

УДК 811.161.2

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2025-215-42>

ПРЕЦЕДЕНТНІ ФЕНОМЕНИ ЕМПІРИЧНОЇ ТА ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ТЕКСТАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗИ

PRECEDENT PHENOMENA OF EMPIRICAL AND VIRTUAL REALITY IN TEXTS OF FANTASY GENRE

Слободянюк К. М.,

orcid.org/0009-0003-9951-5222

аспірант кафедри української мови

Криворізького державного педагогічного університету

Дослідження прецедентних феноменів є актуальним питанням сучасного мовознавства. Науковці розробили різні класифікації прецедентних феноменів, до яких належить поділ за належністю до віртуальної та емпіричної реальності. Проте ця класифікація лише згадана в декількох наукових працях, тому потребує більш детального вивчення, зокрема через її значущість для дослідження текстів жанру фентезі. Метою статті є з'ясування суті поняття «віртуальна реальність» та поділ джерел прецедентних феноменів у текстах цього жанру за належністю до віртуальної й емпіричної дійсності. Перші дослідження віртуальності датовані ще Античністю, хоча сам термін у сучасному його вигляді не фігурує у працях давньогрецьких і давньоримських філософів, які ототожнювали віртуальне з потенційно можливим. Філософи-постмодерністи також досліджували віртуальну реальність та визначали її як таку, що складається із симулякрів – копій, референт яких ніколи не існував в емпіричній реальності. Симулякр науковці вважають реальним лише у віртуальному плані. Ознаками віртуальної реальності є породжуваність, актуальність, інтерактивність, автономність та імітація емпіричної дійсності. Деякі дослідники трактують мистецтво як віртуальну реальність, оскільки воно породжене дійсністю, проте не копіює її та не має однозначного прототипу, а твори мистецтва створюють ілюзію реальності. Окрім прецедентних феноменів, що джерелом яких є мистецтво, до віртуальної реальності належать такі джерела як міфологія, фольклор і релігія. Важливо зазначити, що прецедентні тексти належать до емпіричної реальності, а їхній зміст – до віртуальної. З емпіричної дійсності походять прецедентні феномени з різних галузей науки й суспільної сфери, зокрема сучасні та історичні культурні, політичні та суспільні події, явища, діячі, організації тощо.

Ключові слова: прецедентний феномен, фентезі, віртуальна реальність, емпірична реальність.

The study of precedent phenomena is a relevant issue in contemporary linguistics. Scientists have developed various classifications of precedent phenomena, including a categorization based on whether they belong to virtual or empirical reality. However, this classification is only mentioned in a few scientific works, so it needs to be studied in more detail, particularly because of its significance for the study of fantasy genre texts. The purpose of this article is to clarify the essence of the concept of «virtual reality» and to divide the sources of precedent phenomena in fantasy texts according to their belonging to virtual or empirical reality. The earliest studies of virtuality date back to Antiquity, although the term itself in its modern form does not appear in the works of ancient Greek and Roman philosophers, who associated the virtual with the potentially possible. Postmodernist philosophers also studied virtual reality and defined it as consisting of simulacra – copies whose referents never existed in empirical reality. Scientists consider simulacra to be real only in a virtual sense. The characteristics of virtual reality are generativity, relevance, interactivity, autonomy, and imitation of empirical reality. Some researchers interpret art as virtual reality because it is generated by reality but does not copy it and does not have a clear prototype, and works of art create the illusion of reality. In addition to precedent phenomena originating in art, virtual reality includes sources such as mythology, folklore, and religion. It is important to note that precedent texts belong to empirical reality, while their content belongs to virtual reality. Precedent phenomena from various fields of science and the social sphere (contemporary and historical cultural, political, and social events, phenomena, figures, organizations, etc.) originate from empirical reality.

Key words: precedent phenomenon, fantasy, virtual reality, empirical reality.

Постановка проблеми. Вивчення прецедентних феноменів належить до актуальних питань вітчизняного мовознавства, про що свідчать численні дослідження, присвячені цьому явищу. Класифікація прецедентних феноменів за належністю до світу реального – ірреального є важливою для дослідження текстів жанру фентезі, проте вона лише побіжно згадана в декількох наукових працях та потребує більш детального розгляду, що зумовлює актуальність розвідки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженню прецедентних феноменів присвячені праці таких науковців як А. Берестова, І. Богданова, Л. Меркотан, А. Петренко, М. Рослицька, Т. Соловійова та ін. А. Петренко запропонувала розрізнення понять «прецедентний феномен» і «прецедентна мовна одиниця» [1]. І. Богданова також розрізняє прецедентні феномени і прецедентні одиниці, які згідно з дослідницею є вербальним вираженням феноменів у тексті [2]. Л. Меркотан вивчала прецедентні тексти з погляду інтертекстуальності [3]. Праці М. Рослицької й Т. Соловійової присвячені аналізові прецедентних феноменів у політичному дискурсі [4; 5]. А. Берестова досліджувала функціонування прецедентних феноменів у художніх текстах [6].

