

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Волгоградский государственный социально-педагогический университет»

*На правах рукописи*



**Михайлин Иван Алексеевич**

**Жанрообразующие признаки имен собственных  
в дискурсивном пространстве компьютерной игры**

Диссертация  
на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика

Научный руководитель:  
доктор филологических наук,  
профессор Крюкова И.В.

Волгоград 2026

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Компьютерная игра как объект междисциплинарного исследования.....	13
1.1. Понятие о компьютерной игре в социологии и культурологии.....	13
1.2. Компьютерная игра в лингвистических исследованиях .....	23
1.2.1. Проблема переводимости компьютерных игр.....	24
1.2.2. Лексическое наполнение компьютерной игры.....	32
1.2.3. Компьютерная игра как объект ономастических исследований .....	37
1.3. Научные подходы к классификации жанров компьютерных игр .....	44
Выводы по первой главе .....	58
Глава 2. Имена собственные как маркеры жанров компьютерной игры .....	61
2.1. Ономастические маркеры жанра «шутер» (на материале игры «Atomic Heart»).....	61
2.1.1. Жанровые характеристики игры «Atomic Heart».....	61
2.1.2. Ономастическое пространство игры «Atomic Heart»: количественный анализ.....	66
2.1.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Atomic Heart» .....	76
2.2. Ономастические маркеры жанра «симулятор» (на материале игры «Вангеры»).....	111
2.2.1. Жанровые характеристики игры «Вангеры».....	111
2.2.2. Ономастическое пространство игры «Вангеры»: количественный анализ.....	115
2.2.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Вангеры» .....	120
2.3. Ономастические маркеры жанра «приключения» (на материале игры «Чёрная книга/Black Book»).....	138
2.3.1. Жанровые характеристики игры «Чёрная книга/Black Book».....	138
2.3.2. Ономастическое пространство игры «Чёрная книга/Black Book»: количественный анализ .....	142
2.3.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Чёрная книга/Black Book» .....	147
Выводы по второй главе .....	164

Заключение.....	168
Литература.....	172
Лексикографические источники .....	192
Источники иллюстративного материала.....	194
Приложение А.....	195
Приложение Б .....	205

## Введение

Данная работа посвящена актуальной проблеме современной ономастики – определению потенциальной способности имен собственных маркировать признаки жанра. Жанры компьютерной игры, отражающие особенности игрового процесса, в этом отношении особенно показательны.

**Степень разработанности проблемы.** В последние годы компьютерные игры привлекают внимание социологов, культурологов и лингвистов. В современной культурологии игры рассматриваются в одном ряду с кино, литературой и музыкой [Галкин, 2007; Фролова, Чуб, Растопчин, 2009]. Доказано, что в компьютерных играх содержатся структурные компоненты, присутствующие и в классических формах искусства [Разлогов, 1999]. В социологии компьютерные игры рассматриваются как одна из форм социализации и выражения человеческих интенций [Финк, 2003; Сколов, Добринская, 1983].

В ряде зарубежных и отечественных работ проводится жанровая классификация компьютерных игр по нескольким основаниям [Crawford, 1984; Кутлалиев, 2014 и др.], встречаются попытки прогноза возникновения новых жанров на основе отдельных жанровых характеристик [Espen, Marie, Lise, 2003; Orland, Steinberg, Thomas, 2007]. Однако не во всех исследованиях представлены в полной мере жанрово-структурные особенности игр. Практически во всех классификациях, несмотря на разнообразие представленных подходов, выделяются пять жанров компьютерных игр, популярных в разных странах: «действие (экшен)», «симулятор», «ролевая игра», «приключения» и «стратегия».

Среди многочисленных современных лингвистических работ, посвященных компьютерному дискурсу, выделяются исследования, в которых анализируются языковые особенности компьютерных игр. Наиболее разработана проблематика, связанная с переводом зарубежных компьютерных игр на русский язык [Богомазова, Ионова, Кулешова, 2023; Шабалина, 2019; Буряковская, 2024; Уланов, 2024 и др.]. В некоторых из них фрагментарно рассматриваются имена

собственные; однако стали появляться исследования, посвященные непосредственно способам передачи имен собственных при переводе компьютерных игр [Захаров, Васильева, 2016; Рудаков, 2018; Беляева, 2021; Попова, 2017 и др.]. При этом вне переводческого аспекта ономастикон компьютерной игры практически не исследован.

Между тем в ономастике накоплен опыт анализа функциональных особенностей имен собственных в произведениях определенных жанров художественной литературы [Михайлов, 1984; Карпенко, 1970; Бондалетов, 2012; Калинин, 2004; Скуридина, 2021; Королева, 2023 и др.], публицистики и рекламы [Врублевская, 2017; Кирпичева, 2007; Крюкова, 2004, 2017 и др.]. Считаем, что этот опыт должен учитываться при исследовании имен собственных в компьютерной игре.

Таким образом, **актуальность темы** исследования определяется как экстралингвистическими причинами (возрастающей значимостью компьютерных игр как доступного вида развлечений и как способа социализации и реализации человеческих интенций), так и собственно лингвистическими (вниманием современных исследователей к понятиям дискурсивного пространства и жанрообразующих признаков онимов, малоизученностью онимов, функционирующих в компьютерном дискурсе).

В основу исследования положена **гипотеза** о том, что жанр компьютерной игры определяет выбор или изобретение имен собственных определенного класса, маркирующих особенности данного жанра.

**Объект исследования** – имена собственные, формирующие дискурсивное пространство компьютерных игр трех наиболее популярных жанров (шутер, приключения, симулятор). **Предмет исследования** – жанрообразующие признаки имен собственных в компьютерной игре.

**Цель работы** – выявление зависимости между жанрообразующими признаками компьютерной игры и именами собственными, формирующими ономастикон игры.

Для достижения данной цели были поставлены следующие **задачи**:

1) определить понятие «компьютерная игра» как объект лингвистического (ономастического) исследования;

2) выявить основные отличительные признаки компьютерных игр трех наиболее популярных жанров: шутер, симулятор, приключения;

3) провести количественный и качественный анализ имен собственных, формирующих дискурсивное пространство трех компьютерных игр: «Atomic Heart» (жанр «шутер»), «Вангеры» (жанр «симулятор»), «Черная Книга» (жанр «приключения»);

4) определить жанрообразующие признаки онимов в компьютерных играх данных жанров.

**Теоретико-методологическую базу** исследования составили работы отечественных и зарубежных ученых, посвященные:

– теории имени собственного (В.Д. Бондалетова, В.И. Супруна, А.В. Суперанской, Н.В. Подольской, И.В. Крюковой, Ю.А. Карпенко, А.М. Мезенко, Д.И. Ермоловича, А. Gardiner, E. De Stefani и др.); в том числе исследования, в которых анализируется функционирование имен собственных в текстах массовой коммуникации (О.В. Врублевской, О.В. Кирпичёвой, М.Ю. Беляевой, Э.В. Будаева, И.В. Захаренко и др.);

– компьютерному дискурсу (М.Б. Бергельсона, А.Е. Войскунского, Е.Н. Галичкиной, А.Н. Гребнева, Т.А. ван Дейка, Л.Ю. Иванова, Л.Ф. Компанцевой, П.Е. Кондрашова); в том числе работы, связанные с лингвистической спецификой компьютерных игр (М.Н. Харлашкина, С.В. Горностаева, А.Н. Кузьменко и др.); а также посвященные проблемам перевода компьютерных игр (М.А. Уланова, В.О. Бабыкиной, О.В. Балана, Л.Л. Костащ, В.А. Буряковской, М.В. Бобровой, Р.В. Гайдамашко, С.Л. Захарова, Е.Н. Васильевой и др.).

Междисциплинарный характер исследования компьютерных игр и неоднозначность подходов к определению жанров компьютерной игры обусловили обращение к научным разработкам по социологии, посвященных понятиям «игра» / «компьютерная игра» (Т.А. Апинян, Й. Хейзинга, Е. Финка, Т.Е. Савицкой, К. Гросса, Ф. Шиллера, К.Ю. Баннова, Е.И. Добринской, Э.В.

Соколова, К.Э. Разлогова, Д.В. Галкина и др.), и по культурологии (И. Гофмана, Е. Шюца, В.А. Кадушиной, Ц. Яньчжоу и др.).

Основным **материалом исследования** послужили 1089 имён собственных разных разрядов, полученных путем сплошной выборки из трёх наиболее показательных компьютерных игр российских разработчиков. Они относятся к трём широко распространенным жанрам: «Atomic Heart» (жанр «шутер»), Вангеры (жанр «симулятор»), «Черная Книга / Black Book» (жанр «приключения»). В качестве дополнительного иллюстративного материала, подтверждающего универсальность жанрообразующих признаков имен собственных, фрагментарно рассматривались онимы из других отечественных и зарубежных компьютерных игр («STALCRAFT: X», «Escape from Tarkov», «Fallout», «Borderlands», «Blasphemous», «Need for Speed: Heat», «Lada Racing Club» и др.).

Для реализации поставленной цели исследования и решения вытекающих из неё задач использовались следующие **методы и приёмы** анализа:

1) синхронно-описательный метод – при обобщении классификаций жанров компьютерных игр и распределении отобранных для анализа имен собственных по тематическим группам, соответствующим признакам жанра;

2) компонентный анализ – при выявлении минимальных семантических составляющих лексических единиц, от которых образованы имена собственные, маркирующие разнородные жанровые признаки;

3) ономаσιологический анализ – при определении способов номинации персоналий и реалий в компьютерной игре;

4) контекстуальный анализ – при уточнении зависимости структурно-семантических особенностей имён собственных от их функционирования в дискурсивном пространстве компьютерной игры;

5) приемы сплошной выборки и количественных подсчетов – при сборе и систематизации имен собственных.

**Научная новизна** исследования заключается в том, что в нем определены отличительные признаки трех жанров компьютерных игр, наиболее актуальные

для анализа игрового ономастикона; проведен количественный и качественный анализ ономастикона компьютерных игр трёх разных жанров, и на основе данного анализа установлена зависимость выбора или изобретения имен собственных от особенностей жанра компьютерной игры.

**Теоретическая значимость** работы определяется расширением и углублением представлений о жанрообразующем потенциале имён собственных в пределах новых форм социального взаимодействия, что вносит вклад в дальнейшее развитие теории имени собственного; обращение к анализу ономастикона компьютерной игры дополняет существующие научные подходы к лингвистическому исследованию компьютерного дискурса.

**Практическое значение** работы заключается в том, что её результаты могут быть использованы в вузовских курсах языкознания, социолингвистики, специальных курсах по общей ономастике. Материалы исследования могут быть использованы при разработке специальных курсов или семинаров, формирующих у студентов навыки анализа имён собственных, а также навыки работы с компьютерными играми как объектом лингвистического исследования. Полученные результаты представляют также определенный интерес для разработчиков компьютерных игр.

**Личный вклад** автора диссертации заключается в непосредственном участии на всех этапах работы над диссертационным исследованием: в уточнении понятия «компьютерная игра» с точки зрения лингвистического (ономастического) исследования; в выявлении основных отличительных признаков трех компьютерных игр наиболее популярных жанров; в проведении количественного и качественного анализа имен собственных, формирующих дискурсивное пространство данных игр; в обосновании зависимости ономастикона от жанра компьютерной игры.

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1) Компьютерная игра как особый вид креолизованного текста, связанный с игровым пространством, персонажами и уникальными предметами, маркирована собственными именами, выбор или изобретение которых определяется жанром

игры. Выделяются три наиболее популярных жанра компьютерных игр, имеющих ярко выраженные отличительные особенности, актуальные для ономастического анализа: шутер – игры, в основе которых взаимодействие с оружием; симулятор – игры, построенные на имитации каких-либо действий; приключение – игры, в которых есть главный герой, преодолевающий трудности с помощью полученных знаний или специальных предметов. Каждый жанр обладает особой структурой и языковым наполнением, сопряженным с игровым процессом.

2) К основным особенностям игр жанра «шутер» относятся: наличие боевых действий с применением оружия разного типа; противостояние героев – антагонистов и протагонистов, которые взаимодействуют в системно организованном альтернативном мире. Наличие боевых действий определило изобретение названий оружия разного вида и уникальных единичных предметов, имеющих отношение к ведению боя. При их создании используется аббревиация, буквенно-цифровые индексы и различные группы существительных во вторичной номинации. Для номинации антагонистов и протагонистов используются имена-характеристики, при создании которых применяются приемы ономастической аллюзии, стилизации и шаржирования. Для номинации игрового пространства используются топонимы, реальные или стилизованные под реальные названия географических объектов.

3) Для игр жанра «симулятор» характерно: наличие управляемых объектов (часто – транспортных средств); главного героя, управляемого игроком; взаимосвязанных второстепенных персонажей, которые выдают главному герою задания; четко обозначенный путь передвижения, маркированный игровыми локациями. Наличие управляемых объектов определило изобретение метафорических названий транспортных средств, отражающих характерные особенности данных предметов (внешние признаки или функциональные характеристики). При номинации главного героя и второстепенных персонажей используются приемы языковой игры (графической, орфографической,

словообразовательной). Названия игровых локаций – это преимущественно искусственно созданные слова, ассоциативно связанные с именами персонажей.

4) В играх жанра «приключение» отмечаются следующие особенности: наличие главного героя, проходящего различные испытания, передвигаясь из одного места игрового пространства в другое, взаимодействуя с второстепенными персонажами (дружественными и враждебными) и используя уникальные предметы, с помощью которых он преодолевает препятствия на пути к намеченной цели. Для номинации главного героя используется комплекс из нескольких различных антропонимов, многократно повторяющихся в игре (полная форма имени, диминутивы, прозвища), что подчеркивает значимость главного героя. Для обозначения объектов игрового пространства используются как реальные топонимы, так и искусственно созданные названия, характеризующие местность. Имена второстепенных персонажей содержат интертекстуальные отсылки к мифологическим и фольклорным героям или отражают какие-либо особенности персонажей. Названия уникальных магических предметов, необходимых для преодоления препятствий, имеют ясную внутреннюю форму, связанную с какой-либо характеристикой предмета (внешний вид, функции). Это обеспечивает переплетение вымысла и реальности, характерное для игр-приключений.

Таким образом, игровой мир, маркированный собственными именами, воспринимается как целостное явление, отражающее характерные особенности игр жанров «шутер», «приключение», «симулятор».

**Достоверность результатов** исследования обеспечивается привлечением большого количества теоретических трудов отечественных и зарубежных исследователей, посвященных именам собственным и компьютерному дискурсу, репрезентативностью иллюстративного материала (свыше 1000 онимов, составляющих ономастикон трех компьютерных игр), мотивированностью применённой методологической базы исследования, что позволило выделить основные признаки трех жанров компьютерных игр и маркирующие их группы

имён собственных. В результате это позволило сформулировать собственные теоретические и практические выводы.

**Апробация работы.** Результаты исследования были представлены в качестве докладов на 9 конференциях различного уровня: на III Международном форуме «Русский язык в образовательном пространстве Юга России и Северного Кавказа» (Майкоп, 2023); XXI-м и XXII-м Международном лингвистическом семинаре «Сопоставительные и диахронические исследования языковых единиц и категорий» (Донецк, 2023; 2024); на IV-м и V-м студенческом научно-образовательном форуме «Любопытное в лингвистике, переводоведении, лингводидактике» (Волгоград, 2024; 2025); на XXII и XXIII Международной научной конференции «Ономастика Поволжья» (Саратов, 2024; Астрахань, 2025); на Международной научно-теоретической конференции, посвященной памяти основателя кафедры языкознания, доктора филологических наук, профессора В.И. Шаховского «Человек в коммуникации» (Волгоград, 2024); на Международной научной конференции «Региональная ономастика: проблемы и перспективы исследования» (Витебск, Беларусь, 2025).

По теме исследования опубликовано 9 работ, в том числе 3 – в изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки РФ.

**Объём и структура работы.** Диссертационное исследование состоит из введения, двух глав, заключения, списков использованной литературы, иллюстративного материала и лексикографических источников, а также двух приложений.

Во **Введении** обосновываются актуальность представляемой темы, её практическая и теоретическая значимость. Формулируется гипотеза, цель и задачи исследования.

Первая глава «**Компьютерная игра как объект междисциплинарного исследования**» посвящена определению сущностной характеристики понятия «компьютерная игра» как объекта социологического, культурологического и лингвистического (ономастического) анализа, рассматриваются основные направления исследования компьютерных игр в лингвистике, анализируются

существующие классификации жанров компьютерных игр и определяются три наиболее популярных жанра, актуальных для ономастического анализа.

Во второй главе **«Имена собственные как маркеры жанра компьютерной игры»** анализируется ономастикон компьютерных игр трех жанров: «приключения», «шутер» и «симулятор», устанавливаются основные жанрообразующие признаки анализируемых игр, определяются основные группы имён собственных, маркирующие жанрообразующие признаки, рассматриваются основные способы номинации разнородных игровых элементов.

В **Заключении** подводятся основные итоги исследования и намечаются перспективы.

В **Приложениях** приводятся примеры визуального облика персонажей компьютерных игр, внешнего вида игровых предметов, а также пространственного расположения на карте объектов, маркированных собственными именами.

## **Глава 1. Компьютерная игра как объект междисциплинарного исследования**

### **1.1. Понятие о компьютерной игре в социологии и культурологии**

Социология и культурология – тесно связанные между собой научные направления, многие рассматриваемые понятия находятся на пересечении данных наук. Одним из таких понятий считается «игра». «Игра» – это некий феномен, существующий на стыке культурного, психологического, искусствоведческого и т.д. течений научного познания. Поэтому для более глубоко и детального анализа феномена рассмотрим данное понятие отдельно в культурологии и социологии.

В культурологии «игра» – это многоаспектное понятие, исследуемое многими отечественными и зарубежными культурологами. Они по-разному определяли данное понятие, выделяя общие и частные доминанты. Самые ранние античные мыслители считали, что игра – это своеобразная форма поиска и определения своего места в мире [Апинян, 2003]. В этом контексте исчерпывающим может выглядеть тезис о том, что «игра» необходима для актуализации физиологических и психических потребностей, а также проявлений высших психических функций человека. На коллективном (общественном) уровне «игра» является формой социального взаимодействия, формирующей культуру как неотъемлемую часть социума.

В западной научной традиции рассматриваются идеи, выдвинутые Ф. Ницше, Й. Хейзинга и другими. Они определили понятие «игра». Согласно их утверждениям, попытка индивида актуализировать свои невербализированные интенции будет концептуализироваться в культуре понятием (феноменом) «игра» [Хейзинга, 2003]. В бессознательных попытках проявлений потребностей человек стремится облечь их в определённые формы воздействия: другими словами, создает набор действий для достижения своих базовых (физиологических) потребностей.

Пытаясь осмыслить феномен игры, ученые сталкивались с вопросами, имеющими в своём ядре параметр экзистенциальности. Например, немецкий ученый Е. Финк пытался определить игру как «один из способов понимания, с помощью которых человек понимает себя» [Финк, 1998]. Посредством концепта «игры» индивид может стремиться к осмыслению и проявлению своего «Я».

В энциклопедии «Культурология XX век. Энциклопедия» указывается, что «игра» – «форма свободного самовыражения человека, предполагающая реальную открытость миру возможного и разворачивается либо в виде состязания, либо в виде представления каких-либо ситуаций, смыслов и состояний» [Савицкая, 1996]. Здесь мы видим практическое проявление сущности концепта, который указывает на стремления человека к самореализации.

В современной культурологии основными подходами к определению понятия «игра» считаются идеи, сформулированные К. Гроссом и Ф. Шиллером.

К. Гросс отмечает, что игра – это своеобразная форма приобщения человека к социуму. Автор выделял свойство игры являться концептом, дополняющим эмоциональную сферу жизнедеятельности. Игра выступает некой плоскостью, в которой индивид способен моделировать обычные жизненные ситуации с условием избегания негативных последствий. И даже если в результате негативные эмоции проявятся, они не повлекут за собой никаких эмоциональных потрясений и психологического ущерба [Гросс, 1989].

В рассмотренном определении «игры» К. Гросса мы видим прообраз идей, заложенных в современные компьютерные игры. Игра снимает ограничения с человека, давая ему возможность действовать без ограничений.

Несколько иной трактовки придерживается Ф. Шиллер. В его понимании «игра» – это нечто абстрактное, имеющее свои правила и субъектов, которые, взаимодействуя, актуализируют свои интенции в рамках этих правил. Правила носят формальный характер и содержатся в сознании субъектов [Шиллер, 1957]. По мнению Ф. Шиллера, концепт «игры» основывается на философских началах, что выражается в абстрактной сущности. Он видит игру как нечто, что не

определяется никакими потребностями: ни физическими, ни интеллектуальными. Здесь он выдвигает идею, что это симбиоз правил и свободы на абстрактном уровне [Шиллер, 1957]. В нашем понимании такое определение указывает на абстрактный характер деятельности человека в рамках «игры». Субъекты «игры» сами накладывают правила (ограничения) на процесс своей деятельности в ее рамках, что является при этом и элементом свободного выбора.

Обобщая рассмотренные идеи К. Гросса и Ф. Шиллера, мы можем сформировать усредненное понимание концепта «игра» в западном течении культурологии и переложить его на современную действительность понятия игры, которая все чаще ассоциируется со словом «компьютерная». Игра – это некая форма деятельности, которая служит проявлением интенций. Она имеет абстрактный характер, в котором проявляется дуальность (субъекты процесса сами устанавливают правила и в этом проявляется их свобода выбора). Игра представляет собой идеальную среду взаимодействия, поскольку любая деятельность является лишь проекцией реальной, в отличие от которой она не производит на субъект негативного влияния. Игра будет выступать пространством взаимодействия, в котором любой человек может обмениваться накопленным игровым или жизненным опытом с другими игроками. Игра – это своеобразный пропуск в социальный мир современности. Поскольку вся наша жизнь сегодня переходит в цифровой формат, то и общение, и развлечение, претерпев изменения, стали такими.

В работе К.Ю. Баннова указывается, что понятие «игра» и «игровое пространство» сопряжены как с «неопределенностью интерпретации термина «игра», так и произвольностью его использования» [Баннов, 2007]. «Все чаще игрой называются любые процессы, предполагающие вероятностный результат, тем самым она мыслится как всеохватывающий, всеобъемлющий феномен, в то время как недостаточно изучаются современные тенденции собственно игровой деятельности, разворачивающейся в пределах игровой культуры» [Баннов, 2007].

Представленное мнение указывает на проблему, сложившуюся в современной культурологии. До сих пор нет устойчивого понимания, что есть концепт «игра», где необходимо проводить границу между этим феноменом и другими, а также какими ключевыми характеристиками обладает игра. Так, в культурологических работах до сих пор остаётся актуальным выяснение сущности «игры», признаков игровой культуры, отличающих ее от других форм взаимодействия и актуализации человеческой культуры.

Согласно идеям отечественного культуролога Т.А. Апинян, понятие игры заключается в том, что это вид деятельности, который фрагментарно присутствует в иных процессах жизнедеятельности [Апинян, 2003]. Отечественная исследовательница во многом проецирует идеи западного научного сообщества, рассмотренные ранее, с поправкой на то, что она явно выделяет присутствие элементов игры во всей деятельности человека. Это мы считаем наиболее существенным признаком.

Э.В. Сколов в совместной работе с Е.И. Добринской «Свободное время и развитие личности» выделили несколько вариантов игр с точки зрения культурологии. Одной из них является «игра освобождающая», отражающая стремление к выходу человека за рамки физических и духовных структур. Авторы отмечают, что такие игры нацелены на создание особых личностных миров, где на первый план выходит попытка человека адаптировать окружающую действительность для необходимых потребностей. Это реализуется через шахматы, карты и т.д. [Соколов, Добринская, 1983].

Следует отметить, что в этих положениях мы видим дополнение суждений западных ученых. Здесь происходит обнажение абстрактного характера формы понятия, сопряжённой с философскими началами. Это отражается во фреймах культуры. Идеи об актуализации бессознательных и сознательных интенций в форме «игры» свидетельствуют о стремлениях человечества к созданию конкретных форм прагматизации своей деятельности.

Таким образом, основные признаки игры с позиции культурологии – это абстрактный характер, вариативность в прагматизации, разница в получаемом

результате, универсальность причин применения (в основе игры – антропологический принцип, т. к. она обслуживает потребности и интенции человека).

Рассмотрим возможности реализации отмеченных признаков в компьютерной игре. Под компьютерной игрой понимаем «разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея или телевизора. Игроющим предоставляется возможность изменять игровую ситуацию, управлять ею с помощью различных команд» [Новый словарь методических терминов и понятий, 2009]. В данном определении компьютер и игрок рассматриваются как равноправные участники игрового процесса.

Стоит подчеркнуть, что в медиапространстве используются два схожих термина – «компьютерная игра» и «видеоигра». Ранее между ними устанавливались различия. В основном эти различия связаны с разной техникой, необходимой для запуска игр. Например, А.А. Васильев и Ю.В. Печатнова уточняют, что термин «компьютерная игра» используется для игр, запускаемых с помощью компьютерной программы на компьютере, а под «видеоигрой» понимаются версии игр, запускаемые на игровых консолях. Важными для них считается – «визуальный интерфейс» [Васильев, Печатнова, 2021, с. 135]. Считается, что подобные версии игр первыми приобрели массовый характер [Деникин, 2012]. Сегодня эти термины используются как синонимы. Это основывается на идее, что все «компьютерные игры и видеоигры созданы на персональном компьютере и с помощью специального программного обеспечения (игровой движок), программного кода и с применением различных элементов для их создания» [Овчаров, 2021, с. 46]. Поэтому далее в работе мы будем использовать оба термина как синонимы.

В культурологии уделяется большое внимание проблеме тождественности художественных произведений и компьютерных игр. Эти идеи мы можем

встретить у известных отечественных культурологов К.Э. Разлогова, Д.В. Галкина и других.

