Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу CC BY 4.0

УДК 811.111'42: [791.22/24=111:159.954-043.84]
DOI https://doi.org/10.32782/2409-1154.2026.80.8

Заболотська О. О.,
доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова
Херсонського державного університету
https//orcid.org/0000-0002-8899-8244

ТРИГЕРИ АКТУАЛІЗАЦІЇ УЯВНОГО СВІТУ В АНГЛІЙСЬКОМОВНОМУ КІНОТЕКСТІ *FREE GUY*

Стаття висвітлює актуальну проблему сучасної когнітивної лінгвістики, яку порушували в контексті теорії можливих світів такі вчені, як: Д. Льюїс, У. Еко, Т. Павел, П. Верт, Дж. Гевінс та М.-Л. Райан, П. Стоквелл та вітчизняні науковці О. Воробйова, О.В. Заболотська, О.Кагановська, О. Колесник, О. Котовська, І. Лівицька, Н. Миколайчук, Ю.Обелець, Д. Павкін, О. Селіванова – в царині когнітивної лінгвістики. На думку відомого психолога та письменниці Кайлі Холмс, уява – це та внутрішня сила, яку використовували всі великі філософи, мислителі, художники, музиканти, науковці й письменники. Вона допомагає людям, які намагаються вирішити проблеми, досягнути успіху. Уява письменника створює особливий світ, який є відображенням сподівань, бажань та думок самого автора та його персонажів. У статті доведено наявність дейктичних, атитюдних та епістемічних похідних світів у площині художнього тексту. Специфіка кіно тексту, що базується на мові його персонажів, уможливлює також не тільки вербальне осмислення, але й візуальне сприйняття уявного світу. Однак, проблема визначення тригерів уявного світу в англійськомовних кіно текстах залишилася поза увагою учених, що і визначило інтерес до даної розвідки. У статті виявлено, що перетин між світом автора і світом персонажів в англомовних кіно текстах здійснюють артефакти, які виконують функцію світотвірних тригерів можливих та неможливих світів. Аналіз мовного матеріалу кіно тексту стрічки «Персонаж» (Free Guy) дозволив виявити тригери актуалізації уявного світу гравців та світу персонажів, розробленого авторами гри Free City. Соціальні фактори, які зумовлюють специфіку семантичних характеристик артефактів у кіно тексті, сприяли розділенню лінгвокультурного коду «Артефакти» на субкоди: «Житло» (window, door), «Аксесуари та одяг» (glasses, sneakers), «Зброя» (light saber, portal gun) «Споруда» (bridge), «Природа» (sea), які актуалізують свої семіотичні функції у модельованому (реальному) світі кіно тексту внаслідок формування символічних значень у віртуальному світі комп'ютерної гри. Особливе місце відведено персонажу Гайю як продукту штучного інтелекту.

Ключові слова: світотвірні тригери, світ автора, світ персонажів, артефакт, кіно текст.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями. Категорія художнього світу є однією з найважливіших та актуальних проблем дослідження будь-якого літературного тексту, оскільки вона відіграє значну роль в орієнтації людини не лише в реальному світі, але у світі (або світах), що моделюється в межах художнього твору.

Теорія можливих світів, вперше запропонована Г. В. Лейбніцем, була розроблена в другій половині 20-го століття філософами (С. Кріпке, Д.Льюїс, Н. Решер) як засіб вирішення проблем формальної семантики. Основним положенням теорії є те, що реальність являє собою певний всесвіт, який складається з великої кількості різноманітних елементів. У цьому всесвіті існує відповідна ієрархія (створений складний елемент, який є центром системи стосовно всіх інших простих елементів). Реальний світ (*the actual world*) виступає центральним елементом, а все, що знаходиться поза його межами, належить до можливих світів (*possible worlds*) [1, с. 85]. У теорії можливих світів висувається ідея нескінченної множини світів, які можуть взаємодіяти між собою, що дає можливість кожному можливому світу бути пов'язаним із певною кількістю інших різноманітних світів. Починаючи з середини 70-х років, теорія можливих світів стала застосовуватися в контексті художніх світів літературного твору такими вченими, як: Д. Льюїс, У. Еко, Т. Павел, П. Верт, Дж. Гевінс та М.-Л. Райан.

