются в другой местности, но в тот же временной период, можно отметить, что часть реалитов с темпоральной окраской совпадают, но отличаются по этническим характеристикам. Например, дополнение «Americas» переносит действие игры на территорию Центральной и Северной Америки. Соответственно, в этом дополнении мы встречаем реалиты, связанные с американскими племенами индейцев и колониальными силами: *Conquistadores*, *Tercio Pikemen*, *Cuachicqueh*, *Jaguar Warriors*, *Eagle Warriors*, *Braves*, *Priests of KuKulkan*, *Holkans*, *Koitsenko* и т.д.

Реалитон **сверхфракционного уровня** включает деление на фракции по некоему локальному, этническому или религиозному признаку. Часто внутригрупповое деление стоит рассматривать с точки зрения внутриигровой механики. Так, например, в «Rome: Total War» все фракции делятся на «культуры»: *Римская (Roman)*, *Греческая (Greek)*, *Египетская (Egyptian)*, *Восточная (Eastern)*, *Варварская (Barbarian)* и *Африканская (African)*. Каждая из них имеет особый набор боевых единиц, построек, названий, связанных с регионом.

Таблица 1.

Реалии виртуально-игрового мира «Rome: Total War».

Название культуры	Название фракции	Реалии культуры / фракции
Roman	Julii, Brutii, Scipii	Hastati, Principi, Triarii,
Greek	Greek Cities, Macedon, Seleucid Empire, Thrace	Hoplites, Phalanx, Odeon
Egyptian	Egypt	Pharaoh's Guards, Nile Cavalry, Nubian Spearmen
Eastern	Armenia, Pontus, Parthia	Hillmen, Persian cavalry, Cataphracts
Barbarian	Britannia, Dacia, Gaul, Germania, Scythia, Spain	Berserkers, Woad Warriors, Naked Fanatics, Druids
African	Numidia, Carthage	Poeni Infantry

В игре «Medieval 2: Total War» также присутствует деление на культуры: *Североевропейская (Northern European)*, *Южноевропейская (Southern European)*, *Восточноевропейская (East European)*, *Средневосточная (Middle Eastern)*, *Греческая (Greek)* и *Мезоамериканская (Mesoamerican)*. Кроме того, в игре все фракции делятся на различные религии: *Католицизм (Catholicism)*, *Ислам (Islam)*, *Православие (Orthodoxy)*, *Язычество (Paganism)* и *Ересь (Heresy)*. Разные религиозные и культурные группы открывают доступ к разным уникальным боевым единицам и механикам. (Таб. 2).

Подобный тренд можно заметить не только в играх серии «Total War». Так, в игре «Age of Empires 2» все фракции делятся на Западноевропейскую (West European), Центральноевропейскую (Central European), Средневосточную (Middle Eastern), Дальневосточную (Far Eastern).

Сравнительный анализ реаликонов игр «Rome: Total War» и «Medieval 2: Total War», входящих в одну серию, позволил установить, что каждая игра имеет свой уникальный виртуальный реаликон. В игре «Medieval 2: Total War» используется лишь несколько единиц, встречающихся в первой игре, «Rome: Total War». Этот факт можно объяснить соотношением игр с условными временными континуумами, в которые их вписывают разработчики.

Номинации фракций, как и названия империй, республик, племен, домов патрициев или прочего, могут быть заимствованы из реального мира (*SPQR*), фантастического мира (*Amazons*) или создано воображением авторов компьютерной игры (*Romano-British*).

Отдельно стоит отметить так называемые мятежные фракции, отмеченные в игре как фракция *Slave*, однако в самой игре каждая такая фракция имеет свое уникальное название и культуру в зависимости от местности, в которой появилась. Например: *Cretan Rebels*, *Norse Rebels*, *Swiss Rebels*, *Island Rebels*, *Iberian Rebels*.

Религия в компьютерных играх – это механика, которая открывает доступ к юнитам, дает бонусы в зависимости от внутриигрового параметра и открывает новые возможности для игрока. Поэтому элементы мировых религий и культов можно встретить среди боевых единиц (*Druids*, *Pilgrims*, *Mutatawii*), построек (*Masjid*, *Temple of Artemis*, *Christian Basilica*) и других внутриигровых механик (*Crusade*, *Jihad*, *Catholic*, *Muslim*, *Orthodox*, *Heretic*).