К.Э. Разлогов писал, что проблема определения современных форм искусства «представляет собой проблему антропологическую по своей природе, поскольку включает факторы и технологические (развитие новых информационных технологий), и социальные, и художественные, которые тесно переплетаются именно в сфере культуры в ее широком антропологическом понимании» [Разлогов, 1999, с. 270–287]. Эти идеи в большей степени указывают на размытый характер подхода к определению новых форм искусства, которые являются неотъемлемой частью культуры. Бытует мнение, что компьютерные игры – это искусство, сопоставимое с живописью, литературой и музыкой. Подобная точка зрения кажется нам имеющей право на существование, т.к. в компьютерных играх используются элементы классических форм искусства. В играх (хоть и в электронной форме) есть большие объемы текста, что сопоставимо с художественными произведениями. Большая часть игр имеет богатую визуальную составляющую, создаваемую на основе реально существующих произведений искусства. Музыкальное сопровождение – неотъемлемая составляющая практически любой компьютерной игры.

Согласно точке зрения Д.В. Галкина, компьютерная игра – это явление, в котором произошел симбиоз художественного начала и технологического прорыва. Технология здесь – инструмент и форма для создания художественного произведения. При этом сама технология также включена в содержание и эстетическую функцию художественного произведения [Галкин, 2007]. Такое определение подтверждает идеи, сопряженные с трактовкой феномена «игра». Компьютерная игра в данном случае – это результат человеческой деятельности, направленной на актуализацию интенции получения эмоций. В рамках любого художественного произведения человек способен симулировать недоступный ему вариант какой-то сферы социальной жизни и отождествить этот опыт с собой. В результате индивид обогащается опытом, не оказывающим негативного эффекта на психоэмоциональное состояние. В этом заключается положительная

характеристика любого произведения (в том числе художественного), являющегося отражением культурного уровня социума.

Компьютерные игры замещают собой классические виды искусства. Игра – это опыт автора, который отражает результат культурного влияния на формирование личности. Переводя этот опыт в интерактивную форму, человек получает возможность примерить к себе иные роли вне реальности. Другими словами, в современном культурном пространстве идет активное развитие и распространение феномена компьютерных игр как поливалентного культурного инструмента, применимого в разных ситуациях для разных целей. У видеоигр на первый план выходит рекреативная функция (бурное развитие), которая присуща традиционно главенствующей форме досуга, что позволяет нам говорить об их спаянности с современной социокультурной действительностью.

Согласно мнению некоторых исследователей, интерактивность компьютерных игр пришла из кино, и не является чем-то новаторским. Наравне с кино, компьютерная игра приобретает свою интерактивность за счет суггестивного воздействия различных элементов внутреннего наполнения [Галкин, 2007].

Подводя итог, сформулируем основные мнения культурологов относительно понятия «компьютерная игра» в культурологии. Во-первых, в классическом понимании культурологии понятие «игра» чаще всего определяется как одна из форм культурной деятельности человека, направленная на воплощение его интенций. Посредством игры происходит реализация бессознательных потребностей человека. Во-вторых, у игры есть ряд уникальных свойств. Например, самостоятельность субъекта игры в установлении правил, по которым будут действовать участники. Придание сакрального смысла любому явлению через фрагменты игры. Еще одним свойством можно считать динамический характер актуализации явления в разнообразных видах искусства. Результатом этого стал вывод о том, что различные виды искусства (художественная литература, игровое кино, и т.д.), – это формы прагматизации интенций с элементами игры, сменяющие друг друга в

истории. Поскольку технический прогресс продолжается, то и эти формы, претерпевая эволюционное развитие на современном этапе, получают новое исполнение. В результате в культурной жизни людей появились иная форма искусства (компьютерные (видео) игры), замещающая или дополняющая классические виды искусства. Здесь следует отметить, что современные культурологи видят компьютерную игру симбиозом иных аудиовизуальных типов искусства. Это выражается в характерных особенностях, которые компьютерная игра приобрела: интерактивность, динамизм, содержательность и т.д.

Как мы отметили ранее, понятие «игра» находится на стыке культурологии и социологии. Однако в исследовательских целях мы рассматриваем понятие «игра» по отдельности, с точки зрения каждого из научных направлений.

Сначала обратимся к определению понятия «игра» в социологии. В некоторых исследованиях понятие игры в социологии объясняется через фрейм-анализ [Гофман, 2003]. Посредством этого анализа сделан вывод о том, что между игрой и реальным миром можно провести аналогию. Любая игра содержит в себе мир, который обладает своими паттернами (фреймами), что может роднить его с реальным миром. Е. Гофман указывает, что любая абстрактная деятельность, обладает возможностью выступать отражением реальной действительности. В этой связи, мы считаем, что игра может являться одним из таких видов деятельности [Гофман, 2003]. Здесь также стоит упомянуть и о том, что некоторые социологи говорят о концепции множественности миров в нашей действительности. Идея о множественности базируется на некоем количестве миров в пределах единой среды, где у каждого есть определенная особенность, выделяющая его на фоне остальных.

Одним из наиболее ярких представителей направления обособленности миров считается американский социолог А. Шюц, основоположник идей феноменологической социологии. В его понимании любое действие, любой конструкт, любая теория, все, что производит человек в результате своей деятельности, можно назвать самостоятельным миром. Все эти миры можно

разделить на те, которые ближе к реальным, и те, у которых больше фикционального (нереального). При этом каждый из этих миров основан на своих правилах, которые заставляют его работать, и отождествляют его с реальной действительностью, выступающей прообразом всего [Шюц, 2003]. Идеи А. Шюца связаны с фактором самостоятельности «игры» как социального явления, со способностью игры формировать явления, противопоставляемые реальной действительности, отождествляя каждую из них как фрейм реальности [Шюц, 2003]. Безусловно, идеи ученого были сформированы в прошлые десятилетия, и они основывались на положениях о феномене «игра».

За последнее время понятие игры претерпело в социологии значительные изменения. В последующих работах указывалось, что компьютерные игры – это просто формы воздействия, через которые люди прагматизируют какие-то потребности [Шюц, 2003]. То есть заметным становится переход от философско-культурных трактовок к более практичным социально-бытовым. Эти положения относятся и к игре вообще, и к компьютерной игре в частности. Компьютерная игра – это своеобразная форма устройства автономного мира, который имеет очень много схожего с настоящей действительностью. Мы считаем, что сама компьютерная игра стала образованием из правил, через которые актуализируются наши интенции.

В социологии также бытует мнение о социальном факторе компьютерных игр. В статье «Социальная значимость игры» В.А. Кадушиной отмечается, что игра является «важным символическим комментарием на социальные мероприятия и процессы» [Кадушина, 2000, с. 3]. Эти комментарии в нашем понимании, есть не что иное, как опыт, передаваемый посредством игры. Можно утверждать, что компьютерные игры – это также символический комментарий. Однако в вопросе об опыте в компьютерной игре все обстоит несколько иначе на наш взгляд. Если исходить из ранее рассмотренных идей, выходит, что компьютерная игра – это мир, созданный с определенной задачей (передачи опыта или комментария автора как части социума). Мы считаем, что в процессе игры человек абсорбирует заложенное в психологической, когнитивной и

эмоциональной плоскостях дискурсивного пространства игры. Это указывает на практическую вовлеченность социальной составляющей в компьютерных играх.

Помимо рассмотренного фактора социального опыта, компьютерные игры также могут использоваться как инструмент социального воздействия, как на самого игрока, так и на иных представителей социума [Кадушина, 2003]. Игрок может примерить на себя определенную модель поведения в той или иной гипотетической/реальной ситуации или подтолкнуть кого-то к выполнению аналогичных действий. Таким образом, любой человек может через игру опытным путём разграничить социальные роли, приходя к пониманию того, какая модель ему необходима.

Ц. Яньчжоу отмечает, что изучение компьютерных игр на современном этапе социологических исследований происходит в отдельном направлении – социологии видеоигр [Яньчжоу, 2023]. Автор обращает внимание на междисциплинарный характер исследований компьютерных игр. Изыскания проводятся на пересечении социологии, культурологии, антропологии, психологии и т.д. Пытаясь выяснить, как компьютерные игры формируют нашу социальную личность, исследователи описывают «социальное поведение, отношения и ценности, и как они отражают и укрепляют более широкие культурные тенденции и структуры» [Яньчжоу, 2003]. При таком подходе в социологических исследованиях становится актуальной проблема последствий влияния компьютерных игр на все слои населения, поскольку «игровая» мода распространяется на все большее количество социальных групп, ввиду большой доступности компьютерных игр и незначительного порога вхождения в игру.

Подводя итог, отметим следующее. В культурологии компьютерная игра определяется как своеобразная форма культурной деятельности, которая имеет много общего с классическими формами искусства (литературой, кино и т.д.): динамичный характер, кумулятивные способности, широкий спектр средств актуализации интенций и т.д. До сих пор нет устоявшейся точки зрения о том, можно ли считать компьютерные игры искусством.

Исходя из рассмотренных выше положений, мы считаем, что компьютерные игры – это современная форма искусства, т.к. они стали результатом эволюции культурного наследия под влиянием технического прогресса. Вобрав в себя предыдущие формы искусства, они заняли главенствующую позицию в сфере культурных развлечений ввиду своей доступности и низкого порога вхождения. Они выполняют те же функции (развлечение, обучение, развитие самой отрасли) и имеют те же структурные элементы (сценарии – как у фильмов, тексты – как у литературы, музыку – как у кино и театра). В итоге сфера компьютерных игр стала сложной полиаспектной симбиотической структурой.

В социологии понятие «компьютерная игра» определяется как форма социализации индивида. Компьютерные игры сегодня – это место взаимодействия людей, в котором они могут симулировать любые ситуации (реальные или фикциональные) с целью реализации интенций, социализации и передачи сформированного опыта (комментария) в форме интерактивного процесса. Кроме того, игры снимают с людей психологические и нравственные барьеры, способствуют тем самым более открытой коммуникации из-за сокрытия собственной личности.

Таким образом, оба подхода – культурологический и социологический – дополняют друг друга и позволяют говорить о междисциплинарной сущности рассматриваемого понятия.

## **1.2. Компьютерная игра в лингвистических исследованиях**

Отмеченный выше подход к компьютерной игре как форме социокультурного взаимодействия актуален и перспективен для лингвистического исследования. Многообразие подходов к изучению компьютерной игры в отечественной лингвистике сводится к прикладной проблеме переводимости компьютерных игр на русский язык, а также к

проблеме лексического наполнения компьютерной игры, в том числе и именами собственными.

### **1.2.1. Проблема переводимости компьютерных игр**

В отечественной лингвистике компьютерные игры стали объектом исследования сравнительно недавно. При этом большее количество работ посвящено исследованию проблемы переводимости компьютерных игр. Это связано с большим количеством переводных игр и недостаточным развитием отечественной игровой индустрии. Почти 90% всех компьютерных игр, находящихся на отечественном рынке, попадают к нам из других стран [История отечественной игровой индустрии, 2021]. Кроме того, многие лингвисты считают компьютерные игры недостаточно подходящим материалом для научных изысканий, поскольку сами исследователи часто бывают далеки от темы компьютерных игр. Отсутствие игрового опыта у исследователя может затруднять сбор материала. В этом компьютерные игры несколько уступают многим другим источникам текстового материала, которые традиционно используются в лингвистических исследованиях. Неслучайно большая часть работ, посвященных переводу компьютерных игр, выполнено молодыми исследователями для них компьютерная игра – более привычная форма социализации.

Проблема переводимости компьютерных игр связана с тем, что большинство из них находится на стыке культур. Неверное интерпретирование исходного источника влечет за собой искажение культурных особенностей, отраженных в языковой форме компьютерной игры. Условно все научные работы, посвященные переводу компьютерных игр, можно разделить на несколько групп. Разница между ними состоит в объекте и предмете научного исследования.

К первой группе отнесем работы, связанные с анализом специфики перевода языковых единиц, содержащихся в дискурсе игры, как правило, лексических единиц определенной группы.

Например, Д.В. Шабалина на языковом материале компьютерных игр «Ведьмак 3: Дикая Охота» и «Kingdom Come: Deliverance» исследует проблему перевода реалий с английского языка на русский. Она отмечает, что изначальная проблема при переводе реалий связана с распознаванием их и дифференциацией от иных явлений (лакун и т.д.). Их соотнесенность с жанрово-стилистической спецификой имеет очень большое значение. Автор формирует алгоритм действий, связанный с переводом реалий в компьютерной игре: «1. Изучить мир игры, что позволит сделать вывод о наличии в игре какого-либо национально-культурного фона; 2. При наличии у мира игры национально-культурной маркированности подобрать соответствующую лексику; 3. Передать при помощи транслитерации или калькирования те реалии, которые будут понятны реципиентам без потери смысла и ущерба пониманию игрового процесса; 4. Те реалии, которые невозможно передать калькированием или транслитерацией, перевести при помощи замены реалии или использования функционального аналога; 5. Максимально сохранить национально-культурный колорит, заложенный автором оригинального текста, при этом не усложняя текст на ПЯ более, чем, когда пользователь не способен понять смысл переданной реалии по контексту игры» [Шабалина, 2019, с. 231]. В этой связи она рассматривает пример перевода реалии *Kikimora* – *Кикимора*, *striga* – *стрыга*. Автор отмечает, что «способ замены реалии для переводчика представляется возможным только в том случае, когда эта замена не искажает до неузнаваемости культурного колорита оригинала. В противном случае, он вынужден прибегнуть к транслитерации или калькированию во избежание искажений» [Шабалина, 2019, с. 230].

Ко второй группе можно отнести работы, в которых дается критическая оценка переводческих решений. В.В. Богомазова, Т.А. Ионова и П.П. Кулешова рассуждают о неверном восприятии текстов компьютерных игр, связанном с

трудностями перевода. Они указывают на несколько лексическо-грамматических трудностей в процессе передачи текстов компьютерной игры: выбор ситуативных трансформаций, отражающих специфику ситуации; передача разнообразных единиц перевода и ориентирования (неологизмы); последующий перевод грамматического состава текстовых отрезков и т.д. [Богомазова, Ионова, Кулешова, 2023, С. 13-18]. В их работе имена собственные не рассматриваются в рамках отдельно выделяемой группы лексических единиц, однако, присутствуют в составе группы безэквивалентной лексики. Её они считают наиболее сложной. Например, передача прозвища *Heu, T-Money!* как «*Эй, Робокон!*». Согласно видению авторов, «переводчикам не оставалось ничего, кроме поиска вариативного соответствия, подходящего под контекст сюжета, но упускающего главный смысл отсылки, никак иначе объяснить суть было бы нельзя» [Богомазова, Ионова, Кулешова, 2023, с. 16].

В.А. Буряковская на материале игры «*The Elder Scrolls IV: Oblivion*» дает свой критический анализ ряда проблем, сопряженных с переводом: неверное понимание игрового контекста; недостаток информации у переводчика о специализированной сфере компьютерных игр и т.д. Важность игрового контекста связана, по мнению автора, с тем, что некоторые слова имеют несколько значений, каждое из которых может использоваться в реалиях какой-либо игры» [Буряковская, 2024, с. 59]. В качестве примера В.А. Буряковская рассматривает слово *chest*. «Слово *chest* имеет два наиболее часто используемых лексических значения: *сундук* и *грудная клетка*, поэтому при его переводе необходимо знать конкретный контекст его использования: “*The chest is hidden behind the furthest door*” и “*To protect your chest use armor*”. В данных контекстах лексическое значение этого слова очевидно: сундук – в первом случае и грудная клетка – во втором. Однако при переводе следующего предложения (“*Enter the cave and look for the chest of the Ancient King*”) локализаторам приходится либо проследить дальнейшее развитие этого сюжета для нахождения однозначного ответа, либо перевести эти формулировки в завуалированном виде: «*Войди в пещеру и отыщи наследие Древнего Короля*». Переводчиками был выбран

вариант *наследие*, т.е. лексема с более широким значением, нежели сундук» [Буряковская, 2024, с. 60].

М.А. Уланов рассматривает ошибки, возникающие в процессе неправильной интерпретации и членения текста игры «The Elder Scrolls V: Skyrim» на единицы перевода. Автор рассматривает проблему на примере отдельных языковых единиц, связанных с нарративной составляющей дискурса игры. Так, автор пишет: «В самом начале персонаж, который едет в кандалах в повозке с главным героем, произносит фразу “*Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл вон ту лошадь и рванул в Хаммерфелл*”. В оригинале эта фраза звучит так “*If they hadn't been looking for you, I could've stolen that horse and be halfway to Hammerfell*”. На самом деле данный персонаж говорил о лошади, которую он собирался украсть, когда его поймали вместе с главным героем, и ни о какой краже в данной момент речи идти не может, так как он едет в кандалах в повозке. Правильнее было бы перевести данную фразу так “*Если бы они вас не искали, я бы смог украсть ту лошадь и был бы уже на полпути к Хаммерфеллу*”» [Уланов, 2024, с. 108]. Здесь мы можем наблюдать замечания автора относительно неправильной трактовки единицы перевода *лошадь*. Переводчики без должного предпереводческого анализа попытались передать единицу, но из-за этого довольно сильно нарушилась целостность семантики всей фразы. Этот лишь единственный пример из множества ошибочных, допущенных командой перевода.

С.А. Галявиева дает оценку переводу игры «Far Cry 3» и делает вывод, что фактической единицей перевода может выступать единица любого уровня. Например, *Merde, ou il est, ce petit enfoiré? - Где?.. Да! Где его носим?* Здесь целая фраза считается отдельной единицей перевода (такое допустимо на основании отождествления понятий единицы перевода и единицы языка) [Галявиева, 2019]. Автор пишет: «Во французском варианте мы видим грамматически правильно построенное вопросительное предложение с использованием ненормативной лексики (*merde*) и уточнения (*ce petit enfoiré*). В русской локализации переводчики предпочли опустить обращения из

ненормативной лексики, хотя в последующих предложениях цензура не используется. В тексте также использованы типичные для русской разговорной речи короткие безличные восклицательные или вопросительные предложения» [Галявиева, 2019, с. 76]. Мы считаем, что в данном случае, решение, принятое переводчиками, является неоправданным. Автор не раскрыл причин ухода переводчиков от использования ненормативной лексики в примере. Однако в анализе обращено внимание, что в дальнейшем цензура отсутствует. Мы видим существенную деформацию текста перевода. Стало ли это причиной проблем с переводом или фактором ошибочного восприятия переводчиком текста игры, остается неясным. Но здесь отчетливо выделяется личностный фактор переводчика в вопросе переводимости текста игры. К этой же группе относятся работы, посвященные передаче имен собственных при переводе компьютерных игр. Их мы рассмотрим в п. 1.2.3.

В следующую группу можно отнести работы, посвященные локализации компьютерных игр (Т.Г. Кликушиной, Д.А. Погорелова, А.Н. Добросмысловой, А.М. Кожевникова, Е.П. Кондрашова, К.К. Ри, П.П. Емельянова, В.М. Швец и А.А. Филатовой, Е.Э. Яренчука и А.А. Степанец, П.С. Карповой и т.д.). Главными всегда являются вопросы о том, каким образом допустимо локализовать текст перевода и что входит в необходимый перечень переводческих действий в этом процессе.

А.Н. Добросмылова анализирует разницу в понятиях «перевод» и «локализация» в сфере компьютерных игр. По мнению автора, разница между этими понятиями выражается в результатах и целях, которые преследуются. Здесь автор пишет о существовании уровней локализации, о её соотнесенности с понятием интернализации [Добросмылова, 2024]. И, на наш взгляд, эта разница важна, поскольку от этого будет во многом зависеть выстраиваемый подход к передаче единиц.

Следует также отметить исследование А.М. Кожевниковой и Е.В. Кондрашовой. Авторы утверждают, что центральное место при локализации занимает сама специфика ситуации и текста локализации. Для более

качественного перевода переводчику необходимо действовать исходя из каждой конкретной ситуации, выстраивая гибкую структуру своих действий [Кожевникова, Кондрашова, 2022].

К.К. Ри и П.П. Емельянова обращают внимание на огромное влияние разнообразных факторов политической, социальной, культурной и иных сфер существования человека, которые могут стать проблемой при локализации компьютерных игр, ввиду их самобытности и комплексности. Например, в китайском языке от региона к региону могут использоваться разнообразные игровые термины «查爾斯 (Chá'ěrsī) - 查理斯 (Chá'ǐsī) Чарльз; 黛西 (Dàixī)- 黛絲 (Dàisī) ромашка» [Ри, Емельянова, 2021].

Е.Э. Яренчук и А.А. Степанец на примере компьютерной игры «League of Legends» демонстрирует ситуативную разность контекстов и последующий подбор эквивалентов при локализации. Например, *If I hear one more joke about doing the bunny hop... – Если еще хоть кто-нибудь споет «А нам все равно...».* «“Bunny hop” означает «прыгать, держа ноги вместе», прямо как зайчик. Эквивалента на русском языке данному явлению нет, однако переводчики успешно смогли перевести фразу для русской аудитории с помощью еще одной отсылки к советской классике. Данная реплика уместна, потому что Мисс Фортуна произносит ее во время анимации танца в игре, где как раз она начинает выполнять этот прыжок, “bunny hop”. Но танцуют не просто так, а под музыку, поэтому отсылка к песне про зайцев выглядит уместно» [Яренчук, Степанец, 2022. С. 75-79].

П.С. Карпова на материале компьютерной игры «The Last Of Us», в которой она рассматривает объективные трудности процесса локализации текста компьютерной, отмечает, что сегодня локализация компьютерных игр выделяется в сферу, отдельную от перевода. Это связано тем, что большинство игр изначально создаются в рамках определенного дискурса, а потому и локализация (адаптирование) игры должно с этим коррелировать [Карпова, 2023]. Например, фраза *Listen, buddy, we've just been through hell*, и ее вариант на русском – *Да послушайте, мы еле дошли*. Автор обращает внимание на практически полную

замену реплики, из-за чего изменился тон и характер персонажа, тон ситуации и т.д.

В.М. Швец и А.А. Филатова в работе «Особенности перевода реплик персонажей компьютерных игр с английского языка на русский» собрали материал (перевод реплик персонажей) из компьютерной игры «Overwatch 2», который позже рассмотрели с точки зрения процесса локализации. В итоге они пришли к выводу, что при переводе этих реплик, переводчики чаще использовали средства, повлекшие за собой полное или частичное сохранение или изменение лексического и грамматического состава высказываний. Например, ситуация целостного преобразования. В переводе оригинал высказывания *Would you like the sponge or the spray?* трансформируется в *Присутствие медика на матче обязательно* [Швец, Филатова, 2023]. Здесь авторы апеллируют к внеконтекстуальности реплик персонажей и как следствие к общей семантике слов *sponge*, *spray* и *медик*, а также контекстуальной информации (персонаж, который произносит это и сама стилистика игры) [Швец, Филатова, 2023].

К последней возможной группе работ отнесем исследования, посвященные оценке результатов перевода.

Например, М.Д. Ракша обращает внимание на проблему адекватности при локализации текстов компьютерных игр. Автор рассуждает о том, насколько сильно аспект прагматики влияет на результат перевода, и показывает, как воспринимаются игры, если параметр адекватности восприятия нарушен. Она пишет о том, что в случае несохранения каких-то элементов семантики, конечный результат можно считать неполноценным, искаженным. Например, при анализе игры «Dead Space 2», автор отмечает, что при передаче фразы *Make us whole* как *Сделай нас целым* переводчик разрушил устоявшийся канон перевода первой части игры *Сделай нас единым* [Ракша, 2023, с. 125]. Это фактически стало причиной нестандартной прагматизации текста оригинала локализаторами.

В работе И.Н. Мартыновой и М.Ю. Фомина оцениваются случаи несоблюдения эквивалентности, которые также отражаются на финальном

качестве перевода. Они обращают внимание на то, что утрата текстом компьютерной игры параметра эквивалентности чревато несовпадением исходного текста и перевода. Авторы обосновывают ошибки, обнаруженные в переводе игры «Watch Dogs», тем, что переводчики неправильно трактовали исходную семантику текста. Например, вместо *glad you asked* переводчик передал её как *Так-то!* Здесь переводчики не смогли увидеть корреляции между исходной семантикой шутки, которую эта фраза давала, и образом персонажа, на которую она работала [Мартынова, Фомин, 2019].

Таким образом, несоблюдение параметров адекватности и эквивалентности при переводе компьютерных игр приводит к искажениям, которые будут слишком очевидными в процессе игры. Они способны деформировать семантику, дискурс повествования и т.д. Поэтому любая оценка работы переводчика проводится исходя именно из этих параметров.

Подводя итог, отметим несколько основных направлений исследования компьютерных игр в аспекте перевода в порядке их значимости для лингвистического исследования компьютерной игры:

- 1) проблема сохранения исходной семантики единиц при передаче дискурса компьютерной игры, а также оценка действий переводчика, необходимых для этого;
- 2) исследование специфики передачи при переводе каких-то определенных единиц (онимов, фразеологизмов, глаголов и т.д.) в текстовых и звуковых составляющих игры;
- 3) рассмотрение особенностей адаптации единиц текста игры.

Как было отмечено выше, такое пристальное внимание переводоведов к компьютерным играм связано с тем, что почти все игры, находящиеся на нашем внутреннем рынке, созданы на других языках.

## 1.2.2. Лексическое наполнение компьютерной игры

Каждая языковая единица в дискурсе компьютерной игры не случайна. В связи с этим вполне закономерен интерес современных исследователей к анализу различных лексических групп в дискурсивном пространстве компьютерной игры.

Вполне закономерно внимание исследователей к определению границ дискурса компьютерной игры и его жанровой специфики [Енбаева, Хаджин 2018; Кондрашов 2004, Харлашкин 2016, Хосиев 2015, Мымрина 2015, Галичкина 2004]. Как справедливо отмечает П.Е. Кондрашов, «компьютерный дискурс характеризуется многообразием речеповеденческих ситуаций, определяющих специфику жанров в этом виде общения» [Кондрашов, 2004]. Кроме того, Е.Н. Галичкина обращает внимание на то, что компьютерное общение – это виртуальное общение. Под этим автор понимает разнообразный набор конститутивных составляющих общения в интернет-дискурсе: участники, особенности ситуации общения, материал общения и т.д., которые могут предопределять стратегию общения между людьми в виртуальном пространстве. Это в свою очередь отражается в особом лексическом наборе, применяемом в процессе общения [Галичкина, 2004, с. 55-57].