Вивченню віртуальної реальності у філософії присвячені наукові праці таких науковців як С. Веремейчик, Ю. Огороднійчук, І. Сальник, У. Севастьянів, Л. Усанова, К. Шиман, О. Штепа та ін. І. Сальник та К. Шиман досліджують історію розвитку досліджень віртуальної реальності [7; 8]. С. Веремейчик розглядає віртуальну реальність з погляду теорії симулякрів [9]. Ю. Огороднійчук, Л. Усанова, й О. Штепа детально зупиняються на впливові віртуальної реальності на сучасне суспільство зокрема через розвиток комп'ютерної віртуальної реальності [10; 11; 12]. Основи теорії симулякрів та сучасних досліджень віртуальної реальності заклали постмодерністи Ж. Бордріяр, Ж. Дельоз і П. Клоссовські [13; 14; 15].

Мета дослідження полягає в поглибленні теоретичних відомостей про прецедентні феномени віртуальної та емпіричної реальності та з'ясуванні особливостей їхнього функціонування в текстах жанру фентезі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дослідники визначають прецедентні феномени як концепти, що існують у свідомості мовця та часто відтворюються в мовленні. Вони є широко відомими для лінгвокультурної спільноти й відіграють роль носія культурно й інтелектуально значущої для цієї спільноти інформації [1, с. 54; 2, с. 56–58; 5, с. 51; 6, с. 4].

Науковці розробили різні класифікації прецедентних феноменів, до яких належать поділ за вербальністю, за універсальністю, за джерелами походження, належністю до світу реального / ірреального тощо [1; 2; 3; 4; 5; 6]. Остання класифікація згадана в дослідженнях І. Богданової й А. Петренко [1; 2, с. 95], проте дослідниці не надають достатніх теоретичних відомостей про неї. І. Богданова обмежується згадкою опозиції «реальний – віртуальний» як можливих джерел прецедентних ситуацій [2, с. 95]. А. Петренко використовує термін «віртуальна реальність» на позначення художнього світу літературних творів [1, с. 5, 66, 71]. Тому важливо більш детально розглянути це поняття та конкретизувати теоретичний матеріал для досліджень прецедентних феноменів у жанрі фентезі.

«Віртуальна реальність» – це термін, що вживається у декількох науках. Звичне сучасній людині та поширене розуміння цього поняття належить до галузі комп'ютерних технологій [9, с. 85] та означає реальність чи простір, «штучно симульований за допомогою новітніх інформаційних технологій» [16], проте воно є частиною ширшого поняття, що є об'єктом досліджень у філософії.

Філософське осмислення віртуальної реальності та віртуальності датується ще Античністю, хоча сам термін не фігурує у працях античних філософів [9, с. 3; 17, с. 641; 8, с. 65–68]. Аристотель стверджує, що будь-яка річ виникає не з нічого, а з можливості (потенції) [8, с. 67]. Розуміння віртуального як можливого знаходимо також у філософів Середньовіччя [8, с. 68–69]. У дослідженнях Нового часу поняття віртуального не узгоджується з науковими поглядами доби, тому воно надовго зникає з кола досліджуваних питань філософії [7].

Термін «віртуальна реальність» знову з'являється у філософських працях у XX столітті [7; 8, с. 76]. Особливу увагу на це поняття та його сутність звертають постмодерністи, які розробили теорію симулякрів [9, с. 3]. Симуляція за Ж. Бодріаром – це «породження моделей реального без першопричини та без реальності: гіперреального» [13, с. 5–6]. За П. Клоссовські симулякром є «точна копія, оригінал якої ніколи не існував» (цит. за Н. Зінченко [18, с. 125]). С. Веремейчик доходить висновку, що симулякр «реальний, як реальний будь-який об'єкт, що є референтом, тільки реальний він у віртуальному плані» [9, с. 4], а щодо віртуальної реальності емпірична дійсність виконує функцію породження [9, с. 4]. Дослідник визначає віртуальну реальність як «організований простір симулякрів – особливих об'єктів, «відчужених знаків», що (на відміну від знаків-копій) окреслюють не подібність, а різність із референтною реальністю. І на протипагу актуальній дійсності, що виражає цілісність, стабільність та завершеність, віртуальна реальність є джерелом відмінності й різноманіття» [9, с. 4–5].