В рамках отдельно взятых культур можно выделить **фракционные реалии**. Фракция объединяет под собой понятие определенной нации, а потому реалии в рамках фракции имеют особенную ярко-выраженную окраску. Например, в «Medieval 2: Total War» фракция France имеет боевые единицы *Voulgier*, *Gendarme*, *Aventurier*, в то время как фракция England имеет такие боевые единицы, как *Billmen*, *Yeoman Archers*, *Sherwood Archers*.

Реалии можно встретить среди наименований боевых единиц, построек, титулов, обращений и т.д. В «Rome: Total War» можно среди однообразных боевых единиц Варварских фракций у фракции Germania выделяются юниты *Berserkers*, у фракции Hispania выделяются *Bull Warriors*, у фракции Britannia выделяются *Woad Warriors*. Подобное можно увидеть и в других компьютерных играх. Например, в играх серии «Sid Meier's Civilization» реалии используются для разделения цивилизаций: Russia – *Cossacks*, America – *Navy Seal*, Aztecs – *Jaguars* и т.д.

В целом, на фракционном уровне можно выделить следующие группы виртуально-игровых реалий:

Таблица 2.

Реалии виртуально-игрового мира «Medieval 2: Total War».

Религия	Культура	Фракции	Реалии культуры / религии / фракции
Catholicism	Southern European, Northern European, East European	England, France, HRE, Venice, Milan, Sicily, Denmark, Poland, Hungary, Spain, Portugal	Crusade, Abbey, Cathedral, Crusaders, Pope, Teutonic Knights, Hospitaller Knights
Islam	Middle Eastern	Moors, Egypt, Turks	Jihad, Imam, Ghazi, Mutatawii, Hashashim
Orthodox	East European, Greek	Rus, Byzantium	Ikoner's Studio, Patriarch
Heresy	Зависит от региона	Rebel	Heretic, Witch
Paganism	Mesoamerican	Aztecs	Coyote Priests, Pagan High Temple

1) Боевые единицы (юниты): *Velites, Principes, Triarii, Praetorian, Equites, Ballistae, Arcani, Peltasts, Phalanx, Hoplites* и т.д.

Названия боевых единиц в компьютерных играх жанра стратегия имеют большое значение. Их используют в битвах для достижения целей игровой компании. По этой причине боевые единицы должны быть привлекательными не только визуально, но и иметь точное «цепляющее» название. В подробное описание включаются не только известные реалии (*Legion, Gladiator*), но и неизвестные или малознакомые реалии: *Hastati, Velites*.

Номинация боевой единицы может представлять собой однокомпонентную реалию или быть составной, включать этнографическую реалию, выраженную прилагательным (*Arcanii, Berserks, Equites, Balearic Slingers, Creatan Archers, Amazon Chariots*). Многокомпонентные реалии вызывают особый интерес, поскольку такие словосочетания имеют важное историческое значение. Ярким примером может послужить реалия *Balearic Slingers*. *Балеарские пращники* были известными легкими пехотинцами в армиях Карфагена и Рима. Диодор Сицилийский писал о них: «... туземцы и римляне называют их Балиаридами, поскольку жители их лучше всех на свете метают (βάλλειν) из пращи крупные камни <...>. Оружие островитян составляют три пращи, одну из которых они обматывают вокруг головы, другую – вокруг туловища, а третью держат в руках. <...> при штурме крепостных стен они поражают воинов, стоящих между зубцами, нанося им тяжелые раны, а в сражениях в поле пробивают щиты, шлемы и любой доспех. Стреляют они так метко, что почти никогда не бьют мимо цели» [5]. Таким образом, оба компонента словосочетания *balearic slingers*, функционируя в едином комплексе, несомненно, представляют собой реалии (историческую и этнографическую соответственно). Однако встречаются двухкомпонентные реалии, в которых только одна составляющая

имеет локальный колорит. Примером может послужить *Iberian Infantry*, где слово *Iberia* является реалией, обозначающей территорию Иберийского полуострова, а второй компонент – *Infantry* – обозначает пехоту, а потому не имеет ни временного, ни этнографического колорита. Понимание значения реалии не представляет затруднения для игроков, поскольку она визуализирована и имеет подробное описание (рис. 1).