Л.В Енбаева и Ю.С. Хаджин рассматривают дискурсивное пространство компьютерной игры как подвид компьютерного дискурса, который «описывает коммуникативные события и тексты, погруженные в ситуацию общения в виртуальной реальности в качестве разновидности компьютерного дискурса, ограниченной сферой виртуальной реальности компьютерной игры» [Енбаева, Хаджин, 2018, с. 116]. М.Н. Харлашкин отмечает, что дискурс видеоигр – это разнообразные версии языка, используемые игроками, журналистами, разработчиками и т.д. в индустрии [Харлашкин, 2016, с. 94]. В.Т. Хосиев и Д.Ф Мымрина обращают внимание, что фактически термина «дискурс компьютерной игры» не существует, однако он выводим. На базе конститутивных признаков компьютерного дискурса (иллокутивность, дистантность, анонимность и т.д.)

исследователи определяют дискурс компьютерной игры как дискурсивную единицу, которая может быть внесена в номенклатуру речевых жанров компьютерного дискурса в качестве его разновидности [Хосиев, Мымрина, 2015, С.158-159].

Вслед за авторами, мы считаем, что дискурс компьютерной игры – это форма актуализации передаваемого от создателей к игрокам сообщения, имеющего свои рамки, в которых выделяются стандартные конститутивы: участники, язык, место, время.

За основу при создании любой компьютерной игры берется сценарий. Подобно кинематографу или театру, сценарий в компьютерных играх – это важная основа. Н.Д. Фролова, А.А. Чуб и Н.В. Растопчина определяют сценарий как «прикладное произведение, которое не предназначено для чтения людьми, участвующими в производстве <...> Являясь литературным произведением, сценарий заключает в себе все компоненты, присущие драматургии. Здесь действуют все силы драматургической структуры, но выражены они специфическим языком данного жанра» [Фролова, Чуб, Растопчин, 2009, с.70-72].

Исходя из данного определения, мы можем утверждать, что сценарий компьютерной игры зачастую представляет собой текст, соотносимый с определенным жанром произведения, для которого он создан. У каждого сценария есть свои инвариантные языковые единицы и уникальные доминанты. Инвариантными в этом отношении мы видим стандартный набор лексики: глаголы, наречия, существительные, однозначные и многозначные слова, синонимы, антонимы и т.д. К уникальным лексическим средствам можно отнести имена собственные, экзотизмы, безэквивалентную лексику, сленг и специальные слова, искусственно созданные по словообразовательным моделям того или иного языка. Уникальные лексические единицы в этом случае кажутся наиболее интересными для научных изысканий. Это связано с их ролью в тексте. В отличие от обычных лексических единиц, уникальные будут обладать ярко выраженной прагматической направленностью. Кроме того, в нашем понимании

такие единицы отражают особенности стиля и жанра текста, в котором они содержатся.

Однако в играх различная информация передается не только вербально. В настоящий момент компьютерные игры расценивают как один из видов креолизованного текста, для которого характерна «своеобразная совокупность вербальных и невербальных средств передачи информации» [Ань, 2020, с. 376]. Е.Е. Анисимова дифференцирует несколько типов креолизованных текстов: тексты с полной и частичной креолизацией [Анисимова, 2003]. В текстах с частичной креолизацией наблюдается автономность вербальных форм выражения информации. Невербальные формы не имеют особого влияния на вербальную составляющую и могут быть убраны из текста без ущерба [Чаплин, 2017, с. 208]. В тексте с полной креолизацией наблюдается иная ситуация. Между вербальной и невербальной составляющими устанавливается прочная связь (иерархическая). Роль невербальных средств начинает преобладать: текст (вербальное выражение) оказывается в подчинённом положении визуального ряда (невербальное выражение). Для компьютерных игр визуальный ряд имеет огромное значение. Именно через визуальную форму игрок взаимодействует с миром игры, а текст на экране становится лишь проводником дополнительной информации и способствует погружению игрока в происходящее [Чаплин, 2017, с. 208]. Исходя из вышеизложенного, можно говорить о том, что компьютерные игры относятся ко второму типу креолизованного текста.

При анализе лингвистических особенностей компьютерных игр И.А. Война отмечает, что в каждом из жанров есть свои особенности применения лексического материала. «В исторических стратегиях принято использование архаизмов, тогда как в современных экономических стратегиях используются неологизмы» [Война, 2023, с. 11]. При этом автор обращает внимание на достаточно широкое использование некоторых видов языковых единиц, универсальных для всех компьютерных игр. «В компьютерной игре широко используются следующие стилистические приемы и лексика, а также структурные особенности: метафоры, эпитеты, аллюзии, сленг, жаргон и прочие.

Длина текста зависит от сцены и жанра игры» [Война, 2023, с. 11]. Особое внимание автор уделяет игровому сленгу: «Сленг представлен в играх, которые своей целевой аудиторией видят молодое поколение. Игровой сленг имеет ряд особенностей: краткость, емкость и эмоциональность. Краткость и емкость позволяют однословно передать большое количество информации, а эмоциональность освобождает игрока от использования некорректных слов, скрывая их за игровым сленгом, эвфемизируя процесс общения. Также игровой сленг разделяют на устный и графический. Графический сленг геймеров настолько сильно пытается угнаться за быстрым устным, что приводит к сокращению почти всех слов, даже тех, которые не обозначают никакие внутриигровые реалии» [Война, 2023, с. 11]. Отталкиваясь от этих рассуждений, можно с уверенностью сказать, что каждая из потенциальных лексических групп, встречаемых в рамках игры, может обладать своими особенностями, которые будут выражаться в составе слова, его семантике, функциях и т.д.

Автор также подтверждает наши рассуждения об универсальности некоторых составляющих текстов компьютерных игр. «Структурные особенности текста (построение диалогов, монологов и само словообразование) универсальны для всех жанров» [Война, 2023, с. 11].

К.С. Вуглицкая и С.А. Смирнова дают краткий обзор статуса языковых элементов в игровой индустрии (сленг или «игровая лексика») и обращают внимание на проработанность данной проблематики [Вуглицкая, Смирнов, 2022, с. 167].

В этом отношении представляют интерес работы С.В. Горностаева и А.А. Селютина. С.В. Горностаев обращает внимание на проникновение в наш язык большого количества лексических единиц игрового дискурса путем заимствования [Горностаев, 2014, С. 75-76]. Он выделяет различные лексико-семантические группы слов, пришедших в наш язык с развитием индустрии видеоигр: ачивмент, моддер, шуттер, адвенчура и т.д. [Горностаев, 2014, с. 75]. Наиболее значимым представляется авторское выделение лексико-семантической группы наименований игр разных жанров, для которых характерен составной

принцип формирования (тактический шутер, графический квест и т.п.) [Горностаев, 2014, с. 76]. На основе этого можно сделать вывод, что в большинстве игр, которые попадают в нашу страну, лексическое наполнение будет максимально приближено к реалиям дискурса исходного языка с использованием средств принимающего языка и культуры.

А.А. Селютин выделяет в дискурсе компьютерных игр три уровня существования лексики: гиперуровень (вся компьютерная лексика), макроуровень (общейгровые лексические единицы) и микроуровень (лексические единицы уникальные для каждой отдельной игры) [Селютин, 2021, с. 134]. Таким образом, всю лексику дискурсивного пространства любой компьютерной игры можно разделить на три группы. Наиболее значимыми для нашей работы будут выступать группы макроуровня и микроуровня, поскольку исследование каждой из отобранных нами видеоигр будет представлять анализ замкнутой дискурсивной системы.

Основываясь на вышеизложенном, мы можем утверждать, что любая компьютерная игра имеет в своей основе креолизованный текст. Этот текст создаётся в рамках определенной стилистики, жанра и культуры. Все это влияет на языковое наполнение самого текста. В каждом таком тексте есть лексика, обладающая специфической функцией, а семантика игровой лексики является более значимой, чем лексики универсальной и общеупотребительной. В процессе разработки весь сценарный текст разделяется на различные внутриигровые элементы, которые создаются под большим влиянием жанрово-стилистических особенностей игры. Эти идеи подтверждают нашу гипотезу о том, что жанр компьютерной игры диктует выбор ономастических единиц. В последующем эти единицы используются игроками в живой коммуникации.

### 1.2.3. Компьютерная игра как объект ономастического исследования

Любая компьютерная игра основывается на тексте-первоисточнике (скрипте), который на других этапах разработки разделяется на фрагменты и внедряется в игру, служит основой для создания нарратива, отражает авторские интенции. Это подтверждает текстовую природу компьютерной игры и важную роль выбора имен собственных при ее разработке. Номинация персонажей, предметов, мест, явлений в пределах фикциональных миров или миров, созданных на основе реальных, представляет интерес для исследователей имен собственных. Выбор таких имен сопоставим с ономастической номинацией в художественном тексте. Любой художественный мир имеет свою географию, свой социум и своих персонажей. Все эти составляющие формируют единый мир, основывающийся на именах собственных.

Неслучайно современные исследователи имен собственных в компьютерной игре опираются на теоретические положения, изложенные в работах по литературной ономастике.

Роль ономастической лексики в художественном тексте точно определил В.Н. Михайлов: «В использовании имен запечатлена определенная эпоха, литературное направление, авторский почерк». «Одно и то же имя может быть использовано с разными намерениями» [Михайлов, 1984]. Такие суждения доказывают способность ономастических единиц в любом авторском тексте приобретать большой функционал дискурсивного характера, в том числе способность выполнять жанрообразующую функцию.

Т.В. Немировская, ссылаясь на работы Э.Б. Магазаника, В.Н. Михайлова, Ю.А. Карпенко, В.И. Супруна, выделяет основные подходы к исследованию онимов в художественном тексте: «В литературной ономастике наметились два основных подхода к интерпретации онимов. Первый из них «литературоведческий» связан с интерпретацией имени собственного как знака, принадлежащего литературной традиции в соответствующий период ее развития. Анализ имени собственного с этих позиций обращен к описанию историко-

литературного контекста и образно-эстетической установки, ставшей предпосылкой создания того или иного имени при воплощении замысла писателя [Немировская, 1988, с. 112-122]. Второй подход к интерпретации имени собственного в художественном тексте можно условно обозначить как «лингвостилистический». В этом случае исследователи описывают «основные лингвистические параметры литературных онимов в аспекте реализации их структурно-семантических особенностей, позволяющих писателю добиться определенного стилистического эффекта» [Немировская, 1988, С. 112-122].

Считаем, что оба этих подхода применимы к исследованию имен собственных в компьютерной игре. Из первого подхода можно выделить идеи об исторических традициях, которые господствовали в момент создания единицы. Здесь можно упомянуть работы О.В. Врублевской, которая исследует понятие «языковой моды» по отношению к именам собственным [Врублевская, 2018]. Второй подход указывает на стилистические особенности имен собственных, отраженные в их структуре и семантике. Применяя комбинацию данных подходов, мы можем узнать, что повлияло на создание или привело к использованию того или иного онима с литературно-исторической точки зрения. А также появляется возможность выявить структурно-семантические особенности имен собственных, характерных для определённого жанрово-стилистического типа текста.

К данным подходам близко исследование Х.М. Меджидовой. Анализируя неофициальную ономастическую систему, автор отмечает, что «объектом исследования ономастики является история возникновения имени и мотивы номинации, их становление в каком-либо классе онимов (совокупности собственных имен), различные по характеру и форме переходы онимов, словообразовательные, семантические и типологические особенности образования собственных имен» [Меджидова, 2017, с. 531]. Вслед за автором, мы считаем, что при изучении имен собственных всегда важно узнавать историю формирования этих единиц, причин придания им каких-то особенностей. Эта информация помогает понять основы формирования текста определенного типа.

Поскольку каждая компьютерная игра – это отдельный мир, для любого исследователя имен собственных будет представлять большой интерес принципы формирования имен собственных, на которых выстраивается виртуальный мир.

Мы полагаем, что для каждой отдельной компьютерной игры правила формирования имен собственных будут уникальными. Соответственно все работы, рассматривающие формирование и функционирование имен собственных, будут учитывать общеономастический объект исследования, представленный в определении Х.М. Меджидовой.

Прежде всего отметим исследования, посвященные передаче имен собственных при переводе компьютерной игры. В работах подобного рода внимание авторов сконцентрировано на особенностях перевода ономастических единиц определенной группы, с учетом общей семантики и стилистики текста, которая отражает авторский замысел (общий дискурс компьютерной игры). Упор делается на выявлении и структурировании удачных переводческих действий для перевода конкретного варианта имени. Например, К.А. Белоконь обращает внимание на специфику перевода имен собственных с яркой лингвокультурной окраской. В качестве примера автор рассматривает компьютерную игру «Kingdom Come: Deliverance», в которой события происходят в сеттинге средневековой Чехии. В данном случае переводчики, опираясь на близость чешского и русского, при переводе с английского старались придать именам собственным окраску, более понятную и близкую жителям западнославянских стран. Так, имя главного героя *Henry* было переведено на русский язык как «*Инджрих*», или же «*Индро*», что фонетически ближе к славянским именам, чем «*Генри*» [Белоконь, 2020, с. 6].

М.А. Болотина и Е.В. Кузьмина рассматривают разнообразные лексические группы слов, которые могут вызывать затруднения при переводе, и уделяют особое внимание неологизмам, среди которых есть и имена собственные. Авторы пишут, что при переводе неологизмов переводчики не справляются с поставленной задачей из-за неправильных трактовок контекста и т.д. [Болотина, Кузьмина, 2019, с. 47]. Например, в игре «Finding Paradise» из-за недостатка

контекста сложно определить, основывается ли неологизм *potate (potating)* на соединении имени персонажа *Potato* и глагола *vegetate* или имени персонажа и глагола *procrastinate*. Реплика принадлежит маленькой девочке, которую герои встречают в парке. При отсутствии дополнительного контекста ее слова можно трактовать по-разному: а) мама сказала девочке, что если она ничего не делает, то прокрастинирует, и ввиду юного возраста девочка неправильно поняла слово; б) мама сказала девочке, что даже если она ничего не делает, то все равно растет. А уже сама девочка решила «скрестить» свое имя и слово расти [Болотина, Кузьмина, 2019, с. 47].

Некоторые из работ посвящены только одному разряду имен собственных в переводе компьютерной игры. Например, особенностям перевода топонимов посвящена работа В.О. Бабыкиной. На материале компьютерной игры «World of Warcraft» автор критически оценивает сложности перевода топонимов при локализации игры: «Используя прием «свободного перевода» переводчик истолковывает написанное на иностранном языке без привязки к формальному соответствию слова: *Подгнилье (Underrot)*, *Штормград (Stormwind)*, *Луносвет (Silvermoon City)*, *поселение Порочной Ветви (Vilebranch)*. В этом случае перевод становится непрозрачным, от него зависит эмоциональность восприятия игрока. Подавляющее большинство приведенных примеров из выборки представляют собой эквивалентный перевод, при котором каждая единица языка соответствует или частично соответствует единице на языке перевода: *Черная гора (Blackrock Mounting)*, *Гора Хиджал (Mount Hujal)*, *Озеро Лордамер (Lordamere Lake)*, *Залив Нашала (The Cove of Nashal)*» [Бабыкина, 2019, с.188].

Особо следует обратить внимание на работы, в которых отражается жанровая специфика компьютерной игры. Однако такие работы единичны. Например С.Л. Захаров и Е.Н. Васильева отмечают специфические подходы к переводу ономастических единиц в текстах жанра *фэнтези* и советуют более творчески подходить к передаче говорящих имен при переводе. Демонстрируется это на примере единицы *Nixrax Fillamug*. При использовании транскрипции и транслитерации как наиболее частых способов передачи имен собственных, была

бы нарушена семантическая целостность единицы и текста (жанра). Для этого переводчики воспользовались комбинацией средств перевода: транскрипцией и транслитерацией, создав единицу *Никсраз Наливайка*. Исследователи говорят о том, что в данном случае переводчики смогли предать «некий приказ, выраженный в повелительной форме наклонения, содержащийся в фамилии гоблина» [Захарова, Васильева, 2016, с. 204].

О.В. Балан и Л.Л. Косташ уделяют внимание образности имен собственных, общей для разных культур. По мнению авторов, образность ономастических единиц основывается на реально существующем социально-культурном опыте. Они рассматривают, например, космоним *Azerot-Азерот*. Это название планеты, на которой происходит часть истории игрового мира, заимствовано из Библии, так называлась одна из остановок иудеев, странствовавших по пустыне во главе с Моисеем. В этом названии мы видим некую образность нашей планеты, с которой формально была взята идея *Азерот*, заселенного иными расами [Балан, Косташ, 2022, С. 39-46].

В некоторых исследованиях не только рассматривается перевод имен собственных, но и особенности создания исходных ономастических единиц в рамках дискурса компьютерной игры. Например, А.О. Рудаков при анализе онимов в мультиплатформенной компьютерной игре «The Witcher 3: Wild Hunt», отмечает, что при переводе имен собственных следует обращать внимание на «лор» игры, созданной на исходном языке и соотносимой с ней культурой. Под «лором» автор понимает «совокупность всех сведений об игровом мире, как верных, так и ложных» [Рудаков, 2018, С. 64-68]. Материал его исследования – внутриигровая энциклопедия чудовищ, в которой представлены уникальные названия этих существ. А.О. Рудаков соотносит их с мифонимами, одной из разновидностей ономастических единиц. Такое пристальное внимание к конкретной группе ономастических единиц показывает, что каждый отдельный класс имен собственных способен выполнять текстообразующую функцию в игре определенного жанра. Мифонимы в данном случае выступают связующим звеном, на котором авторы выстраивают правдоподобность вымышленного мира.

Здесь автор приводит пример с говорящим мифонимом и особенностями его перевода: «Примечательным с точки зрения переводческого решения является монстр Игоша. В английской версии он передан словом *botchling*, состоящим из двух частей: слова *botch*, обозначающего плохую, небрежно сделанную работу, заплату, а в некоторых диалектах прыщ или язву, и окончания *ling*, которое обычно означает нечто маленькое или небольшое. Учитывая происхождение этого существа (а оно представляет собой неуспокоенный дух нежеланного ребенка, убитого матерью), английский *botchling*, который в переводе мог бы звучать как «заплатыш» или «паршивец» превратился в *Игошу* – мифологическое существо из русских поверий, похожее на данного персонажа игры. Таким образом, мы видим, что переводчик решил избежать калькирования с английского языка и нашел в русской мифологии подходящий лору игры эквивалент» [Рудаков, 2018, с. 66]. Добавим, что рассматриваемая игра относится к жанру «фэнтези», для которой характерно большое количество вымышленных персонажей. Заселенность фэнтезийного мира определяет наличие имен персонажей со своими специфическими особенностями и принципами построения согласно канонам дискурса игры.

Работы, в которых имена собственные компьютерной игры рассматриваются вне переводческого аспекта, единичны. В них исследуются нетипичные особенности выбора имен игровых персонажей. Отметим исследование М.Ю. Беляевой, в котором на примере игры «Верховный Мандарин», имеющей мобильную и компьютерную версию, показано, как в игре разрушаются национальные ономастические признаки: ритуал присвоения имени; этническая маркированность онима; гендерная отнесенность имени; смена имени; стилизация и т.д. [Беляева, 2021, с. 416]. Например, у имен персонажей *Гэн Яо*, *Мин Джу*, *Син Канг* и т.д. есть прототипы-реальные личности, но имена игровых персонажей отличаются. «*Гэн Яо* – основан на личности *Нянь Гэняо*. Второе имя – *Лянгун*, прозвище – *Шуанфэн*. Знаменитый китайский генерал времён династии Цин» [Беляева, 2021, с. 418]. Мы видим, что имя персонажа было образовано от реального антропонима с учетом факторов

этнической маркированности и стилизации. Такой подход обусловлен спецификой игрового дискурса. В результате происходит смешение реального и фикционального, на стыке которого появляются подобные имена собственные.

Специфика выбора или изобретения антропонимов в компьютерной игре анализируется в работах А.Р. Поповой и А.Н. Кузьменко. А.Р. Попова обращает внимание на субъективный фактор при создании новых антропонимов в игровом дискурсе, они образуются по «игровым характеристикам или ассоциациям и предпочтениям самого игрока» [Попова, 2017, с. 435]. Подобные имена собственные автор делит на три группы: «созданные игроком уникальные имена (*Энфириэль, Ланиотерия*); присвоенные уже существующие (*ДжонниДэп, Моника Белучи*); имена возникшие, в результате онимизации нарицательного существительного (*ГОБЛИН, Суккуб*)» [Попова, 2017, с. 436].

А.Н. Кузьменко обращает внимание на функционирование групповых антропонимов в играх. На материале игры «Fallout» автор показывает, что при номинации персонажей прослеживается определенный принцип ««признак + имя» или «имя + признак» (антропонимы: *Caesar's Legion: Recruit legionary – Prime legionary – Veteran legionary – Legionary decanus – Legionary scout – Explorer legionary – Legionary assassin*)» [Кузьменко, 2020, С. 555-556]. В работе подчеркивается, что подобные единицы создают общую соотнесённость языкового наполнения с дискурсом игры и глубже погружают игрока в игровой процесс. Игрок ощущает иерархичность в отношениях между персонажами.

Резюмируя рассмотренное выше, отметим, что при ономастическом анализе компьютерных игр основное внимание должно уделяться специфике имен собственных в границах дискурса, придуманного для ее актуализации. Онимы в компьютерных играх можно обозначить как «уникальные», а закономерности их создания и функционирования – нетипичными. Создание имен находится на стыке культурно-исторических/жанрово-авторских особенностей. Однако эти единицы часто анализируются только в переводческом аспекте. Авторы обращают внимание на сложности в переводах имен собственных, рассуждают о необходимости первичного анализа дискурса

компьютерной игры. Вследствие чего создается благоприятная среда для точной декомпозиции семантики онимов и их последующей положительной интерпретации и передачи. Такое внимание обусловлено присутствием у онимов нескольких существенных функций в рамках дискурса компьютерной игры: жанрообразующей, текстообразующей и номинативной. Адекватное сохранение функционала и семантики является первостепенной задачей, поскольку большинство игр имеют статус «приходящих» в нашу культуру.

### **1.3. Научные подходы к классификации жанров компьютерных игр**

Вопрос о классификации жанров компьютерных игр для нашей работы является основным. Разделение игр на различные классы коррелирует с идеями о специфике, присущей играм с определенным жанром и стилистикой. В лингвистике не существует разработанного деления компьютерных игр на группы по языковым признакам. При этом игры довольно часто выступают объектом разнообразных изысканий нескольких последних десятилетий. Для достижения цели нашего исследования необходимо определить основные жанры современных компьютерных игр. Рассмотрим существующие классификации с целью последующего выделения жанров игр, актуальных для исследования имен собственных.

Первая наиболее ранняя попытка классификации принадлежит американскому игровому дизайнеру К. Кроуфорду. Автор в работе «Искусство гейм-дизайна игр» выделяет два основных типа игр: игры реакций и умений и игры-стратегии [Crawford, 1984]<sup>1</sup>. Представим их в виде таблицы.

---

1 Здесь и далее перевод наш – И.М

## Классификация видеоигр по К. Крауфорду

Тип игры	Класс игры	Описание	Пример
<b>Игры на реакцию и внимание</b>	Игры-сражения	Нанесение или избегание урона	<i>Bruce Lee, Kung Fu Master, Teenage Mutant Ninja Turtles</i>
	Игры-бродилки	Выживание в лабиринтах и подземельях	<i>Berzerk, Tranquilizer Gun, Wizard of Wor</i>
	Спортивные игры	Симуляция спортивного процесса	<i>Chequered Flag, Combat School (Boot Camp), Cue Brick</i>
	Игры со снарядом (мяч, шарик и т.д.)	Удержание спортивного снаряда на поле	<i>Super Breakout, Pong, Paddle ball</i>
	Гонки	Управление транспортом	<i>Turbo, Pole Position II, Pitstop II</i>
	Игры-химеры	Игры, совмещающие особенности более одного из ранее описанных классов	<i>Dungeon, Colossal Cave Adventure, Dukedom</i>
<b>Игры-стратегии</b>	Приключения	Акцентуация игрового процесса на сложных задачах, собирательстве предметов, помогающих решить эти задачи и достичь определенной конечной цели	<i>The Death Trap Square, Square, Wingman, TamTam, Enix</i>
	Игры D&D (с Подземельями и Драконами)	Игры, которые апеллируют к фантазии игроков и вовлекают игрока в ролевой процесс	<i>Pool of Radiance, Hillsfar</i>
	Противостояние	Игры, в которых главное внимание фокусируется на идее борьбы, противостояния	<i>Pac-Man, Asteroids, Galaxian, Space Invaders</i>
	Игра-рандомайзер	Игры, процесс которых сопряжен с принципом вероятности	<i>Roulette, Poker</i>
	Образовательные игры для детей	Игры, созданные для обучения	<i>Number Munchers, Reader Rabbit, MasterType</i>
	Межличностные игры	Игровой процесс выстраивается на отношениях между несколькими игроками	<i>Ultima online</i>

Первый тип К. Крауффорд называет «Игры реакции и умений», в них игровой процесс подразумевает концентрацию внимания игрока на точности и скорости движений происходящего на экране. Каждый из шести классов первой группы во многом связан с навыками быстрой реакции и внимательностью игрока. В шестой класс включены игры, выделяющиеся на фоне остальных

симбиозом особенностей предыдущих классов. У каждой из таких игр своеобразная стилистика, которая вбирает в себя особенности предыдущих классов. Они могут сочетать в себе признаки игр пяти предыдущих классов. Вторая группа – «Стратегии», это более сложные игры в практическом и содержательном отношении. Их объединяет прямое взаимодействие игрового процесса с высшими когнитивными функциями человека: памятью, речью, мышлением, планированием и ориентацией. К последнему классу, по мнению автора, относятся игры, определяемые как межличностные. Их можно назвать отдаленным прообразом современных многопользовательских игр, поскольку в них происходит разноуровневое взаимодействие игроков [Crawford, 1984]. Именно игры-стратегии актуальны для нашего дальнейшего анализа, т.к. они содержат большое количество собственных имен, значимых для игрового процесса.