Аналіз останніх досліджень і публікацій з даної теми. Теорію можливих світів у царині вітчизняної когнітивної лінгвістики досліджували з різних наукових підходів О. В.Заболотська, О.Кагановська, О.Колесник, О.Котовська, І.Лівицька, Н. Миколайчук, Ю. Обелець, Д.Павкін, О.Селіванова та зарубіжні вчені H. Downing L., R. Ronen, P. Stockwell. Натомість проблема визначення тригерів уявного світу в англійськомовних кіно текстах залишилася поза увагою учених, що і спонукало наш інтерес до її розгляду.

Формування мети статті – визначити тригери актуалізації уявного світу в англійськомовному кіно тексті *Free Guy.*

Виклад основного матеріалу дослідження. Художній світ представлено його зв'язком із суб'єктом (художній світ письменника) і формою втілення (світ художнього твору). Операторами створення текстових світів виступають лексичні засоби, до яких належать власні назви, просторово-часові дейксиси, артефакти.

Учений Т. Павел в свою чергу вважає, що літературний текст встановлює для читача новий реальний світ, який накладає свої закони на навколишні системи, тим самим визначаючи свій власний горизонт можливостей. Він показує, що літературні світи можна вважати автономними [2, с. 97]

Під можливим світом художнього тексту розуміють певне ментальне утворення [3]; індивідуальну авторську вторинну

модель, світ зі своїми фактами, законами та своїми власними підсвітами; світ слів, які проникають в нашу свідомість; світ, який лежить в інших просторово-часових рамках [4]. Дж. Тейлор зазначає, що можливий світ не є об'єктивно даним світом, він сконструйований людською когніцією [1, с. 7].

У можливому світі можуть змінюватися різні світи: модельований світ, де стан речей відповідає стану справ в реальному світі (фізично і логічно можливий світ) і не модельований світ (неможливий можливий світ), де стан справ суперечить стану речей в реальному світі [2, с. 223]. Як зазначає М. Ріффатер, моделі художнього тексту будуються на біполярних поняттях мімезису/дієгезису [5, с. 9]. Автор вважає, що міметичне зображення навколишньої дійсності спрямоване на копіювання реального світу [6, с. 18]. Тобто тексти, у яких переважає мімезис, відтворюють можливий світ більш правдоподібно, відповідно до реальності. Підгрунтям цього є форма взаємодії з віртуальною дійсністю, яка скомпонувала текст: хроніка подій, деталізація в пошуках міметичної істини, імітація життя [5, с. 20].

У числі новостворених текстових світів виокремлюють три основні типи:

1. Дейктичні похідні світи, що виникають у результаті відхилень від основних параметрів тексту за ініціативою учасників або персонажів.

2. Атитюдні похідні світи, що включають у дискурс три сфери когнітивної активності: бажання, переконання і наміри.

3. Епістемічні похідні світи, що охоплюють події, віддалені від початкового текстового світу або гіпотетично в ньому представлені [6].

Подальше розмежування текстових світів пов'язане з виділенням двох типів залежно від того, хто ініціює зміну дейктичних параметрів базового текстового світу – учасники дискурсу або персонажі. Відповідно виділяють світи, що доступні учасникам *(participant-accessible),* і ті, що доступні персонажам *(character-accessible).* На відміну від других, перші відповідають принципам дискурсу [6]. Поряд зі світами персонажів виділяють світ автора.

Отже, у межах текстового світу виокремлюються різноманітні можливі світи: світ автора і світ персонажів, який у свою чергу поділяється на світ уявлень, бажань, світ знань, світ зобов'язань; і формують дейктичні, атитюдні та епістемічні похідні світи.