2) Постройки: *Hippodrome, Circus Maximus, Scriptorium, Amphitheatre Coliseum, Curia, Forum, Latifundia, Ludus Magna, Pantheon, Bazaar* и т.д.

Постройки в стратегиях участвуют во внутриигровых механиках и подразделяются на экономические (*Bazaar, Curia*), военные (*Legionary Barracks, Hippodrome*), религиозные (*Pantheon, Temple of Jupiter*), политические (*Pro-Consul's Palace, Governor's Palace*) и развлекательные (*Circus Maximus, Coliseum*). В названиях построек также присутствуют реалии, хоть и не в таком количестве как среди боевых единиц. Например *Aqueduct*. Из *Encyclopedia Britannica*: «*Aqueduct*, (from Latin *aqua* + *ducere*, “to lead water”), conduit built to convey water... The elaborate system that served the capital of the Roman Empire remains a major engineering achievement. Over a period of 500 years—from 312 BCE to 226 CE—11 aqueducts were built to bring water to Rome from as far away as 92 km (57 miles)». [13]

Уникальные постройки связаны с фракцией, культурой или религией. Например, в «*Medieval 2: Total War*» у фракции *Spain* есть *Plaza Del Toro*, у арабских фракций – *Bismaristan*, у фракций *Rus* и *Byzantium* – *Ikoner's Studio*.

3) Чудеса света: *Colossus of Rhodes, Pharos of Alexandria, Great Pyramid and Sphinx of Giza, Mausoleum at Halicarnassus, Statue of Zeus at Olympia* и т.д.