Подводя итог анализу классификации видеоигр К. Кроуфорда, отметим, что она во многом характеризует состояние игровой индустрии того времени. В нашем понимании, эта классификация – попытка объединения всех доступных на тот момент игр в рамках двух направлений. Классификация демонстрирует разделение компьютерных игр на различные классы с общей идеей. Недостатком этой классификации можно считать поверхностный анализ, без учета ситуаций совмещения признаков разных групп. Кроме того, эта классификация игр различных классов устарела и не подходит для анализа современного положения жанрового разнообразия. Однако деление всех игр на два больших типа, в зависимости от когнитивных функций, необходимых игроку, по-прежнему актуально.

Следующая классификация, которую мы хотели бы рассмотреть, принадлежит А. Эспену, С.С. Мари и С. Лизе, которую они в 2003 году представили в работе «Многомерная типология игр». Данная типология (классификация) носила прогностический характер. На основе материала, собранного от начала зарождения игровой индустрии и до двухтысячных годов, авторы пытались предположить, какие жанры видеоигр возникнут в ближайшем

будущем. Они разработали параметры, по которым могут быть классифицированы современные компьютерные игры по жанрам [Espen, Marie, Lise, 2003]. Представим данные в виде таблицы.

Табл.2.

Классификация игр по А. Эспену, С. С. Мари и С. Лизе

Параметр	Характерная особенность	Тип игры	Описание
Пространство	<i>Перспектива</i>	Свободная	Игровое пространство видеоигры свободно для изучения игрока.
		Фиксированная	Обзор игрового пространства связан с закрепленной точкой перспективы: за игроком.
	<i>География</i>	Открытый мир	Игрок может передвигаться свободно по миру.
		Открытый мир с разделением	Мир разделен на зоны, по которым игрок может перемещать персонажа.
	<i>Сменяемость окружающей среды</i>	Динамический тип	Игровой мир подвержен изменениям в процессе игры
		Статический тип	Мир игры не изменяется
Время	<i>Темп</i>	Игра реального времени	Игровой процесс происходит в реальном времени. Игрок сразу получает ответ на выполняемые действия.
		Пошаговая игра	Игровой процесс разработан с учетом пошаговости, последовательности действий.
	<i>Реализм</i>	Реалистичность	Игра создается с элементами реалистичности
		Произвольность	Игра создана вне параметра реалистичности.
	<i>Конечность развития игры</i>	Конечна	В игре присутствует достижимая цель.
		Бесконечна	В игре отсутствует достижимая цель.
Геймплей	<i>Характер награды</i>	Статический характер	Характеристики игрового персонажа не изменяются при получении награды.
		Временные усиления	Характеристики игрового персонажа временно увеличиваются при получении награды.
		Развитие, привязанное к повышению уровня	Характеристики игрового персонажа улучшаются

			перманентно после получения награды.
	<i>Механика сохранения</i>	Нельзя сохраняться	Игры, в которых нельзя возвращаться к более ранним этапам игры.
		Ограниченное количество сохранений	Игры, в которых сохранения происходят в ключевых точках
		Неограниченное количество сохранений	Игра не имеет ограничений на сохранения (игрок может сохраняться в любой момент).
	<i>Просчитываемость игрового мира</i>	Можно просчитать	Игровой процесс перманентен, не изменяется при перепрохождениях.
		Невозможно просчитать	Элементы игрового процесса формируются случайным образом.
<b>Правила</b>	<i>Правила, связанные с географией мира</i>	Присутствуют	Правила регламентируют то, чем игрок должен заниматься в игре: место и причины.
		Не присутствуют	Нет правил, привязывающих игрока к определенной игровой зоне.
	<i>Правила, связанные со временем</i>	Присутствуют	Выполнение действий игры может быть ограничено временем.
		Не присутствуют	Выполнение игровых действий не ограничено временем.
	<i>Правила, связанные с прогрессом игрового персонажа</i>	Присутствуют	Процесс игры выражается в прогрессе, достигаемом игроком при выполнении определенных действий.
		Не присутствуют	В игре отсутствуют прогресс игрового персонажа, географии и т.д.
<b>Игрок</b>	<i>Количество игроков</i>	Однопользовательская	Игра рассчитана на одного игрока
		Игра для одной команды	Игра для нескольких игроков, работающих в команде
		Игра для двоих	Два игрока либо противники, либо союзники
		Командное сражение	Игра для различного количества игроков, которые разделяются на две противопоставляемые команды.
		Многопользовательская онлайн-игра	Игра рассчитана на большое количество игроков, которые

			сражаются между собой.
		Многопользовательская командная онлайн игра	Игра рассчитана на большое количество игроков, которые объединяются в команды, сражаясь между собой.

Можно заметить, что авторы довольно детально подошли к анализу существующих жанров видеоигр. Они смогли выделить несколько обособленных параметров, по которым можно классифицировать игры: время, пространство, игрок (человек), игровой процесс и правила игры. Такой фундаментальный подход демонстрирует, что игры в понимании авторов выступают проекцией реального мира.

По параметру «пространство» объединяются видеоигры, которые авторы рассматривают в нескольких проявлениях: географии, перспективе и сменяемости окружающей среды [Espen, Marie, Lise, 2003]. Эти особенности, указывающие на характерную специфику игрового мира, с которым игрок может взаимодействовать на разных уровнях, отражаются в самой игре, соотнося ее с определённым жанром. Рассуждая о сменяемости или статичности окружающей среды, динамике происходящего на экране и т.д., авторы намекают на определённые жанры игры, в которых эта характеристика выходит на первый план (Экшен, Приключения и т.д.) Параметр «перспектива» (пространственное расположение камеры) в игровом процессе имеет витальное значение. Игрок может управлять персонажем от первого лица или третьего, что отражается на характере получаемого игрового опыта. Кроме того, на механике закрепления камеры появились жанры игр от первого лица и т.д. Параметр «география» позволяет говорить об открытости игрового пространства в современных компьютерных играх. Это выражается в существовании видеоигр, называемых «open world», то есть с открытым игровым пространством, что сегодня выделяется как отдельный игровой жанр.

Далее игры классифицируются по параметру «время». В видеоиграх время выступает немаловажным фактором, который влияет на специфику игрового процесса и выбор отдельного жанра видеоигры или нескольких жанров.

Согласно авторской концепции, все видеоигры, в которых характеристика времени выходит на первый план, можно разделить на игры реального времени (все происходит в момент актуализации игрового процесса); игры с поэтапным течением времени (для каждого действия дается время для выполнения); игры, в которых логический финал повествования сопряжен с достижением определенной точки во времени, и игры, в которых это недостижимо [Espen, Marie, Lise, 2003].

Наиболее выделяющимся в работе авторов можно назвать класс игр, в которых разработчики пытаются добиться реалистичной хронологической линии, сопоставимой с реальным миром, что выражается во взаимодействии со временем. Нам кажется, что выделение времени в отдельную категорию, по которой можно классифицировать любой социальный конструкт (видеоигру), является логичным. Это связано напрямую с тем, что время как характеристика, например, текста способно вбирать в себя большие фреймы информации. Такая информация зачастую проявляется через разнообразные языковые средства в тексте, являющиеся одной из постоянных форм проявления социокультурного опыта.

Следующий параметр, по которому, согласно замыслу авторов, можно классифицировать видеоигры – это геймплей (игровой процесс) [Espen, Marie, Lise, 2003]. Здесь внимание акцентируется на наградах, функции сохранения и изменчивости игрового процесса. Награды как одна из основных составляющих частей присутствуют почти в каждой из игр, но в некоторых она носит жанрообразующий характер. В таких играх большая часть игрового процесса выстраивается на получении или улучшении наград. Без них нельзя продвинуться в игре, от них зависит сложность игры и т.д.

Функция сохранения в игре также имеет очень большое значение. Для некоторых игр наличие, отсутствие или ограниченность сохранений является одной из ключевых особенностей игрового процесса. На этом выстраиваются игры, которые характеризуются сложностью игрового процесса, которые

формируют жанры хардкорных игр (survival / hardcore). Сегодня в игровой индустрии функция сохранения является важной составляющей почти всех игр.

Следующий параметр, по которому можно выделять игры в отдельные жанры, – «игрок». Здесь деление всех видеоигр идет по количеству игроков и характеру их взаимодействия. Игры могут быть рассчитаны на одного игрока, двух, команду (в ней может быть переменное количество игроков). При этом видеоигры для двух игроков и команды могут быть кооперативными – играми по сети интернет, или же локальными, когда оба игрока находятся в одном помещении и используют одно или два устройства, объединённых в одну сеть. Количество игроков будет напрямую влиять на жанр игры, игровой процесс и т.д.

Финальный параметр, по которому авторы предполагают разделение всех игр на жанры, – «правила». В нашем восприятии эта группа характеристик объединяет все предыдущие. Поскольку каждый ранее рассмотренный параметр основывается на каких-то правилах. Этот параметр ориентирован на описание фактических особенностей игрового процесса, выстраиваемого на характеристиках места, времени, положении игрока и сменяемости всех ранее упомянутых ключевых явлениях.

Оценивая данную классификацию в целом, отметим, что авторам удалось составить типологию характеристик различных игровых направлений, которые отображают специфику, характерную для всех существовавших и формируемых жанров видеоигр. Мы считаем, что подобные характеристики во многом схожи с теми, которые мы можем выделить, например, в литературе, каждая из них способна передать жанровую специфику сообщения. Однако, мы не до конца согласны с выделением группы характеристик «правила» в отдельную категорию наравне с остальными. Мы считаем более логичным выделение параметра «правила» как отдельной надгруппы, которая будет регулировать все остальные. Отсутствие в этой типологии конкретных названий видеоигр, для которых характерно что-либо из представленного, делает ее универсальным прогностическим инструментом.

Далее представим в виде таблицы классификацию игровых жанров, разработанную К. Орландом, С. Стейнбергом и Д. Томасом в 2007 году [Orland, Steinberg, Thomas, 2007].

Табл. 3

Классификация игр по К. Орланду, С. Стейнбергу и Д. Томасу

Жанр	Описание жанра
<b>Экшен</b>	Игровой процесс выстраивается на прохождении уровней, собирании необходимых предметов для последующей прогрессии и битвы с боссами.
<b>Приключенческий экшен</b>	Игры сочетают элементы жанра «экшен» и формат приключений (путешествие из точки А в точку В).
<b>Приключенческий квест</b>	Игровой процесс выстраивается на загадках и головоломках.
<b>Битемпапы</b>	Игровой процесс подразумевает схватки с противниками в рамках боя (без оружия).
<b>Симулятор экстремальных видов спорта</b>	Игровой процесс построен на симуляции участия в экстремальных видах спорта.
<b>Файтинг</b>	Игровой процесс выстраивается на схватках один на один и боевой системе.
<b>Авиасимулятор</b>	В играх такого жанра игроку дают возможность управлять воздушным транспортом.
<b>Симулятор Бога</b>	Игровой процесс завязан на создании собственного мира и управлении им.
<b>Хак энд слэш</b>	В играх подобного жанра игровой процесс акцентируется на боях, происходящих в вымышленных условиях.
<b>Мини-игры для вечеринки</b>	Игры данного жанра можно охарактеризовать как небольшие, в которых могут участвовать несколько человек, игровой процесс не усложнён.
<b>Платформер</b>	Игровой процесс акцентируется на прыжках с экшен-элементами.
<b>Головоломки</b>	Игровой процесс выстраивается на решении головоломок и загадок.
<b>Гоночный симулятор</b>	Игры представлены соревнованиями на автотранспорте на время.
<b>Ролевая игра (РПГ)</b>	Игровой процесс связан с решением различных задач, выполнением заданий, выдаваемых неигровыми персонажами, и дальнейшим взаимодействием с ними.
<b>Экшен РПГ</b>	В рамках таких видеоигр происходят сражения, соположенные с жанром «экшен» преимущественно в рукопашной форме.
<b>Тактическая ролевая игра</b>	Игроку дается возможность управлять чем-то или кем-то в рамках игры, принимая поступательные решения и последовательно выполняя различные действия в рамках ограниченного пространства.
<b>Музыкальные ритм-игры</b>	Игровой процесс фокусируется на музыке, ритме. Для игры используются контроллеры стандартного типа, в виде музыкальных инструментов или специальных площадок.
<b>Шуттемап</b>	Для игр характерен быстрый темп происходящего, постоянное использование огнестрельного оружия и большое количество неигровых персонажей, с которыми сражается игрок.

<b>Спортивный симулятор</b>	В играх происходит симуляция существующих видов спорта.
<b>Стэлс</b>	Главной составляющей игрового процесса таких игр является избегание противников и актуализации любого действия незаметно.
<b>Стратегическая игра</b>	Для таких игр характерно рациональное использование получаемых ресурсов с поэтапным созданием плана действий.
<b>Сурвайвал хоррор</b>	Игры характеризуются ограниченным запасом ресурсов, напряженностью повествования и эмоциональным давлением.
<b>Гонки на выживание</b>	Игры с экшен-составляющей на автотранспорте.

Из таблицы видно, что авторы выделяют достаточно большое количество жанров. Согласно их видению, каждое из направлений обладает своей собственной спецификой, которая отражается на игровом процессе. Мы во многом согласны с таким делением, поскольку оно перекликается с нашим тезисом о том, что каждая из видеоигр обладает своей жанровой спецификой, а наполняющие её языковые средства способны эту специфику отражать. Однако нам кажется, что данная классификация имеет существенный недостаток, поскольку жанр «экшен» содержательно пересекается с другими жанрами. Это, с одной стороны, свидетельствует о расплывчатости границ между жанрами; а, с другой стороны, указывает на то, что некоторые из жанров сформировались на основе других, более крупных «классических» жанров. В нашем понимании более логичным выглядело бы выделение этих игр в подклассы или объединение их в единую группу с последующим выделением характерных особенностей для каждой из них.

По нашему мнению, данная классификация раскрывает и конкретизирует прогностическую типологию, рассмотренную ранее. К. Орланд, С. Стейнберг и Д. Томас представили лишь сводные положения игровой индустрии начала XXI века, что может быть применимо и к сегодняшнему дню, но не полностью. Свою классификацию они также снабдили модификаторами, которые совпадают с ранее упомянутыми характеристиками в типологии А. Эспена, С. Сольвейг Мари и С. Лизе: персонаж (игра от первого или третьего лица), количество игроков, параметр времени. При этом есть и другие характеристики, не имеющие аналогов в предыдущей типологии. Среди них вовлеченность текста в игровой

процесс и явление имитации (имитация различных процессов реального мира) [Orland, Steinberg, Thomas, 2007].

Кроме того, авторы указывают и на неполноту классификации ввиду эволюционных процессов в индустрии. В результате часть информации устаревает ещё до публикации этой работы [Orland, Steinberg, Thomas, 2007]. В начале своей работы авторы также называют жанры, которые уже вышли из моды или не получили широкого распространения. Мы намеренно обращаем внимание в исследовании на классификации, подобные этой, так как на их основе можно проследить тенденции формирования жанров, границы их разделения и характерные особенности в рамках установленных границ. Исходя из тезиса о том, что у каждого жанра есть свои параметры, мы считаем, что анализ жанров компьютерных игр должен строиться исходя из этих параметров.

Исследования компьютерных жанров в отечественных работах немногочисленны, в основном они выполнены в рамках социокультурного направления. Здесь мы можем упомянуть о попытке классификации жанров видеоигр в диссертационном исследовании И.И. Югай «Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков». На основе анализа повествовательных и визуальных средств, характерных для различных видеоигр, автор классифицировала игры по типам повествования. В итоге она выделила две большие группы: повествовательные и неповествовательные. В первой группе она объединила жанры экшен, квест и ролевая игра. Во второй – все остальные. Автор указывает, что в игровом процессе в повествовательных играх идет активное взаимодействие игрока в сюжете, тогда как в неповествовательных упор делается на актуализацию навыков, умений и т.д. [Югай, 2008].

Мы посчитали необходимым упомянуть о такой классификации по ряду причин. Во-первых, она демонстрирует, что некоторые игры могут быть сюжетно ориентированы, а их характерные особенности могут быть проявлением развития сюжета. Во-вторых, положение, что есть игры, в которых на первый план выходит сам процесс игры, позволяет сделать вывод, что при их создании авторы акцентируют основное внимание на сопутствующих языковых элементах,

которые выступают сопровождением, поддерживающим игровой процесс. Другими словами, мы можем наблюдать ситуацию, когда для каждого из классов игр языковая составляющая будет иметь либо центробразующее значение, либо сопровождающее.

Еще одна классификация представлена в диссертационной работе Т.Х. Кутлалиева «Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств». Автор на основе ряда работ, среди которых присутствуют некоторые из рассмотренных нами ранее классификаций, составил собственную классификацию [Кутлалиев, 2014].

Табл. 4.

Классификация игр Т.Х. Кутлалиева

Жанр	Синонимы	Описание
<b>Действие</b>	<i>Action, Экшн, Экшен</i>	Игры этой категории требуют от игрока хорошей моторики, глазомера. Включает в себя большую часть современных игр.
<b>Симулятор</b>	<i>Simulation, Симуляция</i>	В играх имитируется реальная человеческая деятельность.
<b>Стратегия</b>	<i>Strategy</i>	В играх основное внимание уделяется управлению ресурсами: от пакетов акций до оружия и патронов.
<b>Ролевая игра</b>	<i>Role-playing Games</i>	В играх даётся заранее созданный персонаж, подчиняющийся канонам нарратива и стилистики игры, что существенно усекает отыгрыш роли.
<b>Приключения</b>	<i>Adventure</i>	В играх путь героя преграждается противниками. Предполагается последующее их преодоление на пути персонажа к намеченной цели.
<b>Головоломка</b>	<i>Puzzle</i>	Игры этой группы имеют размытые границы и встречаются как составные элементы иных жанров игр. Предполагается решение логических задач, построенных на общем наборе правил: последовательный сбор частей головоломки, замка, его последующее открытие, получение предмета для открытия следующей головоломки.

Данная классификация представляется нам наиболее компактной. В ней отображены лишь корневые жанры. Более детальное описание жанров игр давало только понимание их многообразия, но очень часто показывало размытость границ между ними. Принципиальное разделение всех жанров на всего несколько классов даёт возможность более гибкого осмысления сложившейся ситуации игровой индустрии. Самыми актуальными для нашей работы выступают жанры «действие (экшен)», «симулятор», «ролевая игра», «приключения» и «стратегия». Вслед за автором, мы считаем, что последний жанр в представленной классификации «головоломка» имеет малое распространение и зачастую выступает составляющей иных игр. Пять других жанров могут обладать большим количеством ономастических единиц, чем «головоломки». Следует также заметить, что в своей работе автор упоминает, что в каждом из таких жанров присутствует своё дробное деление на поджанры, которые проявляют суть ядерной конституенты классификации. Такие игры раскрывают какой-то конкретный признак, реализуемый в дискурсе компьютерной игре детальнее. Потому при анализе зависимости жанра и языкового наполнения в следующей главе мы намерены обратить своё внимание на поджанр «шутер», который входит в группу «действие». Мы считаем, что именно он обладает достаточным количеством языкового материала из-за масштабности игровых событий и процессов. В этом отношении другие поджанры, например «файтинг или платформер» будут обладать меньшим объемом языкового материала ввиду специфичности игрового процесса. В платформерах от игрока требуется совершать прыжки по локациям, а в файтингах драться, применяя физические приёмы. Оба поджанра рассчитаны на реакцию игрока, но названий у выполняемых действий в таких играх попросту нет. Поэтому далее мы намерены воспринимать «шутер» скорее как жанр ввиду его масштабности.

Подводя итог обзору классификаций, остановимся на их сравнении. Если соотнести первую и вторую классификации, то можно заметить, что первая классификация, по К. Кроуфорду, актуализирует первичный базовый подход к

жанровому разделению игр. За основу в ней взяты когнитивные функции, необходимые игроку. Здесь присутствует деление на две основные группы, в каждой из которых имеется более мелкое дробление. Вторая классификация, по А. Эспену, С.С. Мари и С. Лизе, в отличие от первой, заостряет внимание не на отдельных жанрах, а на инвариантных составляющих всех игр. Акцент важности здесь смещается в сторону основных характеристик любой игры, актуализирующих жанр: пространство, игрок, время, правила и т.д. Мы считаем, что по этим критериям впоследствии осуществлялось жанровое деление игр и модификация жанровых особенностей игр, которые можно было бы назвать «чистыми». Третья классификация, по К. Орланду, С. Стейнбергу и Д. Томасу, в этом отношении является результатом объединения двух предыдущих классификаций. Мы считаем, что в основу легло первоначальное деление всех игр на жанры, описанные в работе Кроуфорда, и затем каждый из жанров был модифицирован по особым инвариантным критериям. В результате это привело к масштабному выделению жанров, поджанров, их пересечению и приобретению отдельными играми черт и особенностей других жанров.

Последняя классификация, по Т.Х. Кутлалиеву, составлена с учетом предыдущего опыта и позволяет упорядочить хаотично увеличивающееся жанровое деление и выделить основные жанры, актуальные на сегодняшний день.

Далее в работе мы берем за основу жанровую классификацию видеоигр Т.Х. Кутлалиева, дополнив ее некоторыми характеристиками из других рассмотренных классификаций.

Мы отобрали три наиболее популярных жанра компьютерных игр, актуальных для ономастического анализа:

Шутер (по классификации Т.Х. Кутлалиева) – это поджанр игр жанровой группы «действие». Основа подобных игр – взаимодействие с оружием. Простота игрового процесса (стрельба) и доступность в освоении привели к выделению поджанра «шутер» в самостоятельный жанр. В нашем случае он будет представлять жанровую группу «действие». В ней автор выделяет

следующие виды: шутэмап, аренный шутер, скролл-шутер (проматывающая стрелялка), трехмерный шутер, рельсовый тир и т.д.

Приключения – это жанр игр, процесс которых выстраивается на сменяемости происходящего вокруг главного персонажа. Постепенно появляющиеся преграды и трудности способствуют реализации нарратива игры. Преодоление трудностей влечет новые, решение которых достигается с помощью полученных ранее знаний или предметов. Здесь автор выделяет следующие поджанры: текстовые приключения, текстовые квесты, выбери себе приключение.

Симулятор – жанр, объединяющий игры, в которых игроку предстоит имитировать какое-то действие. В нашем случае это будет симулятор вождения автотранспорта, именуемый гоночным симулятором. Жанром симулятор Т.Х. Кутлалиев объединяет следующие поджанры: авиасимулятор, автосимулятор, космосимулятор и т.д.

При анализе будем обращать внимание на смешение жанров, выделять современные особенности каждого жанра в отдельности, маркированные именами собственными. Одной из таких современных особенностей мы считаем переход элементов некоторых жанров во все выходящие игры.

### **Выводы по первой главе**

Рассмотренный в первой главе материал позволяет сделать следующие выводы.

Культурология определяет компьютерную игру как современную форму культурной деятельности, занимающую центральную позицию среди культурных развлечений из-за доступности и низкого порога вхождения. Вобрав в себя предыдущие формы искусства, игры стали выполнять идентичные функции: развлечение, обучение, развитие самой отрасли. Они обладают схожими структурами: сценарием, как у фильмов; текстами, как у литературы, музыкой, как у кино и театра. Социология видит «компьютерную игру» формой

социализации индивида. Игры выступают местом взаимодействия людей. Они симулируют реальные или фикциональные ситуации с целью реализации интенций, социализации и передачи сформированного опыта в интерактивном процессе. Отсутствие ограничения психологической и нравственной природы, анонимность личности способствуют более открытой коммуникации. Оба подхода – культурологический и социологический – дополняют друг друга и позволяют говорить о междисциплинарной сущности рассматриваемого понятия. Так, компьютерную игру можно назвать новой формой культурного развлечения, выполняющего функцию социальной реализации.

Исследования компьютерной игры в лингвистическом направлении появились относительно недавно. Рассмотренный материал позволил выявить два основных направления лингвистического анализа компьютерных игр: 1) анализ лексического наполнения дискурсивного пространства компьютерной игры; 2) анализ перевода и локализации компьютерной игры. В рамках первого направления доказано, что существует особая лексическая система, обеспечивающая общение игроков и организующая внутриигровое пространство. При этом упоминания об именах собственных, включенных в данную систему, единичны. Второе направление раскрывает важность переводческого аспекта при передаче исходного текста игры. Здесь выделяются работы, посвященные проблемам перевода разнородных лексико-грамматических единиц в компьютерной игре, в том числе и именам собственным; и собственно ономастические работы, в которых критически анализируются удачные и неудачные способы передачи имен собственных при переводе, предлагаются авторские решения переводческих проблем. При этом вне переводческого аспекта имена собственные в дискурсивном пространстве компьютерной игры остаются недостаточно исследованными.

Сопоставление нескольких отечественных и зарубежных жанровых классификаций компьютерных игр позволяет определить три жанра, имеющих ярко выраженные отличительные особенности, актуальные для ономастического анализа: 1) шутер – игры, с основе которых – взаимодействие с оружием; 2)

приключение – игры, в которых есть главный герой, преодолевающий трудности с помощью полученных знаний или специальных предметов; 3) симулятор – игры, построенные на имитации каких-либо действий (например, вождение автомобиля). Каждый жанр обладает особой структурой и языковым наполнением, сопряженным с игровым процессом. Считаем, что анализ этого наполнения покажет взаимосвязь ономастикона и жанра игры.

## **Глава 2. Имена собственные как маркеры жанра компьютерной игры**

На этапе сбора материала мы пришли к выводу, что все доступные игры можно соотнести с определенным жанром, при этом они имеют ряд дополнительных атрибутов, выходящих за рамки конкретного жанра, общие для всех игр. Такие атрибуты влияют только на нарратив игр, не деформируя при этом части, присущие ядру жанра. Считаем, что такие атрибуты можно назвать инвариантными. На первом месте в любой игре будут доминантные характеристики жанра, а затем – модифицирующие атрибуты. Это отражает стремление современной игровой индустрии, в том числе отечественной, к унификации модели создания игр. Для анализа жанрообразующих признаков имен собственных мы отобрали наиболее «жанрово-чистые» игры с минимальным количеством атрибутов: игра жанра «шутер» «Atomic Heart», игра жанра «приключения» «Черная книга/Black Book» и жанра «симулятор» «Вангеры». Все три игры созданы российскими разработчиками, при этом они полностью соответствуют рассмотренным выше универсальным признакам компьютерных игр, созданных в разных странах.