Ознаками віртуальної реальності є [11, с. 125; 19, с. 123–124]:

- 1) породжувальність (віртуальну реальність створює інша, зовнішня відносно віртуальної реальності);
- 2) актуальність (існування в реальному часі під час взаємодії з реципієнтом);
- 3) інтерактивність (взаємодія з іншими реальностями або реципієнтом);
- 4) автономність (власні характеристики простору й часу, а також закономірності та логіка подій);
- 5) імітація емпіричної реальності.

На підставі засад теорії симулякрів, вважаємо слушними твердження дослідників, які трактують мистецтво як віртуальну реальність [11, с. 121–122; 12, с. 135; 17, с. 642]. Поява віртуальної реальності збігається з появою перших мистецьких творів [17, с. 642], оскільки навіть наскельні малюнки можна вважати спробою показати глядачеві образи тих сцен, які насправді не відбувалися перед очима реципієнта [11, с. 119] і тому є віртуальними. Розвиток технологій дав змогу розширити можливості передачі таких образів у різних видах мистецтва (література, живопис, театр, кіно й анімація, відеоігри тощо), залучаючи дедалі більше різноманітних засобів та наближаючи віртуальні об'єкти до реальних. Однією з найбільш розвинених наразі вважають технологію комп'ютерної віртуальної реальності [10; 12].

Ілюзія справжності того, що відбувається у творі, є основною характеристикою мистецтва [11, с. 121] та віртуальності, що слугує доказом на користь його розуміння як віртуальної реальності. Емпірична реальність породжує мистецтво, проте художні образи не є копіями реальних прототипів. Наприклад, фентезійні твори описують події, явища, осіб і предмети, які не можуть мати прототипу в емпіричній дійсності (наприклад, через її фізичні, хімічні чи біологічні особливості), та є за своєю суттю симулякрами. Навіть за наявності прототипу (наприклад, відомі історичні особи чи події в історичних романах) художні образи залишаються віртуальними, тому що вони є результатом мистецької інтерпретації автора твору й містять ті характеристики, яких не мав прототип.

Важливо зауважити, що твори мистецтва, наприклад, «Божественна комедія» Данте, та їхній текст як джерело прецедентних виразів належать до емпіричної реальності, проте власне сам зміст (наприклад, *зображення Пекла, Раю, образ Вергілія* тощо) є частиною віртуальної реальності.

Окрім мистецтва, представленого різними видами (кіно, анімація, театр, література, відеоігри, живопис, музика, архітектура тощо), до джерел прецедентних феноменів у текстах жанру фентезі належать також релігія, міфологія, фольклор, різні галузі наук, суспільна сфера. До останньої зараховують сучасні та історичні суспільні, культурні та політичні події, діячі, організації, суспільні рухи тощо [1; 2, с. 83; 3, с. 103–108; 4; 5, с. 63; 6, с. 8].

Прецедентні феномени, що походять з міфології та народної творчості теж вважаємо належними до віртуальної реальності, оскільки їхні образи і сюжети породжені творчою діяльністю

людини і часто не мають прототипу в емпіричній дійсності (такими є, наприклад, *русалки, дракони, гора Олімп* тощо).

До віртуальної реальності зараховуємо прецедентні феномени з релігій та вірувань, адже неможливо однозначно довести чи спростувати існування в емпіричній дійсності *бога чи богів, раю, пекла, нірвани* тощо. Безперечно, реальні релігійні діячі (наприклад, *Папа Римський Франциск*) є частиною емпіричної дійсності, хоча неоднозначним залишається питання приналежності таких прецедентних осіб як *Ісус Христос* чи *Сіддгартха Гаутама (Будда)* до реальних чи ірреальних феноменів. На наш погляд, доцільно провести окреме дослідження цього питання, яке виходить за межі мовознавства та потребує уваги в історичній, філософській, теологічній і культурологічній сфері.

Науки й суспільна сфера є джерелами реальних прецедентних феноменів, адже прецедентні особистості, вирази, імена, тексти та ситуації з цих джерел існували чи існують в емпіричній дійсності (сюди належать, наприклад, такі прецедентні феномени як *Чорнобильська АЕС, об'єднання Німеччини, Французька революція* та її гасло «*Свобода, рівність, братерство*», чинний президент Польщі *Кароль Навроцький* тощо).