Як зазначав У. Еко, створення текстових світів вимагає від читачів гнучкості та певної поверховості, за допомогою яких можна пояснити існування певних протиріч, порушення онтологічних рамок [цит. за: 7, с.325]. Цю думку підтримує вітчизняна науковиця І. Лівицька: «кожен автор живе в своєму вимірі, створюючи «можливий світ» [8, с. 149]. Цей світ може бути правильним, може бути хибним. Тобто, він створює свій світ і продовжує в ньому і свою культуру, і свої знання, і свій культурний досвід. Читач в свою чергу зі своїм «можливим світом» трактує світи по-своєму. І скільки є читачів, стільки «можливих світів», і стільки можливих інтерпретацій будь-якого художнього твору» [8, с. 149].

Науковиця О. Котовська визначає можливий світ художнього твору – «як ментальне утворення, індивідуально-авторську вторинну модель реальності, яка інтегрує в собі кілька текстових світів, які в процесі взаємодії складають єдине ціле» [9, с. 127]. Сприйняття світу, картина якого створюється у тексті як одночасно можливого та реального, за трактуванням авторки, «зумовлене близькістю контекстів можливого та реального світів, їх взаємних накладань. У можливому світі можуть змінюватися різні світи: модельований світ, де стан речей відповідає стану справ у реальному світі (фізично і логічно можливий світ) і немодельований світ (неможливий), де стан справ суперечить стану речей у реальному світі» [9, с. 128]

Дослідниця А.Матвієнко вважає «можливі світи художнього тексту унікальними конструктами із власною складною ієрархічною структурою, що охоплюють мікросвіт (світ персонажів) та макросвіт (сюжетну лінію твору)» [10, с.118]. Науковці вважають, що перетин мікро- і макросвітів в англомовних кіно текстах здійснюють артефакти, які виконують функцію світотвірних тригерів можливих світів: «артефакт є носієм доволі значного когнітивного та ціннісного змісту. Генезис процесу соціального наслідування і пам'яті, еволюція здатності до символічного уособлення здійснюється через об'єктивацію форм дійсності в артефакті» [7; 11]. Особливо це виявляється у кіно текстах, де артефакти позначають предмети, які виступають тригерами уявного світу. Специфіка кіно тексту, що базується на мові його персонажів, уможливлює також не тільки вербальне осмислення, але й візуальне сприйняття уявного світу.

Розглянемо на матеріалі кіно тексту «Персонаж» (*Free Guy*) тригери актуалізації уявного світу. Сама кінострічка представлена у формі комп'ютерної гри, де реальні гравці «переплутані» з персонажами гри. Представлений актуальний світ гравців є також змодельованим сюжетом кіно тексту. А світ персонажів сконструйовано авторами гри *Free City.*

Перехід у простір уявного світу відбувається завдяки предметам, серед яких – *окуляри* (рис. 1) [12], надівши які відразу персонаж потрапляє в іншу реальність, наповнену стрілянною, пограбуванням банку, яскравими декораціями міста і цікавими таємницями.



Рис. 1. Black spectacles

Окуляри запрограмовані на певні завдання, які гравці та їхні персонажі можуть виконувати тільки в уявному для них світі: «*Those, who have black spectacles are cool. They are crazy, careless. They can do whatever they want: have specific hair dress, wear sophisticated clothes, drive cool cars. They can break the lows, steel cars and robber the banks and have no punishments for such crimes. They are considered to be heroes»* [12].

Жага знайомства з гарною дівчиною змусила головного персонажа Гайа надіти окуляри, щоб потрапити у той світ, в якому вона живе. Він був шокований реальною картиною, яку побачив: ніби то те саме місто перетворилося на інший світ (рис. 2) [12].

Доторкнувшись до медичної валізи, Гай стає сильним і має надприродні здібності: в *кросівках* (рис. 3) [12] закла-



Рис. 2. A new world

дений запрограмований спектр можливостей, завдяки яким Гай зникає від переслідувачів, стрибає на стелю хмарочосу, летить у повітрі вниз і залишається живим бо його загортають у капсулу, що спасає його при падінні. Таке можливо лише у віртуальній реальності, яку створено у комп'ютерній грі. Уявний світ наповнює гру спец ефектами та можливістю брати участь у всіх подіях гри.