### **2.1. Ономастические маркеры жанра «шутер» (на материале игры «Atomic Heart»)**

#### **2.1.1. Жанровые характеристики игры «Atomic Heart»**

«Atomic Heart» (с англ. – «атомное сердце») – это компьютерная игра в жанре «шутер» от первого лица с элементами ролевой игры, разработанная российской студией «Mundfish» [Знание.Вики].

В синопсисе игры представлены ключевые события: «Действие Atomic Heart происходит в альтернативном СССР, в котором страна вышла на массовое производство роботов, обслуживающих население страны. Главным героем игры является майор Сергей Нечаев – агент советской разведки под псевдонимом П-3,

прибывший на предприятие по производству роботов под кодовым названием 3826, находящемся в *КазССР*. По неизвестной причине роботы на объекте вышли из строя и напали на персонал, а затем захватили 3826. Теперь майору *Нечаеву* предстоит не только разрешить ситуацию и остановить роботов, но и выяснить причину произошедшего» [Atomic Hearth Вики].

Из определения, приведенного выше, видно, что данная игра помимо принадлежности к основному жанру «шутер» обладает дополнительными атрибутами «от первого лица» и «элементы ролевой игры». Рассмотрим особенности жанра «шутер».

Шутер – жанр компьютерных игр, основой игрового процесса которого является сражение с использованием огнестрельного оружия [Шутер, CGitems.ru]. Игры этого жанра нередко подвергаются критике, их называют чрезмерно жестокими и аморальными, культивирующими насилие. В исследованиях подобного рода утверждается, что «игроки, привычные к насилию в компьютерной игре, будут более склонными к поведенческим девиациям в реальности» [Violent Video Games....., 2012].

Вместе с тем со временем формируется противоположный взгляд на игры данного жанра. Многие современные исследователи отмечают положительные стороны таких компьютерных игр. Справедливо отмечается, что «человек не становится агрессивным посредством компьютерных игр, его нельзя подвигнуть на убийство» [Video Game Violence Use Among ....., 2013]; что «игра ослабляет травмирующее действие среды и прежде всего выполняет компенсаторную функцию», т.е. готовит субъекта к сложным жизненным ситуациям [Федотова, 2017, с. 4]. Положительными аспектами шутеров в этой связи называют уменьшение уровня агрессии и полиаспектное развитие социальных навыков [The influence of solitary and cooperative violent video game ....., 2017; Насилие в играх: за и против, 2016].

Линейка игр жанра «шутер» имеет в своей основе несколько инвариантных характеристик, на которые указывают игровые издания и сами авторы. Среди них выделяют: характер игрового процесса, игровое пространство, количество

игроков, перспектива (пространственное закрепление камеры), характер управления персонажем [Компьютерные миры ZX Spectrum, с. 7–8.]. Рассмотрим эти характеристики применительно к игре «Atomic Heart».

Такую характеристику, как «характер игрового процесса», можно считать основным жанрообразующим элементом. Она предполагает фактическое использование оружия персонажем. Эта характеристика в нашем понимании совпадает с идеей о том, что от игрока требует жанр «действие», который входит поджанр «шутер»: хорошую моторику и глазомер. Если игрок не сможет оценить расстояние или же его моторика/реакция будет замедленной, скорее всего он не сможет произвести или применить оружие для победы над врагом. В игре «Atomic Heart» персонажи используют огнестрельное, полимерное и холодное оружие. Полимерное оружие уникально для данной вселенной. Пользование такими **предметами** будет определяющим.

Персонаж может находить и конструировать оружие, менять боеприпасы. Так, герой сражается с врагами, которые могут быть механическими, биологическими, летающими. Именно эти особенности соотносят исследуемую игру с жанром «шутер» и определяют выбор имен собственных для номинации оружия разного вида.

Игровое пространство – это характеристика, воплощающая мир, единый или разделенный на регионы (уровни), для которых характерны анизотропность/изотропность, линейность и нелинейность. Анизотропность характера для уровней, которые имеют очевидные границы, в них действует физические законы (гравитация) [Rollings, Adams, 2017]. Изотропность проявляется в отсутствии ограниченности пространства, подпадая тем самым под фактическое описание «шести степеней свободы» по Р. Декарту и Л. Эйлеру (отсутствие гравитации и полная свобода пространственного передвижения) [Виртуальная лаборатория]<sup>2</sup>. Уровень с линейностью может быть описан как

---

2 Виртуальная Лаборатория. Изотропность пространства: интернет-энциклопедия. Режим доступа. URL: [https://vlab.fandom.com/ru/wiki/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C\\_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0](https://vlab.fandom.com/ru/wiki/%D0%98%D0%B7%D0%BE%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0) (дата обращения: 25 августа 2024).

проходимый только в одном возможном направлении для достижения определённой цели. Нелинейный – это уровень, проходимый множеством вариантов из-за его внутреннего деления на отдельные зоны. Они могут быть посещены в произвольном порядке, но в итоге это приводит к выполнению основной задачи. Это впоследствии отражается на игровом процессе [там же].

Во многом эта характеристика связана со структурой **игровой географии**. Локации в игре «Atomic Heart», подземные и наземные объекты Предприятия 3826, разбросаны по карте и связаны железными дорогами, что находит отражение в специфике выбора и употребления топонимов в нарративе игры.

Характеристика «количество игроков» показывает, многопользовательская это игра или однопользовательская. Игра «Atomic Heart» относится к однопользовательской компьютерной игре, т.к. она не требует постоянного подключения к сети интернет для игры, а весь игровой процесс рассчитан на одного игрока. Последний управляет одним игровым персонажем. Другие игроки не могут попасть в его игровую сессию.

«Перспектива» – характеристика, отвечающая за пространственное расположение камеры. Эта характеристика приводит к разграничению всех шутеров на два отдельных вида (поджанра). «Шутер от первого лица» – перспектива выстроена так, что игрок видит происходящее на экране глазами главного героя [Cifaldi, 2011]. «Шутер от третьего лица» – перспектива выстроена так, что игрок видит полностью модель своего персонажа [Thomas, 2006]. «Atomic Heart» – игра от первого лица, т.к. в ней происходящее выводится в качестве картинки «из глаз персонажа» на экран. В определении игры эта характеристика была упомянута наравне с основным жанром. Она отражает визуальную составляющую игры и имеет частичное влияние на ее языковое наполнение – отождествляет игрока и персонажа, определяет выбор антропонимов и относящихся к ним апеллятивов. Так определяются имена главного героя, враждебных и дружественных персонажей. Поэтому характеристика «перспектива» для данной игры является доминантной, тогда как для других игр это будет атрибутом.

Таким образом, к доминантным характеристикам жанра мы относим «игровой процесс», «игровое пространство» и «перспектива». Мы определяем их как жанрообразующую триаду «шутеров». Они влияют на разнообразие ономастического наполнения игры, на выбор имен собственных разных разрядов и на их форму. Такой набор характеристик кажется нам более удачным для выявления зависимости ономастического наполнения от жанра компьютерной игры. Основным жанром, рассмотренным в п. 1.3, к которому принадлежит этот поджанр, имеет характеристику, применимую ко многим играм (поджанрам). Однако другие поджанры не могут продемонстрировать схожего языкового наполнения из-за специфичности каждого из них. Например, в «файтингах» игрок будет пользоваться боевыми искусствами или силовыми приёмами, которые зачастую не имеют названий.

Рассмотрим данные характеристики с точки зрения значимости имён собственных.

«Характер игрового процесса» определяет наличие в игре уникальных **предметов/явлений**, которыми пользуется персонаж, они имеют единичные названия (хремотонимы), видоизменяются в процессе игры и изменяют названия. «Игровое пространство» выражается в наличии единой **игровой географии**, при этом каждая локация маркирована игровыми топонимами. «Перспектива» отвечает за присутствие в игре **главного героя и системы второстепенных персонажей**, что определило наличие игровых антропонимов – имен протагонистов и антагонистов.

К этому следует добавить основной модифицирующий атрибут «элементы ролевой игры», присутствующий в играх разных жанров. В игре «Atomic Heart» этот атрибут фактически связан с наличием уникального места, времени и условий, в которых происходят основные события. В рамках игрового жаргона подобное явление именуется сеттингом. Сеттинг отвечает за «место, время и условия действия» игрового пространства [McNaughton и др., 2004]. Сеттинг в данной игре – альтернативный послевоенный СССР, в котором страна вышла на массовое производство роботов, обслуживающих население. При описании этого

мира используется стилистика ретрофутуризма, т.е. «жанра фантастики, описывающего мир будущего, базирующегося на технологиях (а также моде, стилистике и т. д.) прошлого или настоящего, которые в реальном мире, как правило, вышли или выйдут из употребления» [Ретрофутуризм]<sup>3</sup> или атомпанка, под которым понимается жанр, описывающий развитие мира 1960-х годов сквозь призму эстетики вплетения ядерной энергетики во все сферы жизни человека [Strana-rosatom. ru]<sup>4</sup>. Это определяет выбор или изобретение многих имен и названий в данной игре, а также специальной лексики, в частности, игровых жаргонизмов или терминов.

При этом следует отметить, что не во всех играх, рассмотренных далее, в открытых источниках четко выделяются данные особенности жанра. Однако практически в любой игре встречаются отмеченные здесь характеристики: «главный герой», «система второстепенных персонажей», «игровая география», «уникальные предметы и явления». Они определяют сущность игрового процесса.

### **2.1.2. Ономастическое пространство игры «Atomic Heart»: количественный анализ**

Термин «ономастическое (топономастическое) пространство» был введен В.Н. Топоровым. По его определению, в ономастическое пространство включаются названия «географических объектов (как естественных, так и искусственных), сооружений разного типа, отдельных предметов (украшения, оружие, регалии, музыкальные инструменты и т. д.), разных точек или отрезков времени (дни, месяцы, эпохи, праздники, церемонии и т. д.), текстов и их частей, жанров, доктрин и т. д.; названия, относящиеся к объектам, понимаемым как

---

3 Ретрофутуризм: словарь. Режим доступа. URL: <https://sinonim.org/t/%D1%80%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%BE%D1%84%D1%83%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B8%D0%B7%D0%BC> (дата обращения: 25 августа 2024).

4 Атом Панк: сайт. Режим доступа. URL: <https://strana-rosatom.ru/2022/09/07/ikony-atomnogo-stilya-yarkie-primery-at/> (дата обращения: 25 августа 2024).

индивидуальные личности (люди, боги, демоны, духи, животные и даже растения и т.д.) и как объединения личностей по профессиональному, конфессиональному, расовому, кастовому, возрастному и т. п. признакам; названия титулов и прозвища и т. д.» [Топоров, 1969, с. 34]. На материале древнеиндейских имён собственных В.Н. Топоров доказал, что ономастическое пространство всегда конкретно.

Представление об ономастическом пространстве позже было дополнено другими исследователями. Под ономастическим пространством стали понимать общую сумму всех имен собственных, существующих в определённых рамках. По определению В.И. Супруна, ономастическое пространство – это «совокупность имен собственных как таковая, безотносительно к его внутреннему устройству» [Супрун, 2000, с. 9]. Более развернутое определение дает А.В. Суперанская и подчеркивает, что ономастическое пространство «создается на основе реальной, вымышленной и гипотетической Вселенной «для нас» так же выборочно, как избирательно и наименование предметов реального мира, когда большие, существующие в природе предметы могут не иметь специальных обозначений, а крошечные вещицы, сделанные человеком, обязательно имеют» [Суперанская, 2007, с. 142]. Похожее определение встречаем у С.И. Зинина. Автор считает, что ономастическое пространство – это «сумма собственных имен, которые употребляются в языке данного народа для наименования реальных, гипотетических и фантастических объектов» [Зинин, 1980, с. 83-84]. В этом же значении используется термин «ономастикон», который используется для определения совокупности всех имен собственных в отдельном языке, народе или территории [Никонов, 1974].

Такому подходу к ономастическому материалу соответствует определение ономастического пространства, данное авторами коллективной монографии «Теория и методика ономастических исследований»: «Ономастическое пространство – это сумма имен собственных, употребляющихся в языке данного народа для именования реальных, фантастических и гипотетических объектов и их отдельных состояний, воспринимаемых предметно, в том числе отдельных

живых существ, коллективов, неодушевленных предметов, мест на поверхности Земли, под землей, за пределами Земли, звуков, движений, идей» [Теория и методика ...1986, с. 9]. Как можно заметить, во всех определениях обращается внимание на практически равноправное участие в формировании ономастического пространства не только реальных, но и фантастических, вымышленных, имен собственных.

Однако термин «ономастическое пространство» употребляется не только в широком смысле, по отношению к целому народу или большой территории, но и в узком, по отношению к небольшой замкнутой системе имен собственных или к именам собственным в каком-либо художественном произведении [De Stefani 2004; Супрун 2011; Ермолович 2001; Рогалев 2003].

Таким образом, можно говорить об ономастическом пространстве целого народа или конкретного исторического периода, а можно исследовать ономастическое пространство отдельного произведения; можно говорить об именах собственных, номинирующих объекты реального мира, или описывать ономастическое пространство вымышленного мира.

Под ономастическим пространством (ономастиконем) компьютерной игры мы будем рассматривать определенным образом организованную совокупность имен собственных разных разрядов, функционирующих в компьютерной игре. Данные имена обладают определенной системой отношений между разными разрядами онимов и способностью маркировать признаки игровых жанров. Они неоднородны в количественном отношении и по функциональной значимости: одни из них занимают центральное положение; другие находятся на периферии.

Прежде чем приступить к непосредственному анализу жанровых особенностей имен собственных игры «Atomic Heart», мы провели их количественный анализ (Таблица 5). Методом сплошной выборки было зафиксировано 438 онимов.

Табл. 5

Ономастическое пространство игры «Atomic Heart»			
Место в ономастическом пространстве игры	Вид имени собственного	Количество	Пример
<b>Ядерные имена собственные</b> 106 ед. / 23,5%	Игровой хремотоним (названия оружия и уникальных предметов):	42 ед. / 9,5%	<i>Швед</i> <i>ВШК-69</i> <i>«Ватрушка»</i> <i>Полимерная вакцина «Прорыв», вирус</i> <i>Коричневая Чума.</i>
	Игровой топоним (названия локаций игры)	21 ед. / 4%	<i>ВДНХ, комплекс «Нептун», станция «Солнечная»,</i>
	Имена игровых персонажей: игровые антропонимы, игровые квазиантропонимы, игровые зоонимы.	43 ед. / 10%;	<i>Молотов Егор Тимофеевич</i> <i>П-3</i> <i>ВОВ-А6 «Лаборант»</i> <i>Блесна, Муся.</i>
<b>Ономастический фон игры</b> 328 ед. / 76,5%	Игровой антропоним; Игровой топоним; Игровой хрононим; Игровой эргоним.	328 ед. / 76,5%	<i>Домов, Шерман СССР, Москва</i> <i>День запуска нейросети</i> <i>Коллектив 2.0.</i> <i>ЦК КПСС</i>

Центральное место занимают имена главных игровых персонажей, названия различных видов оружия (хремотонимы) и названия игровых локаций, т.к. они отражают основную жанровую специфику исследуемой игры. Периферийное положение – у многочисленных имен разных разрядов, формирующих ономастический фон игры. Более репрезентативные в количественном отношении, но редкие по частотности употребления, они выступают своеобразными конкретизаторами хронотопа, служат для погружения игрока в конкретную эпоху.

Имена, расположенные в ядре ономастического пространства, важны для анализа жанрообразующих функций имён собственных в силу того, что они отражают основную жанровую сущность игры. Ономастический фон игры во многом сопряжен с присутствием модифицирующего атрибута. Он определяет стилистику мира игры. Мы полагаем, что подобная ситуация будет характерна и для других игр, которые рассмотрим далее. В них также будет обнаруживаться

ономастическое ядро, отражающее универсальные признаки жанра, и ономастический фон, связанный с особенностями конкретной игры.

Первая группа имен собственных, которые занимают центральное место в ономастиконе, – это **имена игровых персонажей** (42 единицы). В эту группу мы объединяем не только антропонимы. Это связано с тем, что в компьютерной игре иногда бывает сложно провести границы между именами людей, прозвищами, зоонимами и именами антропоподобных существ. Мы отдаем себе отчет в том, что данное объединение, отличающееся от традиционной классификации онимов по характеру именуемого объекта [Ср. Подольская, 1988; Суперанская, 2007], не является универсальным для всех типов текста. Однако оно помогает упорядочить ономастикон компьютерной игры. Подобный подход к определению персонажей встречаем в работе О.В. Кирпичевой, посвященной ономастикону рекламного текста [Кирпичева, 2007]. Каждый из этих персонажей является неотъемлемой частью игрового процесса, выстраиваемого вокруг него.

В этой группе мы выделяем игровые антропонимы. Под ними мы понимаем «любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей) в т. ч. личное имя, отчество, фамилия, прозвище, псевдоним, криптоним, кличка» [Подольская, 1988, С. 30-31]. Для описания подобной ономастической терминологии здесь и далее мы будем использовать данные из «Словаря русской ономастической терминологии» Н.В. Подольской.

Имен, отчеств и фамилий, центральных для нарратива, было выявлено 28 единиц. Они часто представлены антропонимическими комплексами, например, *Молотов Егор Тимофеевич* и т.д. Кроме этих единиц встречается 3 прозвища (*П-3, Блесна, Баба Зина*). Онимы этой группы сопоставимы с литературными антропонимами в художественных произведениях: они тоже даются вымышленным персонажам и имеют общие основы формирования (используются уже имеющиеся имена, создаются новые и т.д.). Н.В. Подольская и А.В. Суперанская отмечают, что кроме функции номинации литературные антропонимы выполняют стилистическую, раскрываемую в идеологической и социальной семантике [Подольская, 1988; Суперанская, 2007]. Однако в игре

семантика и функции имен собственных реализуются с помощью текстовых вставок и визуальной составляющей (визуальные модели персонажа: их мимика, жесты, голос). Поэтому мы считаем некорректным использование термина «литературный антропоним» (или поэтоним) для имен собственных в компьютерной игре. Вместо него используем термин «игровой антропоним».

Кроме того, к группе имен игровых персонажей наравне с игровыми антропонимами мы относим названия человекоподобных роботов, так как они самостоятельно участвуют в процессе игры, активно взаимодействуют с персонажами-людьми и имеют визуальное сходство с человеком. Для идентификации подобных существ мы, вслед за Д.В. Захаровой и Л.М. Бондаревой, употребляем термин «квазиантропоним». Под ним авторы понимают «наименования одушевленных объектов, фигурирующих в фэнтезийных текстах и обладающих на фоне отдельных антропоморфных признаков целым рядом специфических нестандартных характеристик, обнаруживающих принадлежность данных существ к альтернативному миру» [Захарова, Бондарева, 2024, с. 53]. Авторы также обращают внимание, что в основу номинации может быть положен ряд признаков, среди которых: «внешний вид», «характеристика», «функция» и их комбинация [Захарова, Бондарева, 2024].

В данном случае текстом фэнтезийной природы выступает компьютерная игра, а к существам из альтернативного мира игры относятся человекоподобные роботы. Всего в игре 5 квазиантропонимов: *ТЕР-А1 «Терешкова»*, *ВОВ-А6 «Лаборант»*, *РАФ-9 «Инженер»*, *МА-9 «Беляш»*, *НА-Т256 «Наташа»*.

Отдельную группу составляют маскировочные имена собственные: 4 игровых антропонима (*Левая, Правая, Близняшки, ХРАЗ*) и 3 игровых зоонима (*Пушистик, Муся, Изнакурнож*). Они используются в маскировочных целях (сокрытие определенной части нарратива) и отличаются от рассмотренных ранее игровых антропонимов (имен, фамилий, прозвищ), т.к. именуют определённые стадии развития персонажей, уже имеющих имена. Множественность воплощений одного персонажа приводит к нескольким последовательным

заменам имен: человек (*Екатерина Нечаева*) – робот с его органами (*Левая, Правая*) – абстрактное воплощение (*Слезка*); или кошка (*Муся*) – непонятное животное (*Пушистик*) – абстрактное воплощение (*Изнакурнож*). И все они формируют единый образ персонажа, полное раскрытие которого происходит только в кульминации сюжета (подробно см. п. 2.1.3.).

Вторая группа имен собственных, занимающих центральное место в ономастике данной игры, непосредственно связана с особенностями жанра «шутер». Это разнообразные наименования предметов (оружия, вирусов и т.д.) и роботов-механизмов. Их мы определяем как **игровые хрематонимы**. В словаре Н.В. Подольской хрематоним определяется как «собственное имя предмета материальной культуры, в том числе название оружия, музыкального инструмента, ювелирного изделия, драгоценного камня, предмета утвари. Пр.: «Царь-Пушка», «Заячьи уши», «Верблюды»...» [Подольская, 1978, с. 161]. Определение во многом детерминирует границы понятия и указывает на сущностный признак номинации. Оно имеет отношение к предметам реального мира. Однако в нем не раскрывается ни значение единиц в формировании дискурса, ни специфика их создания, например, в играх. Мы считаем наиболее успешным анализ подобных единиц на материале компьютерных игр. Это напрямую связано с их экстралингвистическим статусом – широкой популярностью и доступностью. Лингвистическая проработанность языкового наполнения дискурса игры в разы превышает художественные варианты, что свидетельствует о высоком уровне репрезентативности материала [Югай, 2008, с. 26].

В игре 42 игровых хрематонима. Среди них: название механизмов экосистемы и отдельных роботизированных предметов – 16 единиц (*Щебетарь*), наименования роботов – 12 единиц (*ВШК-69 «Ватрушка»*), названия оружия – 12 единиц (*Паитет*), вакцина (*полимерная вакцина «Прорыв»*), вирус (*Коричневая Чума*).

Здесь, однако, возникает вопрос о правомерности использования термина «хрематоним» для именовании внутриигрового оружия. В последние годы

появились работы, в которых исследуются названия оружия, при этом авторы используют различные термины. Например, М.Е. Ляпидовская, анализируя особенности номинации военной техники и орудия, вводит термин «опплоним» (от греч. слова *ὄπλα* «оружие» + *оним*) [Ляпидовская, 2023]. Т.П. Романова называет различные виды оружия армонимами, армохремотонимами и армопрагматонимами [Романова, 2024]. Однако, в отличие от названий реального оружия, выпускаемого серийно, названия отдельных видов оружия в компьютерной игре единичны, поэтому в рамках данного исследования использование термина «игровой хремотоним» для обозначения фикциональных единичных предметов мы считаем более корректным.

Третья группа единиц – **названия игровых локаций**. К этой группе мы относим различные виды игровых топонимов. Игровые топонимы выполняют пространственно-ориентационную функцию. Для истории игры они имеют немаловажное значение наравне с двумя предыдущими группами ономастических единиц, т.к. создают географию мира, в пределах которой развиваются события игры. Топоним определяется как «собственное имя любого географического объекта» [Подольская, 1978, с. 135]. Примером игрового топонима может послужить наименование *Челомей*. Однако остальные 14 единиц представлены другими разновидностями топонима. Некоторые из них (*ВДНХ, Научный центр Сеченова, Комплекс «Нептун»* и т.д.) – это наименования отдельных частей одного большого комплекса *Предприятие 3826*, ключевой локации игры, в которой разворачиваются события. Поскольку они составляют внутреннюю географию комплекса, мы определяем их как игровые микрохоронимы. Под микрохоронимом мы понимаем «вид хоронима. Собственное имя части территории ...» [Подольская, 1978, с. 160]. Название предприятия мы определяем как хороним. Н.В. Подольская называет хоронимом «класс топонима. Собственное имя любой территории, области, района, в том числе х. административный, городской, природный» [там же].

Также в игре были зафиксированы 4 игровых дрононима: *железнодорожное сообщение «Маглев», станция «Солнечная», станция*

«Лесная», станция «Яблочково». Под термином дрономим понимается «собственное имя любого пути сообщения: наземного, водного, подземного, воздушного» [Подольская, 1978, с. 57]. Каждая из этих единиц была использована для номинации отдельной локации. Наряду с ними в качестве названий локаций были использованы лимноним (*озеро Лазурь*), комоним (*деревня Лесника*) и астионим (*Челомей*) (3 ед.). Лимноним определяется как «вид гидронима. Собственное имя любого озера, пруда» [Подольская, 1978, с. 69]. Комоним – это «вид ойконима. Собственное имя любого сельского поселения» [Подольская, 1978, с. 68]. Астионим тоже является разновидностью ойконима и обозначает «собственное имя города» [Подольская, 1978, с. 39].

В последней группе объединены имена, **формирующие ономастический фон игры**. Эти названия не участвуют напрямую в развитии игровых событий, однако имеют определенную значимость для описания предыстории игровых событий, мира игры и т.д. Сюда мы относим некоторые игровые топонимы (единицы, не называющие места игровых локализаций), эпизодически встречающиеся антропонимы, этнонимы, хрононимы и эргонимы. Всего подобных единиц насчитывается 337. Самая многочисленная группа представлена антропонимами (294 ед.): популярными множественными именами (*Виктор, Павел* и т.д.), фамилиями (*Домов, Шерман* и т.д.), а также единичными именами известных личностей (*Сталин, Ленин* и т.д.). Они используются для формирования устойчивого информационного фона советского прошлого, создания определенных интертекстуальных отсылок и т.д.

Топонимы представлены административными хоронимами 21 единица. Например: *СССР, США, Москва* и т.д. Административный хороним определяется как «вид хоронима. Собственное имя любой административно-территориальной единицы, имеющей определенные границы, принятое в официальных документах, в том числе название государства, республики, края, области, района» [Подольская, 1978, с. 160].