Чудеса света формируют отдельную группу реалий,

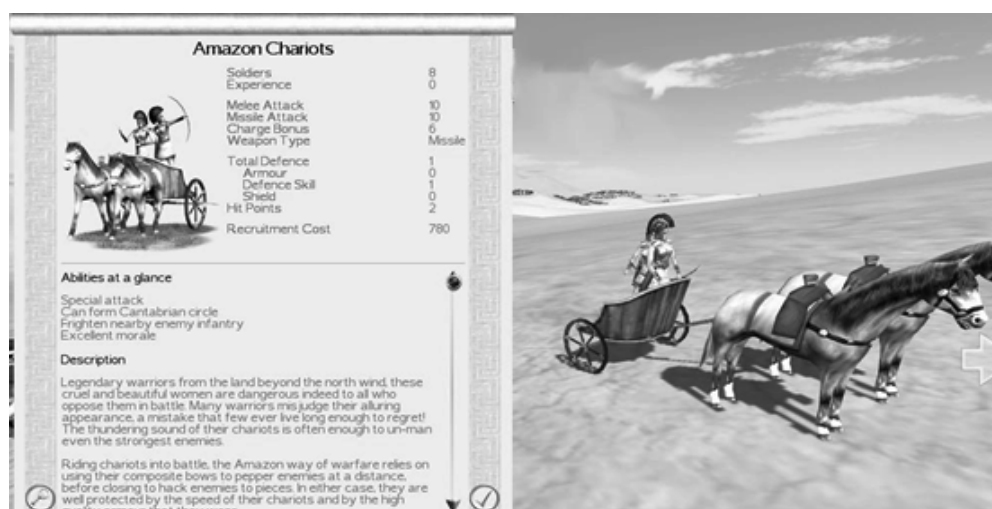


Рис. 1. Пример боевой единицы *Amazon Chariots* с описанием

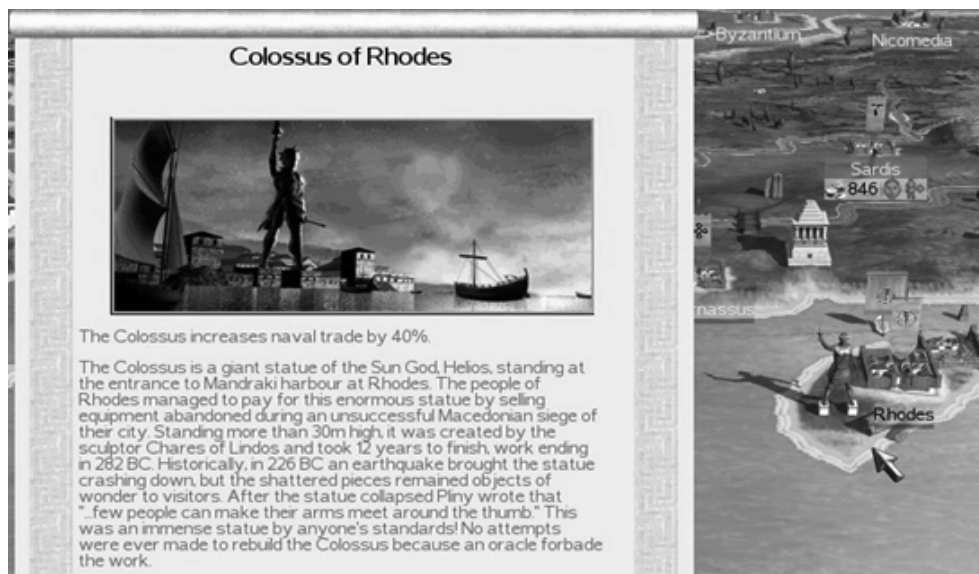


Рис. 2. Чудо света *Colossus of Rhodes* с описанием

которая соотносится с реальными чудесами света. Из Encyclopedia Britannica: «*Colossus of Rhodes*, colossal statue of the sun god Helios that stood in the ancient Greek city of Rhodes and was one of the *Seven Wonders of the World*.» [14] В рамках компьютерной игры они выполняют не только эстетическую функцию, но и дают полезные бонусы игрокам. Чудеса света отражены на глобальной карте при помощи трехмерной модели (см. рис. 2).

4) События и исследования: *lex aebutia*, *lex papira*, *de rerum natura*, *lex pompeia*, *de materia medica*, *trouble in juda*, *lex fufia caninia*, *Lex Adulteris Coercendis* и т.д.

События в «Rome: Total War» и «Medieval 2: Total War» имеют особое значение. Они происходят в зависимости от определенных условий: важных дат, достижений каких-либо количественных характеристик и т.д.

Разработчики игры ввели во внутриигровые тексты также реалии, не имеющие исторической основы. К ним можно отнести, например, название города *Domus Dulcis Domus* (лат. Дом, милый дом) и *Yubtseb Elephants*. С одной стороны, последняя реальность – это название-палиндром для слонов-наемников, которые появляются при введении консольной команды. С другой стороны, консольная команда *Oliphaunt* и размер слонов в игре является отсылкой к слонам из «Властелина Колец». Такие отсылки называются «пасхальными яйцами». В «Medieval 2: Total War» можно найти такие консольные команды как *vindaloo* и *madras*, которые также добавляют слонов. *Vindaloo* относится к популярному индийскому блюду, а *Madras* – к старому названию города Ченнай. Команда *houston* добавляет *Mercenary Rocket Launcher*, что создает отсылку к американскому городу Хьюстон, в котором расположен Космический центр Линдона Джонсона, центр управления и контроля за космическими полетами.

Во внутриигровых текстах в небольшом количестве присутствуют также мифологические реалии. Например, в «Rome: Total War» мы можем найти боевые единицы *Amazons* (рис. 2), расположенные в городе *Themyscira*. Из словаря Merriam-Webster: *amazon* - noun: 1. a member of a race of female warriors of Greek mythology. [12]

Вывод

Анализ внутриигровых текстов компьютерных игр «Rome: Total War» и «Medieval 2: Total War» позволяет заключить, что для описания выявленных реалий необходимо введение термина «виртуально-игровая реальность», под которым мы понимаем слово или словосочетание, называющее артефакты и ментефакты виртуального мира, созданного воображением разработчиков компьютерной игры. Реалии данного типа могут быть заимствованы из реального и фантастического миров (в этом случае они переосмысляются, часто наделяются новыми значениями) или изобретаются разработчиком для описания внутриигрового объекта или понятия. Виртуально-игровые реалии объединяются в виртуально-игровую реаликон – совокупность реалий, функционирующих как единый интенционально-эстетический комплекс, необходимый для изображения виртуальной действительности, создания локального, темпорального и социально-культурного колорита компьютерной игры.