Висновки. Прецедентні феномени можуть походити з віртуальної або емпіричної реальності. Під віртуальною реальністю філософи розуміють породжений емпіричною реальністю простір симулякрів – копій, оригінал яких ніколи не існував. Віртуальна реальність породжена іншою реальністю, існує лише в момент взаємодії з реципієнтом, має особливі характеристики простору і часу й імітує емпіричну дійсність. Прецедентні феномени, джерелом яких є мистецтво, міфологія, фольклор і релігія, належать до віртуальної реальності. Прецедентні феномени з різних галузей наук, суспільної сфери та історії належать до емпіричної реальності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Петренко А. С. Прецедентні феномени в заголовках сучасних засобів масової комунікації: джерела, структура, рецепція : дис. ... канд. філол. наук : 035 Філологія. Київ, 2021. 332 с.
2. Богданова І. В. Сугестивний потенціал прецедентних одиниць в українському медійному дискурсі початку ХХІ століття : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 / Донецький нац. ун-т. Вінниця, 2016. 191 с.
3. Меркотан Л. Й. Прецедентні тексти в системі інтертекстуальності : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Чернівці, 2016. 260 с.
4. Рослицька М.В. Прецедентне ім'я в політичному дискурсі: формально-семантичні ознаки і соціо-прагматичний потенціал (на матеріалі промов президентів України, Польщі та Франції кін. ХХ-поч. ХХІ ст.) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Львів, 2018. 357 с.
5. Соловійова Т. О. Типологія та прагматика прецедентних феноменів в українськомовному політичному дискурсі 2014–2019 рр : дис. ... канд. філол. наук. 035 Філологія. Кривий Ріг, 2022. 236 с.
6. Берестова А. А. Релігійна прецедентність у мові української прози кінця ХХ – початку ХХІ століття : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Харків, 2016. 24 с.
7. Сальник В. І. Віртуальність як складова сучасного середовища. Семінар Міждисциплінарного наукового центру прикладних досліджень Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка. 20 квітня 2021 року. URL: <https://cusu.edu.ua/en/iscar-announcements-activities/15689-rozshirenij-oglyad-zmistu-naukovogo-doslidzhennya-profesorki-i-v-salnik-virtualnist-yak-skladova-suchasnogo-seredovishcha> (дата звернення: 12.11.2025).
8. Шиман К. А. Еволюція поняття «віртуальна реальність» у філософії. Мультиверсум. *Філософський альманах*. 2020. Вип. 2(172). Том 1. С. 64–85. DOI 10.35423/2078-8142.2020.2.1.04
9. Веремейчик С. В. Віртуальна реальність у контексті постмодерністського філософування. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2021. Вип. 31. С. 3–6. DOI <https://doi.org/10.32837/apfs.v0i31.991>
10. Огороднійчук Ю. Віртуальна реальність як феномен та її вплив на буття людини. *Humanities Studies*. 2024. Вип. 20 (97). С. 83–92. DOI <https://doi.org/10.32782/hst-2024-20-97-10>
11. Усанова Л. Віртуальність як риса сучасності. *Соціальна філософія та філософія історії. Філософські обрії*. 2011. № 25. С. 116–126.
12. Штепа О. О. Віртуальна реальність: соціально-філософський аналіз. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. 2022. С. 135–139. DOI <https://doi.org/10.32782/apfs.v037.2022.22>

13. Бодріяр Ж. Симулякри і симуляція / пер. з фр. В. Ховхун. Київ: Вид-во Соломії Павличко «Основи», 2004. 230 с.
14. Deleuze G. Logique du sens. Paris, Éditions de Minuit. 1969. 392 p.
15. Klossowski P. A propos du simulacre dans la communication de Georges Bataille. *Critique*. №195-196, 1963. Pp. 742–750.
16. Доброносова Ю. Д. Віртуальна реальність (філософія). Велика українська енциклопедія. URL: [https://vue.gov.ua/Віртуальна реальність \(філософія\)](https://vue.gov.ua/Віртуальна_реальність_(філософія)) (дата звернення: 13.11.2025).
17. Севаст'янів У. П. Феномен віртуальної реальності у філософсько-релігійнознавчому дискурсі. *Молодий вчений*. 2018. №10 (62). С. 641–644.
18. Зінченко Н. О. Симулякр: походження та значення поняття. *Гілея : зб. наук. праць*. 2013. Вип. 73, № 6. С. 124–130.
19. Волинець В. О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України*. 2016. Вип. 52. С. 120–128.

Дата надходження статті: 24.11.2025

Дата прийняття статті: 25.12.2025

Опубліковано: 30.12.2025