Хрононимы, собственные имена отрезков времени, и этнонимы, названия, обозначающие любой этнос, выполняют функцию номинации отдельных

игровых событий и народов, принявших в этом участие. Это создает общий нарратив вселенной игры. Таких единиц насчитывается 11 от общего количества в 337 имен собственных. «Хрононим – разряд онима. Собственное имя отрезка времени» [Подольская, 1978, с. 162]. В игре были найдены следующие примеры: *Всеобщая Полимеризация, День запуска Коллектива 2.0*. Этнонимы представлены всего лишь 4 единицами – *немцы, русские, болгары, американцы*. Под этнонимами понимается вид онима, используемый «для обозначения любого этноса (этнической группы, племени, народа, национальности и т. д.)» [Подольская, 1978, с. 167].

Эргоним – «разряд онима. Собственное имя делового объединения людей, в том числе союза, организации, учреждения, корпорации, предприятия, общества, заведения, кружка» [Подольская, 1978, с. 166]. Игровые эргонимы выполняют схожую функцию – номинация отдельных деловых объединений в мире игры. Эргонимы (3 ед.) в игре обозначают различные объединения, формирующие социальный и политический строй вселенной игры: *ЦКПСС, Третий Рейх, спецотряд «Аргентум»*.

Как можно заметить, большинство имен собственных, формирующих ономастический фон игры, – это реальные онимы, которые соотносят игровую обстановку с конкретным временем и местом – СССР в 1950-е годы.

Определяемый ономастикон компьютерной игры представлен обширным числом ономастических единиц. Имена собственные во многом отражают необходимое наполнение дискурса исследуемой игры и отображают выделенную жанровую специфику: наличие оружия, игровой географии и др.

### 2.1.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Atomic Heart»

Мы проводим исследование отобранного материала с точки зрения жанровых характеристик, основываясь на разделении онимов по группам (см. 2.1.2). Первой рассмотрим группу имен игровых персонажей. Она представлена игровыми антропонимами (именами персонажей-людей и прозвищами), квазиантропонимами (названиями человекоподобных роботов) и игровыми зоонимами.

Для именованя главных персонажей-людей используется полная антропонимическая формула, принятая в русской культуре – «имя+отчество+фамилия». Причем так названы только те персонажи, которые формируют ядро повествования (протагонист, антагонисты и связанные с ними второстепенные персонажи). Так номинирован 21 персонаж. Стоит упомянуть, что события игры имеют в своем нарративе элементы истории реального СССР (см. 2.1.1). Такой выбор именованя персонажей отражает уникальность формулы номинации в России и некоторых странах постсоветского пространства, поскольку «для русского народа <...> трехкомпонентная структура имя+отчество+фамилия, выступает в качестве этнолингвального (культурно-исторического) феномена русского национального языка, как и вежливая вокативная модель имя + отчество» [Мадиева, Супрун, 2010, с. 98]. Использование подобной трехкомпонентной модели номинации персонажей характерно и для ономастикона художественных произведений. Например, С.А. Скуридина рассматривает случаи использования элементов традиционной русской модели номинации (фамилия+имя+отчество), на материале произведений Ф.М. Достоевского. Автор считает, что в его «ономастическом коде» такие форманты несут конкретную информацию и отображают «авторский» принцип семантической маркированности [Скуридина, 2021, с. 119]. В нашем случае, эта модель маркирует культурную основу, которая отражена в нарративе игры.

Однако разработчики игры не заявляют о демонстрации исторически достоверных событий, а лишь обращают внимание на их альтернативность. Делается это для создания и реализации фантастического сеттинга (элемент ролевой игры). Как итог, часть «имя+отчество» из представленной формулы «имя+отчество+фамилия» зачастую произвольна, чего нельзя сказать о фамилиях.

В игре встречаются следующие комбинации имен и отчеств: *Сергей Алексеевич, Дмитрий Сергеевич, Егор Тимофеевич, Виктор Васильевич, Лариса Андреевна, Екатерина Павловна, Зинаида Петровна* и т.д. Данные антропонимы соответствуют реальным именам, наиболее популярным в СССР в 1950-е годы [см. Врублевская, 2017, с. 81]. Они участвуют в развитии нарратива и выполняют номинативную и контактоустанавливающую функции. Их форма и сфера использования указывают на тесную связь с реальным миром. Поскольку нарратив в играх создается подобно нарративу художественной литературы и кино, игры подчиняются схожим канонам формирования вселенных художественным сознанием.

Так, Г.Н. Кастанеда считает, что «художественное сознание есть генерализация обычного, связанного с реальностью, сознания, в том смысле, что реальное может быть частью вымышленного, но не наоборот» [Кастанеда, 1999, с. 69-102]. Такое понимание художественного сознания связано с идеей о способности придуманных миров совмещать в себе фикциональное и реальное, где последнее будет основой и продолжением вымысла. В подобном случае, мы считаем, что персонажей, обладающих такими именами, можно назвать миметическими. С.Н. Плотникова подчеркивает, что такие персонажи – часть мира, который находится в тех же пространственно-временных отношениях, что и реальный, и подчиняется социокультурным правилам реального мира [Плотникова, 2005]. Таким образом, представленные в рассматриваемой игре антропонимы отображают типичный реальный антропонимикон СССР. В данном случае это может выступать маркером реального мира, свойственным для нарративной составляющей ролевого атрибута.

В этом мы также видим авторский подход: изначально выбранная стилистика игры повлияла на подбор имен – случайный выбор наиболее распространенных имен и отчеств персонажей. Последнее может быть сопряжено со стремлением разработчиков к экономии бюджетных средств. Прямое обращение к конкретным личностям с указанием их полных данных требует прямого разрешения человека или его представителей, а также денежных отчислений за использование образа. Мы намерено охарактеризовали комбинации имен и отчеств отдельно, чтобы не останавливаться на них в дальнейшем.

Фамилии имеют большое значение для связи реального и фикционального в мире игры. Многие из них относятся к аллюзивным именам. Изучением аллюзивных имен собственных занимались Е.А. Горбунова, М.А. Соловьева, С.Л. Кушнерук, Е.Н. Коваленко, Ю.В. Новохачева и др.

Термин «аллюзивное имя» зачастую рассматривается в рамках теории интертекстуальности и используется при стилистическом анализе художественных, реже – публицистических текстов. Употребляя данный термин, исследователи отождествляют образное использование имени собственного со стилистическим приемом аллюзии и подчеркивают, что в составе аллюзии имя используется в эстетико-художественных целях [Камовникова, 2000; Захарова, 2004; Павленко, 2018 и др.]. Например, Е.А. Павленко определяет аллюзивное имя как интертекстуальное включение сродни аллюзии, обеспечивающее связь между прецедентным текстом и принимающим текстом, <...> обязательно имеющее определенную функцию в тексте кроме назывной [Павленко, 2018, с. 89]. Ключевым становится вопрос взаимопонимания автора и реципиента: «Контексты, содержащие семантическую редупликацию аллюзивного имени собственного, соответствуют области пересечения фоновых знаний автора и реципиента, уравнивают объем фоновой информации, способствуя процессу понимания текста» [Захарова, 2004, с. 5]. При данном подходе имя, называемое аллюзивным, может быть ограничено по степени известности в языковом коллективе. Таким образом, аллюзивным может называться имя только в

определенных контекстах, используемое с конкретной стилистической задачей в расчете на понимание имени потенциальным реципиентом.

Так, среди фамилий персонажей встречаются *Сеченов*, *Нечаев*, *Молотов*, *Петров*. Каждая из данных фамилий ассоциативно связана с известными учеными, военными, политическими деятелями времен СССР.

Например, фамилия *Сеченов* принадлежит гениальному русскому ученому *Ивану Михайловичу Сеченову*. Авторы объясняли, что при создании персонажа *Дмитрия Сергеевича Сеченова* они всецело вдохновлялись персоной *Ивана Михайловича*. Фактически сам персонаж является одной большой аллюзией к настоящему ученому. Оба – гениальные специалисты во многих областях естественнонаучного направления и связаны с нейрофизиологическими отраслями и т.д. Оба имеют ряд заслуг. Реальный *Сеченов* сделал большое количество открытий в медицине и биологии. Игровой *Сеченов* тоже сделал ряд открытий в этих сферах, однако, в соответствии с нарративом игры эти открытия имеют альтернативную ретрофутуристическую природу (нейрополимеры, роботы, роботизированные модули). Будучи гениальным ученым, персонаж постоянно находится в отдалении от всех и имеет определённые договоренности с правительством, которые не раскрываются вплоть до финала игры. Это указывает на скрытую мотивацию персонажа и многослойность образа.

Тот же прием используется при образовании фамилии протагониста игры *Нечаев*. Главный герой в игре – *Нечаев Сергей Викторович*, бывший агент спецподразделения «*Аргентум*», личный специалист *Дмитрия Сергеевича Сеченова*. Прямого пояснения от разработчиков, почему они дали именно такую фамилию персонажу, нет. Однако мы считаем, что при выборе данной номинации авторы воспользовались фамилией полковника контрразведки КГБ СССР и ветерана Великой Отечественной войны *Тимофея Петровича Нечаева*. Такой вывод основывается на определенной схожести некоторых черт биографии главного героя игры и его реального прототипа. Оба прошли войну, оба служили в структурах специального назначения. Получив такую фамилию, персонаж отчасти получил и качества самого полковника: волевой, решительный и т.д.

Фамилия *Молотов* принадлежит второстепенному персонажу – *Молотову Егору Тимофеевичу* – одному из высших руководителей ВКП (б) и КПСС, председателю Совета Министров СССР (также часть группы антагонистов). В реальности *Вячеслав Михайлович Молотов* – советский политический деятель, который долгое время возглавлял Правительство СССР, долгие годы был наркомом иностранных дел и благодаря ему был подписан Договор о ненападении между Германией и Советским Союзом (пакт Молотова-Риббентропа). У игрового персонажа похожая политическая карьера, но стремления и мотивации кардинально отличаются. Если реальный прототип стремился предотвратить войну, то игровой персонаж стремится её развязать в определенной форме (привести в действие план «*Атомное Сердце*» и захватить Америку и Европу). Реальный Молотов – «исполнительный, обязательный и усердный работник, неукоснительно подчиняющийся партийной дисциплине» [Медведев, 2003]. Игровой же прототип, согласно артбуку разработчиков, «властный, самолюбивый, амбициозный «аппаратчик-карьерист» [Мир игры Atomic Hearth, 2023].

Одному из персонажей-антагонистов была дана фамилия *Петров*. Она принадлежит *Петрову Виктору Васильевичу* – инженеру, робототехнику, из-за которого начались события игры на *Предприятии 3826*. Наряду с *Сеченовым* и *Молотовым*, *Петров* относится к группе антагонистов-людей. В отношении выбора номинации этого персонажа также нет пояснений со стороны разработчика. Мы считаем, что здесь тоже присутствует наличие реального прототипа, как и в случае с *Молотовым*. Вероятно, прототипом для данного персонажа послужил *Петров Станислав Евграфович* – «офицер, предотвративший 26 сентября 1983 года потенциальную ядерную войну после ложного срабатывания системы предупреждения о ракетном нападении со стороны США» [Рувики, 2024]<sup>5</sup>.

---

5 Рувики. Петров Станислав Евграфович. Биография военного: свободная энциклопедия. Режим доступа URL: <https://ru.ruwiki.ru/wiki/%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2,%D0%A1%D1%82%D>

Резюмируя, отметим, что выбор фамилий персонажей-антагонистов демонстрируют стремление создателей показать ассоциативную связь с биографиями известных людей, при этом произвольный выбор имен и отчеств для данных игровых персонажей, не соответствующий именам и отчествам известных людей, показывает, что прямой связи между персонажами и прототипами не существует, так создатели игры противопоставляют положительные качества прототипов негативным качествам игровых персонажей.

Персонажем, выделяющимся на этом фоне, является *Михаэль Штокхаузен (Гольденцвайг)*. Это один из сюжетно важных второстепенных персонажей. С его подачи раскрывается заговор *Петрова*, которого позже *Сеченов* отправляет работать на *Предприятие 3826* в качестве узника. В итоге там происходит инцидент, приведший к событиям игры. Кроме того, *Михаэль* проявляет знаки внимания к *Ларисе Филатовой*, возлюбленной *Петрова*. В некоторых заданиях он сопровождает *Нечаева*, помогая ему. В этом прослеживается прямая нарративная связь между представленными персонажами.

В данном случае при изобретении имени разработчики воспользовались западной антропонимической традицией номинации. У персонажа присутствуют только имя и фамилия для идентификации личности, и имя, и фамилия не входят в состав традиционного русского именника. Такой выбор антропонима объясняется происхождением персонажа: «немецкий ученый еврейского происхождения, работавший в секретной берлинской лаборатории...после событий Второй Мировой и вспышки «Коричневой чумы» в Берлине бежал из Германской ССР по поддельным документам...» [Мир игры Atomic Hearth 2023, с. 44]. Его имя имеет древнееврейские корни, и именно на иврите оно читается как *Михаэль* [Slovari.ru]. Его фамилию можно отнести к говорящим антропонимам. Фамилия *Гольденцвейг* немецкая по происхождению, она переводится на русский как *золотая ветвь* [там же]. Это отсылка к сюжету из

---

0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B0%D0%B2\_%D0%95%D0%B2%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87 (дата обращения:25 августа 2024).

поэзии Вергилия: «По преданию, выросшая в окрестностях Рима золотая ветвь связывалась с культом Дианы. Ее должен был сорвать со священного дерева беглый раб. Впоследствии, убив священника, он занимает его место» [Умнов: Современный словарь-справочник: Античный мир, 2000].

*Михаэль* в контексте игры – олицетворение беглого раба, занимающего чьё-то место на *Предприятии 3826* и параллельно пытающегося занять место рядом с *Ларисой*, сорвав для этого план *Петрова* (аллюзия на золотую ветвь). Характер персонажа, отличительные черты его биографии и роль в нарративе игры стали основой номинации.

В отношении второй фамилии этого персонажа, *Штокхаузен*, можно только предположить, что это аллюзия на *Карлхайнца Штокхаузена* – послевоенного музыкального авангардиста, ставшего пионером в использовании электронных устройств и инструментов в музыкальном мире. Не случайно персонаж всегда носит с собой прибор *Щебетарь*, название которого вызывает ассоциации с неким нестандартным музыкальным инструментом. Игровому персонажу во многом присущ упомянутый авангардизм, однако он проявляется в научной деятельности. Смена фамилии персонажем показывает его переход из старой жизни в новую.

Необычная ситуация связана с антропонимическим комплексом *Захаров Харитон Радеонович*. Антропоним *Захаров* соответствует фамилии советского ученого, доктора биологических наук *Захарова Владимира Евгеньевича*. Игровой персонаж *Захаров* до своей смерти был начальником отделения нейробиологии на *Предприятии 3826*, что коррелирует с деятельностью реального прототипа.

Основой для нестандартного отчества *Радеонович*, на наш взгляд, послужил элемент периодической системы – Радий. Свойство этого материала заключается в том, что при контакте с кислородом он тускнеет. Изначально элемент блестящий. В этом прослеживается связь с сюжетом. Когда Нечаев получает перчатку *ХРАЗА*, она новенькая и блестящая. В конце сюжета *Захаров* превращается в тусклую, темную, чёрную полимерную фигуру. *ХРАЗ* –

маскировочное имя-аббревиатура от данного топонима (см. ниже), которое будет скрывать персонажа и приведет к его последующей реализации в сюжете.

В игре также встречаем женские имена, отчества и фамилии: *Муравьева Зинаида Петровна* и *Нечаева Екатерина Павловна*. Для номинации каждой из них были использованы единицы русского антропонимикона, достаточно популярные в СССР 1950-х годов. Фамилии женских персонажей показывают их родственные связи. *Нечаева Екатерина* – супруга *Сергея Нечаева*. Девичья фамилия *Екатерины*, как указано в ее личном деле, – *Муравьева*. *Муравьева Зинаида Петровна* – мать *Екатерины* и теща *Сергея Нечаева*.

Уточняющие комментарии разработчиков о мотивах выбора фамилии *Муравьева* отсутствуют. Поскольку выбор аллюзивных имен в целом характерен для этой игры, мы предполагаем, что прототипом для этого персонажа послужила ветеран Великой Отечественной войны *Муравьева Зинаида Михайловна* [Политехники в Великой Отечественной войне]. С реальным прототипом игрового персонажа роднит военное прошлое. Они обе были участницами Второй Мировой войны. Зинаида Михайловна была человеком волевым и смелым. Такими же качествами наделена игровая *Зинаида Муравьева* (см. Приложение А).

В игре встречаем четыре прозвища, принадлежащие персонажам, связанным с военно-силовыми структурами: *П-3*, *Плутоний* – прозвище/позывной *Сергея Нечаева*, *Блесна* – прозвище *Екатерины Нечаевой/Муравьевой*, *Баба Зина* – прозвище *Зинаиды Муравьевой*. Сергей Нечаев и его супруга Екатерина, согласно игровому нарративу, были агентами в военизированном отряде специального назначения «*Аргентум*», выполняющим сложные государственные задания в пределах СССР или за границей. *Зинаида Муравьева* – подполковник, занимающий должность офицера связи. Она отвечает за секретную и правительственную связь и подчиняется непосредственному руководству страны.

Для военного дискурса подобные антропонимы характерны. Они выполняют парольную и контактоустанавливающую функции в военной

коммуникации. Часто создатели шутеров пытаются перенести эту особенность реального дискурса в его игровую интерпретацию. В результате мы сталкиваемся с несколькими номинациями одного и того же персонажа – не только имена, но и прозвища, выполняющие маскировочную функцию. Например, в игре жанра «шутер» STALCRAFT: X некоторые члены военизированной группировки «Долг» (бывшие военные) имеют прозвища *Череп, Космач, Митяй, Морган* и т.д., а в игре *Escape from Tarkov* у персонажей-боссов присутствуют клички *Решала, Санитар, Глухарь, Килла, Тагилла* и т. д.

Кроме того, прозвища отражают характерные особенности персонажей.

Прозвище *Екатерины* было создано путём онимизации апеллятива *блесна*. Обычно этот предмет используется при ловле рыбы. Подергиваясь в воде, он становится приманкой для хищников. *Екатерина* в прошлом была балериной, которая, подобно блесне, была способна двигаться и привлекать к себе внимание.

Прозвище *Сергея* связано с биографией протагониста на момент активных событий игры. В результате полученного ранения герой был при смерти, но *Сеченов* смог спасти его путем установки в мозг полимерного расширителя *Восход*. Сам расширитель удалось установить с третьей попытки. Отсюда и прозвище *П-3 (Попытка – 3)*. В итоге на начало игры герой психически нестабилен, имеет выраженные симптомы посттравматического стрессового расстройства: вспышки агрессии, постоянное использование лексики сниженного регистра, частичная потеря памяти, провалы в сознании. Мы считаем, что помимо прямого объяснения мотивов создания прозвища, есть и скрытое аллюзивное. До событий игры у протагониста было прозвище *Плутоний* (один из самых нестабильных химических элементов периодической системы), что метафорически указывает на нестабильность персонажа. Буквенное сокращение при образовании прозвища напоминает использование отдельных букв или их сочетаний для обозначения элементов периодической системы Менделеева. Цифра 3 в данном случае обозначает номер группы, в которой расположен химический элемент. Так можно говорить, что прозвище *П-3* – это

результат метафоризации как проявления авторского начала (одна из жанровых особенностей игры).

Это подтверждает мнение В.В. Катерминой о том, что имена собственные способны выступать «как опорный знак, квинтэссенция, вывод и обобщение в виде метафоры, метонимии или синекдохи, за счет которых создаются образы, выражающие этнопсихологию народов» [Катермина, 2023, с. 73]. Автор рассматривает эту функциональную особенность имен собственных на примере загадок. Мы полагаем, что данное свойство имён собственных проявляется и в компьютерных играх. Такие имена отражают языковое сознание носителей русского языка в определенную эпоху.

Прозвище персонажа *Зинаиды Муравьевой (Баба Зина)* было образовано путем ввода дополнительного апеллятива *Баба*. Его семантика ранее обозначала женщину, «которая даровала жизнь еще одной женщине (своей дочери), которая в будущем тоже подарит жизнь новому человеку» [История слова «баба», Тверской государственный объединённый музей] <sup>6</sup>. Прозвище показывает родственные связи *Зинаиды* и *Екатерины*. Кроме того, еще одно значение этой лексической единицы – женщина старшего возраста в просторечной форме общения маленьких детей [Викисловарь]. В этом значении слово *баба* обычно сочетается с краткой формой имени. Использование прозвища *баба Зина* показывает связь между *Зинаидой* и *Сергеем*, которого она считает «потерявшим память маленьким ребенком» [там же].

В игре употребляются 4 маскировочных имени, функционально близкие прозвищам: *Левая, Правая, Близняшки, ХРАЗ*. Все они принадлежат уже упомянутым персонажам и используются с целью реализации маскировочной функции – сокрытие роли и значимости персонажей. *Левая* и *Правая, Близняшки*

---

6 .История слова «баба», Тверской государственный объединённый музей.: сайт музея. Режим доступа URL: <https://tvermuzeum.ru/news/istoriya-slova-baba#:~:text=%D0%91%D0%B0%D0%B1%D0%B0%20%E2%80%93%D1%8D%D1%82%D0%BE%20%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D1%89%D0%B8%D0%BD%D0%B0%2C%20%D0%BA%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B0%D1%8F%20%D0%B4%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D0%B0,%D1%82%D0%BE%D0%B6%D0%B5%20%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80%D0%B8%D1%82%20%D0%B6%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D1%8C%20%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BC%D1%83%20%D1%87%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA%D1%3> (дата обращения:25 августа 2024).

– это маскировочные имена *Екатерины Нечаевой*. *Екатерина* была на грани гибели, удалось спасти только мозг. В итоге его правая и левая части были помещены в одинаковых человекоподобных роботов-балерин. *Правая* отличается от *Левой* визуально – она носит желтую жилетку. Фактически разделение мозга привело к тому, что персонаж получил два новых тела и два новых имени, которые как бы демонстрируют физическое разделение мозга на левую и правую доли. Их визуальная идентичность и подобная связь привела к тому, что в игре используется еще одно имя собственное, объединяющее их – *Близняшки*. В данном случае мы видим, что три апеллятивные единицы – *левая, правая, близняшки* – в результате онимизации стали номинациями одного персонажа, история которого раскрывается только в конце игры. В конце игры в монологе одного из персонажей поясняется, что *Близняшки (Левая и Правая)* – это усопшая *Екатерина Нечаева*.

Единица *ХРАЗ* была образована путем буквенной и слоговой аббревиации. В.И. Супрун под такими единицами понимает производные имена собственные, образованные путем сокращения слов [Супрун, 2011, с. 136]. В качестве основы для этой единицы выступил антропонимический комплекс *Харитон Радеонович Захаров*. Антропоним был использован для сокрытия главного антагониста игры. Считалось, что *Захаров* погиб, но *Сеченов* сохранил его сознание, поместив в перчатку, которая на протяжении всей игры была у *Сергея Нечаева* и выступала в качестве второстепенного персонажа. Впервые этот аббревиатурный оним упоминается как номинация перчатки – специального изобретения *Сеченова*. Другими словами, единица была введена в дискурс как хрематоним (название единичного предмета). Вместе с тем, в ходе развития истории хрематоним *ХРАЗ* все больше вовлекается в сюжет, постепенно обогащая свой образ и превращаясь в отдельного персонажа, участвующего в развитии общего нарратива. В нашем понимании это сформировало за предметом статус полноценного персонажа. Так эта аббревиатурная единица приобрела статус маскировочного имени.

В игре также есть три маскировочных зоонима, это клички одной и той же кошки в разные периоды: *Пушистик – Муся – Изнакурнож*. Кошка принадлежала

*Харитону Захарову*, когда она была жива, её называли *Мусей*. Кличка была довольно популярна в СССР. Второй зооним, *Пушистик*, также существует в зоонимиконе реального мира, но уже может номинировать не только кошку. Эта кличка появляется у кошки в *Лимбе*. Там кошка выглядит как пушистое белое существо. Другими словами, внешний вид продиктовал выбор клички для альтернативной формы зверька. В сюрреалистичном мире кошка указывала на вовлеченность ХРАЗА (Харитона Захарова) в момент потери *Нечаевым* сознания. На то, что именно он отключал расширитель в мозгу протагониста и управлял им как роботом. Последним зоонимом для номинации стал *Изнакурнож* – это существо, напоминающее маленькую избушку на курьих ножках из русских народных сказок. Это существо из альтернативного мира *Лимбо* находится у *Бабы Зины*. В игре говорится, что никто не знает, как оно попало в реальный мир. И мы предполагаем, что это существо стало еще одной преобразованной формой кошки *Муси*. Возможно – это часть сознания существа, которое обрело форму в середине игры и давало подсказку о связи реального мира и *Лимбо*.

Название является интертекстуальной аллюзией на повесть братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу» и фильм по ее мотивам «Чародеи». Так там называется музей ИЗНАКУРНОЖ института НИИЧАВО. Это название образовано путем слоговой аббревиации и стилизовано под официальные аббревиатурные названия советского времени: избушка на курьих ножках – *Изнакурнож*. Так прослеживается тенденция, отмеченная ранее при анализе основных действующих персонажей игры – изменения персонажа, перемещение его в иные миры, приводит к трансформации или полной замене имени (см. Приложение А).

Часть из роботов представлена **человекоподобными существами**, для их номинации используются **квазиантропонимы**: *ТЕР-А1 «Терешкова»*, *РАФ-9 «Инженер»*, *ВОВ-А6 «Лаборант»*, *МА-9 «Беляш»*, *НА-Т256 «Наташа»*. Их мы относим к группе имен собственных игровых персонажей, поскольку они имеют общие функции с главными персонажами в мире игры, выступают промежуточными антагонистами и спутниками главного персонажа. В этих

именах сочетаются два способа создания названий механизмов, сортовых и фирменных наименований: буквенно-числовой индекс и слово естественного языка в кавычках, которые подчеркивают символический характер имени. Рассмотрим примеры.