Виртуально-игровой реаликон может быть описан на трех уровнях: игровом, сверхфракционном и фракционном. Реаликон собственно игрового уровня – это совокупность реалий, функционирующих в виртуальном мире одной игры и имеющих соответствующий локальный, темпоральный и (или) этнический колорит. Реалии сверхфракционного уровня – артефакты и ментефакты

локального, этнического и религиозного характера, значимые для конкретной культуры / религии / фракции. На фракционном уровне выделяются множество со-

цио-культурных реалий, распределяющихся по четырем группам: боевые единицы (юниты), постройки, чудеса света, события и исследования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Алтабаева, Е.В. Замятинский текст как лингвокультурный феномен // Вестник ННГУ. 2011. No 6–2. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zamyatinskiy-tekst-kak-lingvokulturnyy-fenomen>. – 18.01.2021
2. Верещагин Е.М. Лингвострановедческая теория слова / Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров. – М.: Русский язык, 1980. – 320 с.
3. Влахов С.И. Непереводимое в переводе / С.И. Влахов, С.П. Флорин. – Изд. 3-е, испр. и доп. – М.: «Р. Валент», 2006. – 448 с.
4. Гак В.Г. Языковые преобразования / В.Г. Гак. – М.: Языки русской культуры, 1998. – 768 с
5. Диодор Сицилийский. Греческая мифология (Историческая библиотека). М., Лабиринт, 2000
6. Красных В.В. «Свой» среди «чужих»: миф или реальность? / В.В. Красных. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. – 375 с.
7. Кретов А.А., Фененко Н.А. Лингвистическая теория реалии // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2013. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskaya-teoriya-realii> (дата обращения: 10.03.2023)
8. Розенталь Д.Э. и Теленкова М.А. Словарь-справочник лингвистических терминов. Пособие для учителей. Изд. 2-е, испр. и доп. М., «Просвещение», 1976. 543 с.
9. Россия: большой лингвострановедческий словарь / под общ. ред. Ю. Е. Прохорова. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА. – 736 с
10. Фененко Н.А., Бурякова С.Ю. Художественный реаликон как категория переводоведения // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2020. – №. 2. – С. 39-50.
11. Черникова, Г.О. О некоторых особенностях философской проблематики романа Михаила Булгакова «Мастер и Маргарита» [Текст] / Г.О. Черникова. – Analele Univ. din Timisoara. Ser. sti. filol. Timisoara, 1971. – Vol. 9. – P. 213–229.
12. Amazon. Merriam-Webster.com Dictionary, Merriam-Webster, [электрон. ресурс]. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/amazon> (дата обращения 12.03.2023)
13. Britannica, The Editors of Encyclopaedia. «aqueduct». Encyclopedia Britannica, [электрон. ресурс]. Режим доступа: <https://www.britannica.com/technology/aqueduct-engineering> (дата обращения 10.01.2023).
14. Britannica, The Editors of Encyclopaedia. «Colossus of Rhodes». Encyclopedia Britannica, [электрон. ресурс]. Режим доступа: <https://www.britannica.com/topic/Colossus-of-Rhodes> (дата обращения 12.03.2023).

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

15. Rome: Total War / The Creative Assembly, Activision, Sega, Feral Interactive, 2004. – Компьютерная игра: официальный сайт - <https://www.totalwar.com/>
16. Rome: Total War - Barbarian Invasion / The Creative Assembly, Sega, Feral Interactive, 2005. – Компьютерная игра: официальный сайт - <https://www.totalwar.com/>
17. Rome: Total War - Alexander / The Creative Assembly, Sega, Feral Interactive, 2006. – Компьютерная игра: официальный сайт - <https://www.totalwar.com/>
18. Medieval II: Total War. / The Creative Assembly, Sega, Feral Interactive, 2006. – Компьютерная игра: официальный сайт - <https://www.totalwar.com/>
19. Medieval II: Total War: Kingdoms. / The Creative Assembly, Sega, 2007. – Компьютерная игра: официальный сайт - <https://www.totalwar.com/>

© Солопий Дмитрий Константинович (solopij_dk@surgu.ru), Богоявленская Юлия Валерьевна (jvbog@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»