Рис. 3. Sneakers

Ще одним засобом переходу персонажів з однієї реальності в іншу є *портальна пушка у вигляді вогненного кола* (рис. 4) [12], яке є перетином між світами. Спасаючись від переслідування, дівчина Міллі використовує пушку, щоб врятувати себе і Гайя і потрапити в інший світ.



Рис. 4. Portal gun

Гай, як персонаж реального світу, не може зрозуміти чому віртуальний світ має стільки злочину, негативу, чому щоб перейти на високий рівень у грі треба вбивати, пограбувати і робити інші погані речі. Він вирішує набирати бали і переходити на рівні за рахунок добрих справ і тому стає відомим і популярним серед гравців. Засновнику гри *Free City* Кізу вдалося розгадати хто на справді Гай, якщо він не персонаж і не гравець: «*Guy is first real algorithm of human being. He is AL. He thinks that he is a human being that is why he is not a personage of game. As AL he could so quickly got such levels*» [12]. Наступним тригером уявного світу виступають *двері* (рис. 5) [12] в інший світ, вхід у світ комп'ютерної гри, (в її систему) де Гай навіть незапрограмований персонаж.



Рис. 5. Portal Door

Розпечений такою новиною, Гай прямує до моря, щоб заспокоїтися і кинути камінця. Але *море* (рис.6) [12] також виявляється порталом в інший світ.



Рис. 6. Sea

Гай розпечений таким ходом подій: «*Everything is lie. Everything is unreal. We are not important. We all are fake*» [12].

Та його друг – поліцейський – намагається пояснити Гаю, що навіть не існуючий персонаж не може не існувати бо емоції, переживання, підтримка і бажання допомогти існують реально і це і є реальний світ хоч і запрограмованої гри. Тому гравці не завжди можуть реалізувати програмовані дії. Персонажі, такі як Гай, виходять за рамки цієї гри і з'являються в різних світах. Тому сам *персонаж Гай* є тригером уявного світу, створеного штучним інтелектом. Тому він намагається спасти світ, в якому існує його кохана дівчина Міллі і допомагає їй викрасти відео кліп, в якому все інакше: всі живуть як вони мріють і бажають. Це згідно з зазначеної вище класифікації – атитьюдний світ. Цей світ сховали за порталом і не дають можливості існувати в ньому. *Міст* через море – це портал до того бажаного світу (рис. 7) [12].



Рис. 7. Bridge

Та перешкодою до цієї дії стає створений новий персонаж – велетень Дюдо, який намагається знищити Гайа своєю міццю. На допомогу приходить *світловий меч* – тригер уявного світу (рис. 8) [12].



Рис. 8. Light saber

Він переміщує велетня, але не вбиває. Та більш ефективною зброєю стають окуляри, надівши які велетень захоплюється тим світом, який бачить завдяки ним. Пройшовши весь міст Гай через *вікно* – портал в інший світ – потрапляє в цей світ і спасає місто та його мешканців (рис. 9) [12].



Рис. 9. Window

Уявний світ гри перетворюється на реальний світ персонажів та гравців. Усі можуть бути тими, ким вони прагнуть бути і роблять те, що бажають, а не те, що їх змушували робити.

Висновки. Тригерами уявного світу в кіно тексті стрічки «Персонаж» виступають такі артефакти як: окуляри, портальна пушка, кросівки, світовий меч, двері, вікно, персонаж Гай, міст. Дані артефакти, створюючи лексикосемантичні поля «Житло» (*window, door*), «Аксесуари та одяг» (*glasses, sneakers*), «Зброя» (*light saber, portal gun*) «Споруда» (*bridge*), «Природа» (*sea*), актуалізують свої семіотичні функції у модельованому (реальному) світі кіно тексту внаслідок формування символічних значень у віртуальному світі комп'ютерної гри. Особливе місце відведено персонажу Гайю як продукту штучного інтелекту.