Название *ТЕР-А1 «Терешкова»* состоит из буквенно-числового индекса *ТЕР-А1* (усечение фамилии Терешкова) и словесного наименования «*Терешкова*», образованного путем трансонимизации. В игре поясняется, что робот был назван в честь космонавтки *Виолетты Терешковой* (аллюзия на космонавта *Валентину Терешкову*). Здесь прослеживается та же тенденция, что и в присвоении имен персонажам-людям – фамилия прототипа сохраняется, а имя подвергается трансформациям или полностью заменяется. Это делается с целью разграничения реального и альтернативного дискурса СССР. Считаем, что компонент *А1* тоже имеет свою закодированную семантику. Космонавты должны обладать идеальным здоровьем. В военно-космических и армейских кругах наивысшей категорией годности здоровья считается *А1*. Такой подход к номинации связан с темой космической отрасли, актуальной для данной игры.

Робот *РАФ-9 «Инженер»* имеет такую же форму. Однако важна здесь именно буквенно-числовая часть имени собственного. Она является аллюзией на автомобиль советского производства *РАФ-2203 «Латвия»*. У квазиантропонима отмечается частичная замена буквенно-числовой составляющей и закавыченной части онима. В прототипном названии «*Латвия*» указывала на место производства автомобиля. Игровой «*Инженер*» связан с родом деятельности робота (выполняет множество бытовых и промышленных функций). На этом связь реального и игрового хремотонима не заканчивается. В реальности путем аффиксации была создана единица *Рафик*. Именно это название закрепилось в сознании людей и ассоциировалось с транспортом в ономастиконе реального СССР. В игре персонажи так называют робота.

Схожий принцип номинации используется при создании квазиантропонима *МА-9 «Беляш»*. Мы считаем эту единицу аллюзией на автомобиль *Москвич 2124 «Беляш»*. Во-первых, аббревиатура *МА* – это усечение от *Москвич автомобиль*.

Во-вторых, обыгрывается визуальное сходство цветовой гаммы робота и автомобиля. Впервые автомобиль появился именно в бело-сероватом цвете, из-за этого он получил прозвище «*Беляш*». В игре у робота такой же цвет. Кроме того, на корпусе робота есть обозначение *БШ-41*, которое отсылает к модели боевого шагохода 1941 года производства. Оно созвучно со словесной формой в имени робота «*Беляш*». *МА-9*, в свою очередь, обозначает механизированный автомат 9-го поколения. Таким образом, первая часть квазиантропонима была образована путем усечения словосочетания *механизированный автомат*, а вторая – *боевой шагоход*. Так этот оним демонстрирует переплетение вымысла и реальности.

Название робота *ВОВ-А6 «Лаборант»* (см. Приложение А) образовано способом, аналогичным для всех гражданских роботов альтернативного СССР: буквенно-числовой индекс *А6* и закавыченное существительное, обозначающее род занятости робота (задействован в качестве лаборанта при научных опытах). По созвучию с антропонимов-диминутивом *Вова (ВОВ-А)* было образовано прозвище робота *Вовчик*, что показывает связь человекоподобных роботов и персонажей-людей.

Придерживаясь общих игровых правил номинации роботов, разработчики создали квазиантропоним *НА-Т256 «Наташа»*. Она используется для номинации крупногабаритного наземного тяжёлого робота-погрузчика. Аббревиатурная часть образована путем усечения определителей, характеризующих робота: *наземный* и *тяжелый*. Затем путем слоговой аббревиации была составлена часть единицы *НА-Т*. Часть цифрового обозначения *25* может обозначать предельный груз, с которым может работать робот – *2,5 тонны*. Из-за звукового сходства *НА-Т* с антропонимом *Наташа* робот получил закавыченную часть названия. Это во многом соответствует общей тенденции в ономастической номинации называть женскими именами большие корабли и механизмы.

Следующая значимая группа ономастического пространства – игровые **хрематонимы**. Ранее мы писали об их количественных и качественных характеристиках (см. пункт 2.1.2). Первый класс хрематонимов, представленных в игре – это названия оружия. В игре используется 29 хрематонимов-названий

оружия. Они относятся к трем подгруппам: холодное оружие, огнестрельное и полимерное. Номинация каждого вида оружия имеет свои особенности.

Группа хремотонимов «холодное оружие» представлена следующими единицами: «*Килька*», «*Молот*», «*Швед*», «*Лиса*», «*Звездочка*», «*Снежок*», «*Пахнет*». Для понимания мотивировочных признаков, положенных в основу данных номинаций, нужно обратиться к нарративу игры. *Ремшкаф «Элеонора»*, который являлся частью экосистемы *Предприятия 3826*, попал под глобальный сбой. Обычные роботы стали атаковать людей, а Ремшкаф начал создавать уникальные орудия, причиняющие максимум возможных повреждений и увечий. Все орудия производились в единичном экземпляре, только для протагониста.

Для жанра «шутер» в целом характерно присутствие холодного оружия. Чаще все холодное оружие протагониста и противников ограничивается ножом, реже топором. В нашем случае, мы видим небольшой перечень подобных предметов. Однако их названия не типичны для обычных ножей и топоров. Мы считаем, что это обусловлено научно-фантастической направленностью сюжета игры. В нем авторы стараются продемонстрировать максимум необычных предметов, которые выходят за рамки устоявшихся стандартов.

Большинство хремотонимов-названий холодного оружия образованы путем ономизации апеллятивов. Это названия-метафоры на основе внешнего сходства. «*Килька*» – это гарпуноподобное орудие ближнего боя. Заостренный конец орудия визуально напоминает рыбу-кильку. «*Молот*» представляет собой огромный промышленный молоток, модифицированный разнообразными колющими предметами. Апеллятив *молот* обобщенно называет предметы подобной формы и функционала.

Происхождение хремотонима «*Швед*» описано в самой игре: «*Олаф Сэльвейг, шведский лесоруб, а затем и пожарный, который переехал в СССР и стал известным спасателем. Он участвовал в тушении легендарного возгорания газа в Урта-Булак, когда струя пламени была на 300 метров ввысь. И он не имеет ничего общего с этим оружием. Однако, возможно, именно в честь Олафа повреждённая нейросеть и нарекла это чудовище «Шведом». Правда,*

*спасать с таким орудием в руках совершенно не хочется; наоборот, очевидно, что этот пожарный топор создан ради одной цели – гасит». Как мы видим, оружие получило свое название благодаря процессу трансонимизации этнонима швед. Национальность Олафа Сёльвейга стала основой номинации предмета.*

Название уникального режущего предмета «Лиса» образовано путем апеллятивации существительного *лиса* на основе звуковых ассоциаций. В конструкции оружия присутствует лист металла, на котором осталась маркировка ЛС-27А. Звуковая форма буквенно-цифрового индекса фонетически близко существительному *лиса*.

В некоторых случаях, для того чтобы понять авторскую метафору, необходимо обратиться к игровому описанию предмета: *По зиме среди плохо воспитанных ленинградских детей бытует озорная традиция: вкладывать в снежок настоящий камень, чтобы надолго вывести из игры мальчишек из соседнего двора. Если усилить эффект от такого камня примерно в тысячу раз, получится оружие «Снежок». Снежки сами по себе безобидны, но с камнем внутри они наносят урон. «Снежок» тоже наносит критический урон. Выстраивая подобную параллель, авторы хотели указать на реальную опасность каждого из орудий.*

Мы предполагаем, что тяжелое холодное оружие «Звездочка» получило свое название благодаря особому модулю: *У «Звёздочки» установлен особый модуль – рычаг двигателя. Он создаёт вокруг съёмных лезвий энергетическое поле. С его помощью диски левитируют, а мотор, вмонтированный в рукоятку, заставляет острые диски пилы вращаться с невероятной скоростью. Однако данное умение расходует энергию. Сходство выпускаемого оружием электромагнитного поля и поля настоящей звезды позволяет нам судить о попытке создателей игры сформировать прямую параллель между этими явлениями. С учетом тенденции давать оружию уменьшительно-ласкательными прозвища имя орудия было получено путем выбора существующей уменьшительно-ласкательной формы существительного звезда – звездочка.*

Последний предмет из группы холодного оружия получил название «*Пахнет*». Это метафора и по форме предмета, и по функции. Визуально это оружие напоминает нож огромного размера для перемалывания мяса в паштетообразный фарш. В названии отражена прямая функция предмета – перемалывать врагов в фарш, превращать их в однородную мягкую субстанцию.

Огнестрельное оружие представлено классическим для шутеров набором предметов: автомат, пистолет, дробовик и тяжелая ракетница. Им всем, по канонам жанра «шутер», даны собственные имена. Пистолет – это *ПМ* (*пистолет Макарова*), дробовик – *КС-23*, автомат – *Калаш*, ракетница – *МРПК «Крепыш»*. (см. Приложение А). Игрок получает виды этого оружия до конца игры в единичном экземпляре, поэтому в дискурсивном пространстве игры они являются уникальными предметами, что позволяет отнести их к разряду игровых хрематонимов.

Названия пистолета и дробовика были перенесены из реального мира. Исходная форма хрематонимов была сохранена. В игру были полностью перенесены и визуальные образы соответствующих объектов, дополненные небольшими элементами научной фантастики. Хрематоним *Калаш* был получен путем усечения фамилии советского изобретателя штурмовых винтовок *Калашникова*. Использование подобной единицы достаточно популярно в кругах игроков. За ней закрепился узнаваемый образ советского автомата. Мы считаем, что авторы, вовлекая военный сленг в игру, пытались добиться полной ассимиляции игроков к дискурсу альтернативного СССР.

Название многоцелевого ракетно-пускового комплекса *МРПК «Крепыш»* состоит из привычного для военно-промышленного ономастикона сочетания буквенной аббревиатуры и онимизированного апеллятива. Аббревиатура образована из первых букв словосочетания *Многоцелевой ракетно-пусковой комплекс*, а существительное *крепыш* метафорически обозначает как внешний вид, так и функциональные возможности оружия – малые габариты и сила наносимого удара.

Для номинации полимерного оружия используются хремотонимы ППО «Доминатор», Рельсотрон, Электро. ППО «Доминатор» – персональное полимерное оружие. Это апеллятивное словосочетание усечено до аббревиатуры ППО, его дополняет существительное *доминатор*, в семантике которого, по нашему мнению, отражена идея о превосходстве полимерных видов вооружения над старым оружием. Так подчеркивается значимость полимера и его вовлеченность во все сферы жизни.

Мотивировочный признак у хремотонима *Электро* такой же, как и у названия холодного оружия «Звёздочка», – принцип работы. «*Электро*» ведёт свою родословную от одного из первых проектов КБ «Челомей» Предприятия 3826, основанного на энергетическом импульсе. В скором времени после того, как звездолёты покинули поверхность Земли и устремили человечество в новую эру покорения просторов космоса, стало понятно, что космическая гонка рано или поздно приведёт к столкновениям людей на совершенно новых территориях. В связи с этим перед инженерами была поставлена задача создать нелетальное оружие без отдачи, предназначенное для самообороны космонавтов и эффективного выведения из строя чувствительной электроники скафандров противника.

Исходя из представленного описания, становится ясно, что семантика хремотонима связана со словом *электроника*. Для образования хремотонима была использована «первая часть сложных слов в знач. ‘электрический, связанный с действием силы электричества’» – электро [Толковый словарь русского языка].

Данные способы образования названий оружия в компьютерной игре полностью соответствуют реальной номинативной традиции. М.Е. Ляпидовская, исследуя особенности номинации единиц военной техники и орудий, отмечает, что «в процессе вторичной номинации мотивирующей базой становится значение апеллятива или имени, точно передающих технические характеристики техники, ее внешний вид, принцип работы» [Ляпидовская, 2023, с. 3].

Подобная мотивировка и у хрематонима *Рельсотрон*. *Рельсотрон* – *рельсовый электромагнитный резонатор. Символ науки, применённый в оружии. Данное экспериментальное вооружение является гордостью инженеров, работающих на Предприятии 3826.*

Однако здесь помимо мотивировочного признака «принцип работы» присутствует отсылка к научным работам советского ученого Арцимовича. Именно Арцимович в своё время предложил называть «электродинамический ускоритель массы» словом *рельсотрон*. Мы предполагаем, что именно в честь идей ученого оружие получило свое игровое название. В техническом описании игрового предмета отмечается: *Механика рельсотронной пушки использует электромагнитные силы Лоренца, замыкая две параллельные направляющие рельсы после подачи короткого и очень мощного импульса тока.*

Подобный принцип работы применяет электродинамический ускоритель массы. Кроме того, последняя единица обозначает вид оружия, «культовый» для всех игр, основанных на научной фантастике. В научно-фантастических играх «STALCRAFT: X» и серии игр «Fallout» присутствуют схожие орудия под названиями *Гаусс Пушка* или *карабин Гаусса*, имеющие схожий принцип работы.

**Роботы-машины** имеют мало сходств с человеком: *СУВ-1 «Дрофа»*, *МУВ-1 «Синуха»*, *ДОК*, *ВШК-69 «Ватрушка»*, *РОСА*, *ШМ-7 «Шмель»*, *ЕЖХ-7 «Ежиха»*, *ПЧ-9 «Пчела»*. Представленные единицы по структурным признакам похожи на ранее рассмотренные примеры, за исключением *РОСА* и *ДОК*. Однако заковыченная часть у большей части имен человекоподобных роботов – это имена собственные (*Терешкова*, *Наташа*) или названия лиц по профессии (*инженер*, *лаборант*), что показывает их сходство с человеком, а у роботов-механизмов – это названия животных, насекомых, птиц, предметов, метафорически связанные со свойствами обозначаемых механизмов. Все они были спроектированы и созданы советскими инженерами. В игре встречаются преимущественно в единичном экземпляре. Большинство из них на момент игры агрессивно настроены в отношении людей и являются фактическими противниками (техника (роботы) и орудия). При номинации данных единиц было

использовано несколько способов, характерных для названий механизмов и словесных товарных знаков: морфологический (аббревиация и аффиксация), лексико-семантический (онимизация и трансонимизация) и комплексный (использование дополнительных числовых и буквенных индексов) [Крюкова, 2004].

*СУВ-1 «Дрофа»* и *МУВ-1 «Сипуха»* – это небольшие летающие аппараты. Согласно официальной информации из книги о разработке игры, аббревиатура *СУВ* означает «средний универсальный вертолет (скорость до 50 км в час), *МУВ* – малый универсальный вертолет (скорость до 75 км в час)» [Мир игры Atomic Hearth 2023]. Названия птиц, выбранные в качестве номинаций для этих летающих аппаратов, метафорически обозначают скорость их передвижения: *Дрофа* (может развивать скорость до 50 км) и *Сипуха* (может развивать скорость до 50 км).

*РОСА* представляет собой робота шарообразной формы на четырех ногах. В данном случае произошла онимизация апеллятива *роса* – существительного, обозначающего природное явление. Свое название робот получил из-за сходства с шарообразной формой капельки росы. Мы считаем, что номинации роботов в рассмотренных случаях выполняют суггестивную и идентифицирующую функции (см. Приложение А).

Хремотоним *ДОК* обозначает мобильного медицинского робота. В данном случае робот получил свое название путём сокращения существительного *доктор*. Здесь хремотоним характеризует прямые функции робота.

Хремотонимы *ВШК-69 «Ватрушка»*, *ЕЖХ-7 «Ежиха»*, *ШМ-7 «Шмель»*, *ПЧ-9 «Пчела»* названы по внешним особенностям соответствующих механизмов. *ВШК-69 «Ватрушка»* – это плоский робот круглой формы. Внутри него находятся огнестрельные орудия – своеобразная «начинка». *ЕЖХ-7 «Ежиха»* – робот шарообразной формы, который может сворачиваться и разворачиваться подобно ёжу (см. Приложение А). *ШМ-7 «Шмель»* – огромный летающий робот, выполняющий функции грузового транспортного средства. По форме он напоминает большого шмеля с раскрытыми крылышками. То же относится и к

хремотониму ПЧ-9 «Пчела». Это небольшой летательный аппарат, который всегда передвигается в группе со своими копиями и атакует. У него есть бур, напоминающий жало. Как можно заметить, аббревиатурная часть хремотонима фонетически приближена к словесной.

В игре также есть номинации, обозначающие биологическое оружие: *полимерная вакцина «Прорыв»* и *биологическое оружие (вирус)*, созданное Третьим рейхом в финале Великой отечественной войны – «*Коричневая чума*». Они полностью заимствованы из реального мира. Устойчивое словосочетание «коричневая чума» использовалось как метафора для номинации движения фашизма во времена Второй Мировой и Великой Отечественной войн. Словосочетание выражает негативные эмоции. Образованно было путем комбинации прилагательного *коричневый* (цвет формы участников национал-социалистической партии Германии во времена 1930-х–1940-х годов) и существительного *чума* (метафорический перенос на основе сходства скорости распространения и смертности вируса чумы и армии захватчиков) [Новые слова и значения, 1984].

Этой единице противопоставлено название *полимерной вакцины «Прорыв»*. Прилагательное «*полимерная*» связано с нарративом игры: футуристичным альтернативным СССР. Изобретение полимера стало огромным прорывом для советского человека. На агитационных плакатах в игре показан момент, когда шприц с вакциной прорывает коричневую бактерию. Мы считаем, что именно этот визуальный образ послужил основой для онимизации существительного *прорыв*.

Следующая группа хремотонимов используется для обозначения роботизированных предметов и механизмов: *поезд «Вихрь»*, *ремонтный комплекс «Улей»*, *ВЭУ «Ветролов М-7»*, *ГРФ-078 «Гриф»*, *камера наблюдения «Ромашка»*, *СДК-2 «Волан»*, *Щебетарь*, *«Мысль»*, *ремшикаф Элеонора*, *«Груша»*, *модуль «Восход»*. В большинстве своем это названия-метафоры.

*Поезд «Вихрь»* служит связующим звеном между локациями игры. Он работает на ранее упомянутой *ж/д системе «Маглев»*. В игре поезд

характеризуется как невероятно быстрый, подобно вихрю. Полагаем, что эта характерная черта (огромная скорость) поезда стала основой номинации.

*Ремонтный комплекс «Улей»* обеспечивает распространение и починку летательного аппарата «Пчела». Представление о том, что пчелы рождаются и живут в ульях, послужило семантической базой для номинации. Камера наблюдения «Ромашка» сканирует пространство вокруг себя и в критической ситуации отправляет «Пчел» к своему расположению. Если они подверглись атаке или были выведены из строя, то на место прибывает ремонтный комплекс «Ромашка». Свое название камера получила из-за внешнего сходства с цветком ромашки.

Экосистема предприятия представлена вспомогательными устройствами. *СДК-2 «Волан»* – это терминал системы безопасности коллектива, названный так из-за внешнего сходства со снарядом для игры в бадминтон. Центральный узел управления роботами системы «Коллектив 1.0» – *автоматическая станция контроля «Гриф»* – названа по фонетическому сходству с буквенно-числовым индексом этого изделия – *ГРФ-078*.

*«Груша»* – хремотоним, использованный для номинации модели стационарного компьютера «Коллектива 1.0». Он образован путем аббревиации развернутого наименования предмета: *Гражданское Ретранслирующее Устройство, Широкополосное Автономное*.

*Устройство «Мысль»* – это нейроконнектор, который, по задумке Сеченова и Захарова, должны были использовать для подключения к сети «Коллектива 2.0» обычными людьми путем обмена *мыслями*. Отсюда и название предмета «Мысль».

*Щебетарь* – небольшое портативное устройство, используемое для записи, обмена и хранения сообщений (см. Приложение А). Мы предполагаем, что название предмета является аллюзией на название зарубежной социальной сети «Twitter», заблокированной на территории Российской Федерации. Название же предмета было получено путём калькирования словообразовательной модели названия оригинала: *to twite* (щебетать, чирикать) + суффикс *-er*. В игре единица

была образована схожим суффиксальным способом, путем прибавления к существительному *щебет* суффикса *-арь*, который используется для обозначения профессии или рода деятельности. Здесь можно отметить прием ономастического шаржирования, который И.В. Крюкова определяет как «вид искажающей сатирической стилизации имен собственных, который предполагает наличие легко узнаваемого прототипа. <...> Шаржированные имена содержат зашифрованные намеки, связанные с конкретными лицами, местами, объектами или событиями» [Крюкова, 2009, с. 147].

*ВЭУ «Ветролов М-7»* – ветроэлектрические установки, которые обеспечивают комплекс питанием. Первая часть названия – аббревиатура от развернутого наименования, а закавыченная часть «Ветролов» образовано путем словосложения, она отражает функционал установки, которая *ловит ветер* и перерабатывает его в энергию.

*Ремикаф «Элеонора»* – это сборочный аппарат, который используется для создания внутриигрового оружия. Прямого объяснения факта номинации предмета в игре нет. Мы считаем, что это связано с номинативной традицией реального мира, в котором для названия орудий и машин часто используются женские имена.

*Модульный расширитель «Восход»* – это нейроконнектор особого порядка. Мы считаем, что предмет получил свое название путем переноса названия из космической отрасли – *корабль «Восход»*. Это относится и к названию его первой версии *«Искра»*.

Таким образом, основные способы создания хрематонимов – морфологический (словообразовательный: аббревиация, суффиксация и словосложение) и лексико-семантический (онимизация с использованием приемов метафоризации). Многокомпонентный состав многих хрематонимов привел к использованию комбинаций этих способов, часто с добавлением числовых индексов.

Проведенный анализ хрематонимов, а в особенности групп оружия и роботов, показал сходство способов их номинации с традициями именования

реальных единиц военной техники. В исследовании «О некоторых особенностях номинации единиц военной техники и орудий» М.Е. Ляпидовской они получили название «оплонимы» (от греч. слова *ὄπλα* «оружие» + *оним*): «Существует несколько способов образования номинаций: морфологический способ (аббревиация, суффиксация), лексико-семантический и лексико-синтаксический. При наименовании российского оружия функция шифрования информации не всегда является ведущей, чаще оплонимы выполняют функцию эмоционального воздействия, а также идентифицирующую и характеризующую. Анализ названий оплонимов показал тенденцию к избеганию устрашающих названий военных орудий. Выбор названия продиктован реализацией различных функций, стоящих за именем: технические возможности оружия, характеристика внешнего вида, создание комического эффекта» [Ляпидовская, 2023, с. 4].

География представлена в игре 21 топонимом. По характеру именуемых объектов их можно разделить на несколько групп. Первая – это названия, которые были взяты из ономастикона реального СССР, они употребляются в игре без структурных изменений, при этом формируют общее пространство альтернативного мира игры. Их мы рассмотрим далее в работе, поскольку они участвуют лишь в формировании общего фона игры.

Вторая группа имен собственных представлена игровыми топонимами, которые используются для создания географии локаций внутри макрообъекта – «*Предприятие 3826*». Это центральное название, оно используется для обозначения огромной территории, внутри которой происходят основные события игры. Название образовано по модели реальных номинаций, используемых для обозначения засекреченных режимных объектов в СССР. Мы предполагаем, что цифровой индекс в названии ассоциативно связан с элементами периодической системы Менделеева – Стронций и Железо. В таблице они имеют атомные номера 38 и 26 соответственно. Стронций считается важным элементом, давшим толчок к развитию атомной энергетики, а железо – основа для всей промышленности. Это соотносится с концепцией, что

*Предприятие 3826* – это научно-технический флагман, который даёт толчок развитию всей планеты.

Некоторые локации предприятия «*Предприятие 3826*» образованы путём трансонимизации от реальных фамилий известных ученых: комплексы «*Вавилов*», «*Павлов*», «*Менделеев*», конструкторское бюро «*Челомей*». Каждое название связано с определенным направлением работы ученого: «*Вавилов*» – экспериментальный ботанический комплекс, «*Павлов*» – медицинский, «*Менделеев*» – химико-технический, «*Челомей*» – конструкторское бюро и название города, парящего на летающей платформе над основной территорией предприятия. Город имеет еще и другое, образное, название – «*Икар*», что является отсылкой к мифу о Дедале и Икаре. Икар мог летать, так же, как и город (платформа).

Комплексы «*Нептун*» и «*ВДНХ*» – это тоже части объекта «*Предприятие 3826*» (см. Приложение Б). Однако их названия были образованы иным способом. «*Нептун*» – это комплекс, находящийся на дне озера *Лазурь* (единственный лимноним в игре). Вероятно, его название взято из реального мира. Вблизи Усть-Каменногогорска находится Бухтарминское водохранилище, где есть зона, именуемая Лазурной бухтой.

Название комплекса *Нептун*, скрытого под толщею воды, было образовано путем трансонимизации от мифонима, оно ассоциативно связано с водой и водными ресурсами, так как *Нептун* – это бог воды в греческой мифологии. Комплекс «*ВДНХ*» – выставка научно-технического прогресса СССР – тоже располагается на территории предприятия. Комплекс получил свое названия от реально существующего выставочного комплекса. В игре есть следующий диалог, указывающий на решение персонажей дать комплексу название, идентичное московскому:

[П-3] *А тут красиво! Прямо как в Москве!*

[ХРАЗ] *И даже лучше! Более футуристично и более масштабно! Моя идея!*

Территория комплекса «ВДНХ» имеет свое внутреннее деление на несколько функционально отличающихся зон, которые выступают своеобразными урбанонимами-локациями (внутренними объектами) с мемориальной функцией, свойственной многим реальным урбанонимам, созданным в советское время [Мезенко, 2023]. Например, *Научный центр Сеченова* назван в честь одного из персонажей игры, ученого *Дмитрия Сеченова*, а *театр им. Майи Плисецкой*, в котором выступают роботы-балерины, – в честь выдающейся балерины *Майи Плисецкой*.

Еще на территории комплекса находится колхозная деревня под названием *Яблочково*. Здесь сотрудники предприятия ведут сельскохозяйственную деятельность для личных продовольственных нужд. Мы считаем, что комоним был образован путем стилизации имени собственного под реальное наименование. Однако возможна и ассоциативная связь с именем ученого-изобретателя *Яблочкова*. Это соответствует общей игровой тенденции к построению ономастикона альтернативного СССР через изменения семантической принадлежности единиц и трансонимизацию многих антропонимов.