Література:

1. Taylor J. R. Introduction: On Constructing the World. *Language and The Cognitive Constructing of the World*. Berlin, New York.1995. P. 1–23.
2. Pavel T. Fictional Worlds. Cambridge. 1986. 178 p.
3. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава. 2006. 716 с.
4. Wierzbicka A. Understanding Cultures through their Key Words. New York, 1997. 328 p.
5. Riffaterre M. Fictional truth. Baltimore 1990. 160 p.
6. Stockwell P. Cognitive Poetics: An Introduction. London, 2002. 193 p.
7. Єфименко В. А. Інтертекстуальні зв'язки між текстовими світами казкових творів. *Studia Linguistica*. Київ, 2013. № 3. С. 322 – 326.
8. Лівицька, І.А. Теорія множинних світів та уявний світ художнього твору: точки взаємодії. *Закарпатські філологічні студії*. Ужгород. 2020. 14(2). С. 149–152
9. Котовська О. В. Типологія можливих світів у когнітивній лінгвістиці. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. Київ, 2015. № 13. С. 127–135.
10. Матвієнко А.В. Роль артефактів у генерації можливих світів у кіно текстах різних жанрів. *Магістерські студії.* Херсон. Вип. XVIII. 2018. С. 117–120
11. Заболотська О. В. Імперативні конструкції як оператори творення світу англомовних поетичних текстів. *Південний архів. Філологічні науки*. Херсон. 2014. Вип. 61. С. 108–114.
12. Free Guy. URL: https://inoriginal.cc/films/167-free-guy-2021.html
13. Ryan M.-L. From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological pluralism in Physics, Narratology, and Narrative. *Poetics today: Internetional Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication*: Humburg. Volume 27, Number 4, 2006. P. 633–674
14. Pavkin, D. The ways of forming possible worlds of literary text characters: a cognitive linguistic aspect (a study of the novel "Treasure Island" by R. L. Stevenson). *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, Kharkiv. (99), 2024. P. 29–43. DOI: 10.26565/2786-5312-2024-99-04

Zabolotska O. TRIGGERS FOR ACTUALIZATION OF THE IMAGINARY WORLD IN ENGLISH-LANGUAGE FILM TEXT FREE GUY

This article highlights the actual problem of modern cognitive linguistics, which was researched in the context of the theory of possible worlds by such scientists as: D. Lewis, W. Eco, T. Pavel, P. Werth, J. Gavins and M.-L. Ryan, P.Stockwell, H. Downing, R.Ronen and ukrainian scientists O.V. Zabolotska, O.Kaganovska, O. Kolesnyk, O. Kotovska, I. Livytska, N. Mikolaichuck, Yu.Obelets, D. Pavkin, O. Selivanova, I.Smushchynska – in the field of cognitive linguistics. As the famous psychologist and writer Kylie Holmes states, "imagination is the inner power that all great philosophers, artists, musicians, scientists and writers have used. It helps people, who are trying to solve problems, to achieve success." The writer's imagination creates a special world that is a reflection of the hopes, desires and thoughts of the author himself and his characters. This article proves the existence of deictic, attitudinal and epistemic derived worlds in the literary text. The specificity of the film text, based on the language of its characters, also makes it possible not only to verbally comprehend, but also to visually perceive the imaginary world. However, the problem of determining the triggers of the imaginary world in English-language film texts has remained beyond the attention of scientists, that has determined the interest in this research. The article reveals that the intersection between the author's world and the world of characters in English-language film texts is carried out by artifacts that perform the function of world-forming triggers of possible and impossible worlds. The analysis of the linguistic material of the film text "Character" (Free Guy) has allowed us to identify triggers for the actualization of the imaginary world of players and the world of characters developed by the authors of the game Free City. Social factors that determine the specificity of the semantic characteristics of artifacts in the film text contributed to the division of the linguistic and cultural code "Artifacts" into sub codes: "Housing" (window, door), "Accessories and clothing" (glasses, sneakers), "Weapons" (light saber, portal gun), "Structure" (bridge), "Nature" (sea), which actualize their semiotic functions in the simulated (real) world of the film text as a result of the formation of symbolic meanings in the virtual world of the computer game. A special place is given to the character Guy as a product of artificial intelligence.

Key words: world-forming triggers, the author's world, the world of characters, artifacts, film text.

Дата першого надходження статті до видання: 20.07.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 21.08.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 05.11.2026