В игре присутствует еще один комоним – *деревня Лесника*, она находится на территории комплекса «Вавилов». *Является частью ж/д станции «Лесная» ... 1874 год. Первое упоминание посёлка под названием Гульшат....1915 год. Посёлок становится центром подведомственной территории лесничества, в документах начинает упоминаться как деревня Лесника*. В этом описании отмечено прежнее название *Гульшат*, которое совпадает с реально существующим поселком на территории Казахстана (события игры происходят в КазССР). Реальное название было перенесено в игру. Свое последующее название, *деревня Лесника*, поселок получает из-за семантической связи с территорией лесничества (лесничество – лесник – деревня Лесника).

На территории упомянутого выше озера *Лазурь* также имеется несколько внутренних объектов, названия которых выполняют пространственно-ориентационную функцию. Это *маяк Анива* и *Академия Последствий*. Название

*Маяк Анива* было перенесено в игру из ономастикона реального СССР. Одноимённый маяк находится на острове Сахалин. Название *Академия Последствий* связано со специфической деятельностью предприятия, «занимающегося обработкой всей информации, поступающей из остальных комплексов Предприятия 3826, координацией их деятельности и собственными научными изысканиями». Другими словами, туда стекается информация обо всех экспериментах и разработках, ведущихся на предприятии, там анализируются *последствия* всего сделанного.

В игре также есть 4 дронима: *железнодорожное сообщение «Маглев», станция «Солнечная», станция «Лесная», станция «Яблочково»* (см. Приложение). Происхождение топонима «Маглев» объясняется в игре: *Железнодорожное сообщение «Маглев» основано на принципах магнитной левитации, отсюда и получило такое название. Благодаря этой системе, скорый поезд «Вихрь» способен развивать высокую скорость без потери комфорта пассажиров.* Здесь мы видим слоговую аббревиацию. В реальности существует аналогичный транспортный термин. Таким образом, название образовано путем онимизации от термина *маглев*.

*Станции «Яблочково» и «Лесная»* получили свои названия из-за места расположения основных локаций. Фактически эти станции являются входными точками в локацию из железнодорожного поезда, связывающего между собой отдельные части *Предприятия 3826*. Станция «Солнечная» является, вероятно, аллюзией на реально существующую железнодорожную станцию в Москве. В игру она была интегрирована для создания общего узнаваемого нарратива.

Единственной единицей, выбивающейся из общей стилистики, можно назвать фикциональный топоним *Лимбо (Лимб)*. Это место сосредоточения сознания *майора Нечаева*, когда полимерный расширитель в его мозгу захватывает контроль над его телом. В игре это место обозначается как сюрреалистичный мир бессознательного: *А время тут течёт по-особенному, оно сложносопоставимо с реальным. Стрелки часов как будто бы замирают, но сами часы как будто бы можно унести, далеко... <...> Пока ты движешься в*

*определённую сторону, в реальном мире события продолжают происходить, но если ты стоишь на месте, то ничего не происходит совсем.*

Мы считаем, что это прямая аллюзия на религиозный *лимб* – место пребывания душ, не попавших в рай. Персонаж и ни мёртв, и ни жив. Ровно, как и души, которые находятся в пограничье.

В последнюю группу имен собственных, **формирующих ономастический фон игры**, входят онимы разных классов. Самую многочисленную группу составляют 287 антропонимов, которые были введены в игру только с целью создания правдоподобности игрового ономастикона.

Наиболее интересны фамилии, составляющие две группы аллюзивных имен. К первой группе, 33 единицы, относятся фамилии известных советских ученых (*Вавилов, Павлов, Челомей, Курчатова, Королёв, Лебедев* и др.), которые в разные этапы существования страны отвечали за научно-технический прогресс нации. В игре они не обозначают отдельных внутриигровых персонажей, а просто упоминаются как часть контекста происходящего. В игре мы наблюдаем их совмещение в единой временной точке. *Дмитрий Сеченов*, благодаря открытию особого полимера, смог спасти ученых, доживших до событий игры, *Циолковского, Вавилова* и др.

Ко второй группе, 12 единиц, относятся фамилии-отсылки к поп-культуре, массовой литературе и известным личностям в медиапространстве: *Риневская, Шерман, Горшнев, Привалов, Домов* и т.д. Первые две фамилии принадлежат актрисам озвучки, которые участвовали в создании данной игры. Они хорошо известны в игровой отечественной среде. Фамилия *Горшнев* принадлежит солисту отечественной рок-группы «Король и Шут». Этот антропоним встречается в записи на компьютере, когда речь идет о студенте-барде *Горшнев*, который описал историю встречи с жутким лесником. Текст содержит слова из песни «Лесник», исполняемой упомянутой группой. *Привалов* – это фамилия персонажа фантастической повести «Понедельник начинается в субботу» братьев Стругацких. Аллюзия становится понятной только в досье, где мы

можем наблюдать комбинацию фамилии Привалов с именем Александр. Это еще один пример интертекстуальной аллюзии.

Представляет интерес имя персонажа *Григорий Лорьевич Домов* – отсылка к популярному персонажу сериала «Доктор Хаус» – при создании, которого использовались приемы ономастического шаржирования. По определению И.В. Крюковой, это вид искажающей ономастической стилизации, при которой предполагается наличие узнаваемого прототипа. Шаржированные имена содержат зашифрованные намеки, связанные с конкретными лицами. При ономастическом шаржировании имя прототипа подвергается различным трансформациям [Крюкова, 2009]. В данном случае мы имеем дело с буквальной переводческой калькой с английского имени главного героя сериала «Доктор Хаус» *Gregory*, фамилии актера, сыгравшего главную роль, *Lorry*, и фамилии доктора *House*. Все элементы этого шаржированного имени стилизованы с помощью словообразовательных формантов под русскую антропонимическую формулу (фамилия с добавлением форманта *-ов* и отчества с формантом *-евич*).

Остальные фамилии стилистически соотносимы с эпохой СССР: *Назаров, Веритаев, Габриашвили, Логинова, Исмаилов, Ласточкин, Елизаров, Фурман, Неевлова, Бур, Лизова, Захарченко, Янсон, Мельникас* и т.д. Разнообразие фамилий с точки зрения происхождения демонстрирует национальное разнообразие, характерное для СССР.

Таким образом, антропонимы, формирующие ономастический фон игры, можно условно разделить на две группы, противопоставленные друг другу: имена, ассоциативно связанные с конкретной реальной личностью, и имена, не имеющие такой связи. Такой подход к выбору антропонимов согласуется с классической классификацией имен собственных, предложенной британским исследователем А. Гардинером и впоследствии развитой М.А. Кронгаузом. Ученые утверждали, что существует два класса имён собственных: воплощенные (*embodied names*) и невоплощённые (*disembodied names*). Воплощенные имена называют конкретных людей, а невоплощённые – это имена собственные, не

имеющие связи с конкретным человеком [Gardiner, 1956, с. 73; Кронгауз, 1987, с. 125–127].

Применительно к нашему материалу, антропонимы группы аллюзивных имен мы считаем воплощенными, а остальные имена, не имеющие прямой связи с реальными носителями, – невоплощенными. Первые устанавливают в нашем сознании четкую связь между конкретными историческими личностями и эпохой, в которой они жили, а вторые, незнакомые игроку, формально соотносятся с этой эпохой, т.к. отражают именные традиции, характерные для данного периода. Это происходит на стыке реального мира и фикционального, игрового. Считаем, что это одна из отличительных особенностей фоновых антропонимов, характерная для игры жанра «шутер».

Административные хоронимы (*СССР, КазССР, США, Германия, Болгария, РСФСР* и т.д.), астионим *Москва*, хороним *Усть-Каменногорская область* служат описанию хронотопа эпохи. Подобные имена собственные, так же как и онимы в художественном тексте, помогают «раскрытию <...> замысла автора, в частности они конкретизируют хронотоп. Именно благодаря им в тексте художественного произведения вводится <...> историческое время и событийность» [Королева, 2023, с. 84]. Целостность категорий исторического времени и событийности в большей мере способствуют погружению игрока в конкретную эпоху.

Этнонимы тоже были перенесены в игру из ономастикона реального СССР и использовались для номинации фактических стран-участниц Второй Мировой войны и места, в котором произошёл несчастный случай с главным персонажем: *немцы, русские, американцы и болгары*. Эти единицы участвуют в формировании реалистичности альтернативного игрового СССР.

Хрононимы мы условно разделили на две группы. Первая – это единицы, которые были перенесены в нарратив игры из реального ономастикона для создания полноценной картины альтернативного СССР, сопоставимой с реальной историей СССР. Наиболее значимые онимы из этой группы – *Вторая Мировая*

*война* и *Великая Отечественная война*. В мире альтернативном, так же как и в реальном, СССР была участником войны.

Вторая группа – это искусственно созданные названия *Всеобщая Полимеризация*, *Инцидент в Болгарии* и т.д. Каждая из этих единиц была создана для нарратива игры, выстраиваемого в научно-фантастической стилистике. Единица *Инцидент в Болгарии* обозначает день, когда в Болгарии проводилась специальная операция отряда «Аргентум» и главный герой, майор Нечаев, практически погиб. Для истории главного персонажа этот день стал переломным. Он потерял память, постепенно стал вовлекаться в политические игры и выполнять тайные поручения *Сеченова*. В итоге это привело нас к событиям начала игры.

*Всеобщая Полимеризация* – это процесс, который запустил *Сеченов* для граждан Советского Союза, чтобы они смогли стать частью «*Коллектива 2.0*». Благодаря особому полимеру, ученый собирался создать общую нейросеть, в которую были бы внедрены все люди. Полимеризация должна была произойти в один день, единый для всех. Так, мы предполагаем, что хрононим был создан путем использования схожей синтаксической модели реального словосочетания *всеобщая вакцинация*. В нашем случае путем отождествления процесса ввода вакцины и полимера (они оба вводятся инвазивно) авторы получили семантически близкую ономастическую единицу.

За *Полимеризацией* должен был последовать *День запуска нейросети «Коллектив 2.0»*. Ему предшествовал *День запуска нейросети «Коллектив 1.0»*. У первого запуска есть дата – 11 июня 1946 года. Свое название нейросеть получила из-за стремления *Сеченова* и его коллег объединить в единую систему всех ученых земли и их достижения, создать единый научный коллектив. Так существительное было онимизировано, и к нему добавилось номерное обозначение 1.0. Ученый знал, что последует и вторая версия этой нейросети, но уже для всех. Так второй запуск сохранил словесную часть онима, изменилось только номерное обозначение.

Эргонимы отвечают в игре за создание общего нарратива и вписывают в мир некоторые объединения людей, выступающих движущей силой на уровне государств. Среди них *ЦК КПСС*, *Третий рейх*, *Предприятие 3826*, *спецотряд «Аргентум»*. Первые два эргонима были в неизменном виде перенесены из ономастикона реального мира. Название *Предприятие 3826* имеет двойственный статус. С одной стороны, оно выполняет пространственно-ориентационную функцию, основную у топонимов. И в этом значении рассматривается как одно из ключевых имен центрального ономастикона. С другой стороны, это название используется для обозначения делового объединения людей, группы ученых, которые построили его, т.е. может квалифицироваться как эргоним, участвующий в создании ономастического фона. Название отряда *спецотряд «Аргентум»* было введено с игрой для обозначения «советского военизированного подразделения, основными задачами которого являются обеспечение безопасности *Предприятия 3826* и осуществление специальных силовых операций» [Мир игры *Atomic Hearth*, 2023]. Закавыченная часть эргонима, скорее всего, была подобрана разработчиками с целью демонстрации сем «гибкости» и «мобильности», присущих элементу серебро в периодической системе Менделеева. Как известно, с латинского *Argentum* переводится как *серебро*.

Проведенный анализ центрального и периферийного ономастикона игры «*Atomic Hearth*» позволяет выделить основные жанрообразующие признаки имен собственных, характерные для жанра «шутер». Как было отмечено выше, в играх жанра «шутер» есть определенные структурные элементы: характер игрового процесса, перспектива и игровое пространство. Все они маркированы собственными именами определенного типа.

Характер игрового процесса, связанный с обязательным наличием военных действий, с применением разнообразных видов оружия, снарядов, специальных механизмов (основная отличительная черта жанра «шутер»), определил выбор для каждого единичного объекта военного дискурса выбор индивидуального имени – хрематонима (названия единичных видов оружия, снарядов, роботомеханизмов, летательных аппаратов и т.п.). Это своеобразные названия-

метафоры, символически обозначающие форму или принцип работы объекта, созданные по моделям, характерным для реальных наименований подобного типа: аббревиация, использование буквенно-цифровых индексов и определенных групп существительных для вторичной номинации и т.д.

Перспектива определяет внимание разработчиков игры к выбору или изобретению имен персонажей – антагонистов и протагонистов. Это напрямую связано с попытками охарактеризовать персонажей игры. Для реализации данной цели используются аллюзивные и шаржированные имена персонажей-людей, животных, антрополоподобных существ (квазиантропонимы). Кроме того, отмечается подвижность именных систем, которая проявляется в смене имён персонажей при их переходе в иное состояние или при изменении их визуального облика.

Игровое пространство маркировано топонимами, заимствованными из реального мира, а также вымышленными топонимами, стилизованными под реальные географические названия советской эпохи.

Кроме обязательных элементов в игре «Atomic Heart» присутствует модифицирующий атрибут «элементы ролевой игры», характерный для многих игр разных жанров. С помощью многочисленных имен собственных, формирующих ономастический фон игры (антропонимы, этнонимы, топонимы, хрононимы), построен целый мир, обладающий своей историей – альтернативный, футуристичный СССР 1950-х годов. Одни имена в неизменном виде заимствованы из дискурса СССР, другие стилизованы под ономастикон этого периода. Здесь, как и при выборе предыдущих групп имен, мы наблюдаем переплетение вымысла и реальности. В результате игровой мир воспринимается как целостное явление.

Рассмотренные признаки характерны и для других игр жанра «шутер». Например, онлайн-шутер «STALCRAFT: X» от отечественных разработчиков (игра 2012 года), о которой мы писали в статье «Имена персонажей компьютерной игры как маркеры жанра» [Михайлин, 2025], и зарубежная серия игр «Fallout». «Характер игрового процесса» проявляется в использовании

оружия, предметов и брони для данной вселенной, которые имеют уникальные названия. В «*STALCRAFT: X*» – это названия оружия («*Уравнитель*», «*Рапира*» и т.д.), комбинезонов (комбинезон «*КИМ-Х «АТЛАС»*» и т.д.), артефактов (*Батарейка, Атом, Призма* и т.д.). В «*Fallout*» также присутствуют уникальные названия огнестрельного (*Жми и Молись, Залп, Смерть с небес* и т.д.), холодного (*Месть генерала Чжао, Шиш-Кебаб* и т.д.), и энергетического (*Криолятор, В последнюю минуту* и т.д.) оружия. Костюмы тоже имеют специальные названия: *костюм Кейт, Легенда убежища 88* и т.д.<sup>7</sup>

Во всех упомянутых играх присутствует уникальное единичное название вещи, которая используется для хранения игровых объектов, навигации и отслеживания состояния персонажа. В «*STALCRAFT: X*» – это *КПК*, в «*Fallout*» – *ПИПБОЙ*, в «*Atomic Heart*» – *ХРАЗ*.

В этой связи можно также вспомнить серию игр «*Borderlands*», созданную разработчиками из американской студии «*Gearbox Software*». Например, там встречаются уникальные названия видов оружия (*Кошачий медведь, ААА* и т.д.), уникальной экипировки (*Статический разряд, Пивка Чупы, Трансформер, СН4ЙПЗР* и т.д.) [Михайлин, 2024].

В «*STALCRAFT: X*» и «*Fallout*» игрок противостоит военизированным группировкам и мутировавшим животным (коррелирует с особенностью жанра – перспективой), что определяет использование групповых имен собственных для антагонистов и протагонистов. Для обозначения противоборствующих и дружественных группировок используются уникальные названия: «*Сталкеры*», «*Бандиты*», «*Военные*» и т.д. [Михайлин, 2025]. Каждое название – это аллюзия на идеологию, которой придерживаются члены группировки. Например, группировка «*Монолит*» получила своё название из-за мифического камня *Монолит*, находящегося в саркофаге ЧАЭС и исполняющего желания. В свою очередь, это шарж на *Золотой Шар* из повести братьев Стругацких «*Пикник на*

---

<sup>7</sup> Для демонстрации жанрового сходства игр, созданных в разных странах, здесь и далее мы используем варианты перевода имен собственных из официальной локализации игр.

обочине». В игре «Fallout» наблюдается схожая ситуация. Там фракции либо дружественные, либо враждебные в зависимости от выбора игрока. Например: *Синты, Институт, Легион Цезаря* и т.д. Их названия имеют семантическую связь с лидером фракции или особенностям участников. Например, *Синты* – это фракция синтетических роботов.

Игровое пространство в этих сериях игр также маркировано топонимами, которые демонстрируют переплетение вымысла и реальности. Часть из них взята из реального мира, а часть искусственно создана для игр. Из реальных в «STALCRAFT: X» – *атомная электростанция им. В.И. Ленина, г. Припять, Поллеское*, и т.д. Это реальные названия постсоветского пространства, они используются для номинации географических объектов внутри Чернобыльской зоны отчуждения. Фикциональные топонимы представлены, например, такими названиями, как *Радар, Свалка* и под. Они краткие, динамичные, имеют ясную внутреннюю форму. Например, *Свалка* – место, куда свозили всю заражённую технику из Чернобыля. Некоторые названия стилизованы под названия советской эпохи, созданные для реализации в военном дискурсе. Такие топонимы имеют в своем составе цифровые индексы. Например, *Любеч 3*. В «Fallout» наблюдается подобная ситуация. Есть топонимы, взятые из реального мира (*Лексингтон, река Согас* и т.д.), а есть специально созданные для игры (*Ретрансляционная башня 1DL-109, Рейдерские могилы* и т.д.).

«Элементы ролевой игры» соотносят каждую игру с определенным временем, местом и условиями действия в основной истории. Ономастический фон этих игр также представлен антропонимами, этнонимами, топонимами, хрононимами. Например, в «STALCRAFT: X» все происходит на территории Чернобыльской зоны отчуждения в 2012 году. Для реализации этой специфики авторы использовали: антропонимы (*Лебедев, Ленин*), этнонимы (*русские, американцы*), топонимы (*СССР, УССР*), хрононимами (*Первый взрыв на ЧАЭС*). В «Fallout» история разворачивается на территории Соединённых Штатов Америки после ядерной войны. При реализации подобной концепции авторы использовали следующие единицы: антропонимы (*Генерал Чейз, Баз Бэбкок*),

этнонимы (*американцы, китайцы*), топонимы (*Канада, США, Южная Калифорния, Аляска*), хрононимами (*Война США и Китая, аннексия Канады*).

Таким образом, рассмотренные жанрообразующие признаки имен собственных можно считать универсальными, характерными для разных игр жанра «шутер».

## **2.2. Ономастические маркеры жанра «симулятор» (на материале игры «Вангеры»)**

### **2.2.1. Жанровые характеристики игры «Вангеры»**

«Вангеры» – игра, выпущенная российскими разработчиками из компании К-Д ЛАБ в 1998 году. Согласно официальной карточке товара в онлайн-магазине дистрибьюторе STEAM, игра совмещает в себе сразу несколько жанров: гонки, экшен, приключенческая игра. Основным жанром мы считаем «гонки», а «экшен» и «приключенческую игру» рассматриваем как модификаторы основного жанра. Подобным образом мы определяли жанровую принадлежность игры «Atomic Heart» (см. п. 2.1.1): «шутер» – основной жанр, «элементы ролевой игры» – модификатор основного жанра.

«Симулятор – жанр компьютерных игр, предназначенных для тщательного моделирования реальной деятельности» [The Next Generation., 1996, p. 41]. Исходя из определения, мы делаем вывод, что в этих играх будет симулироваться какая-либо деятельность, поэтому главной отличительной особенностью жанра «симулятор» мы считаем наличие предмета, которым будет управлять игрок. Например, это может быть автомобиль. Согласно рассмотренной классификации Т.Х. Кутлалиева, в жанр «симулятор» входят поджанры авиасимулятор, автосимулятор, космосимулятор и т.д. [Кутлалиев, 2014] (см. п. 1.3). Автосимулятор подразумевает симуляцию вождения автомобиля. Таким образом, «автосимулятор», или «гонки», мы рассматриваем как наиболее распространенный поджанр «Симулятора». В игре данного поджанра игроку на

время становится доступным управление гоночным автомобилем с целью победы над соперниками [Orland, Steinberg, Thomas, 2007]. Такая характеристика игры упоминалась нами и при анализе классификации К. Орланда, С. Стейнберга и Д. Томаса (см. п. 1.3., Таб. 3). Но они выделяли гонки в отдельный игровой жанр.

Жанровая карточка рассматриваемой игры указывает на присутствие в ней некоторых элементов иных жанров. «Экшен» предполагает высокий динамизм происходящего. Подобные игры в классификации К. Орланда, С. Стейнберга и Д. Томаса (см. п. 1.3., Таб. 3) отнесены к жанру «гонки на выживание». Но в игре «Вангеры» элементы жанра «экшен» смешиваются с элементами жанра «приключения», который предполагает сменяемость событий вокруг героя (трудности/испытания и их решение). В результате игру «Вангеры» мы можем охарактеризовать как «гоночный симулятор» с элементами приключенческого экшена.

Основной отличительной чертой этой версии жанра является принятие процесса управления транспортным средством «уникальных форм» [Night Driver arcade video game by Atari, 1976]. В игре «Вангеры» игрок управляет автомобилями, обладающими огневой мощью, при помощи которых ему необходимо выживать и сражаться с другими игроками, управляемыми компьютером. Таким образом, одна часть жанровых особенностей (основная) характерна для всех игр жанра «симулятор» (чем-то управляем), а другая часть – для частных случаев, обладающих дополнительными жанровыми атрибутами (приключенческий экшен).

Поскольку игровой процесс гоночного симулятора сопряжен с управлением транспортным средством, то в игре должны присутствовать пространства, на которых это будет происходить. Это могут быть миры, города, стадионы и т.д. [Loguidice, Barton, 2009]. Между заездами на транспорте игрок может общаться со второстепенными персонажами, которые дают игроку задания или сообщают какие-либо важные сведения.

«Вангеры» – это игра, сюжет которой разворачивается во вселенной под названием *Потерянная Цепь*. Там человечество изобрело способ создания «Коридоров» для межпространственных путешествий, что привело к столкновению с высокоразвитой расой. Война и генетические эксперименты, которые последовали после, породили новые гибридные формы жизни. Далее по сюжету нам дают в управление одну из таких форм жизни, представленную в виде транспортного средства. Суть игры сводится к управлению транспортом, участию в гонках, выживанию и транспортировке грузов [Долинский, Платонов, 1998, С. 112–124]. Из краткого описания игры становится ясным, что в ней присутствует свой мир и свой нарратив. Мы считаем, что это отображает сущность атрибута «приключения». В классификации Т.Х. Кутлалиева (см. п. 1.3), на которую мы опираемся, отмечается, что приключения связаны со сменяемостью истории вокруг главного персонажа, а появляющиеся трудности и противники способствуют реализации нарратива этой истории. Нарратив в подобных играх – череда трудностей (задания на заезды игрока, стычки с противниками, транспортировка грузов), которые создают второстепенные персонажи. Они же выступают в роли нарраторов (рассказывают о сюжете игры, дают игроку задания и т.д.).

Эти черты характерны и для других гоночных симуляторов («Lada Racing Club», «NFS» и т.д.), а также для симуляторов иной природы, например, для симулятора градостроительства («Frost Punk», серия игр «Tropico», в которых нужно построить процветающий остров), или для симулятора Бога («The Universim»). Исключение составляют авиасимуляторы («Microsoft Flying Simulator» и под.), у которых предполагается создание эффекта реалистичности управления летательными аппаратами. Во всех играх жанра «симулятор» герой обязан пользоваться какими-то предметами для преодоления препятствий. Другими словами, в каждой такой игре есть история – череда препятствий с финальной целью, ради которой игрок что-то создает или чем-то управляет.

Игрок в симуляторах зачастую представлен одним персонажем, который чем-то управляет. В «гоночных симуляторах» – это чаще всего водитель, который

в течение игры меняет управляемый транспорт. Персонаж может быть обезличен, при этом у игрока появляется возможность использовать для персонажа свой никнейм, или игроку может быть присвоено имя уже заданного героя. В игре «Вангеры» – второй вариант. Однако независимо от особенностей выбора имени персонаж вписан в сюжет игры, и второстепенные персонажи обращаются к нему по имени.

В отечественной и зарубежной узкоспециализированной литературе нет четкого выделения жанровых особенностей подобных игр. Поэтому мы далее будем использовать характеристики, отмеченные в п. 2.1.1 («главный герой», «система второстепенных персонажей», «игровая география» и «уникальные предметы и явления», от которых может зависеть характер игрового процесса), с небольшой модификацией.

В итоге мы пришли к выводу, что у игр-симуляторов отмечаются следующие структурные характеристики. Во-первых, это обязательное наличие предметов, которыми игрок управляет. С точки зрения анализа имен собственных, эта характеристика жанра выражается в изобретении названий определённого структурно-семантического типа для именованых таких предметов. В игре «Вангеры» это названия транспортных средств. Во-вторых, это «своеобразная» география, которая зависит от истории, в которой разворачиваются события. В игре «Вангеры» эта характеристика связана с изобретением игровой топонимии. В-третьих, это наличие второстепенных персонажей, которые выступают в качестве повествователей и дают задания игроку. Это обусловило разработку в данной игре имен персонажей. В-четвертых, для игр данного жанра характерно наличие одного главного героя, который может быть обезличен или конкретен. Таким образом, можно выделить жанровые особенности, характерных для игр жанра «симулятор»: **управляемые предметы, система второстепенных персонажей, игровая география и главный герой.**

## 2.2.2. Ономастическое пространство игры «Вангеры»:

### количественный анализ

Количественный анализ ономастического пространства игры «Вангеры», проведенный при помощи приема сплошной выборки, позволил зафиксировать 113 имен собственных разных разрядов (Табл.6), которые подлежат дальнейшему анализу с точки зрения жанровых особенностей игры. Один из них занимают центральное место в игре, другие создают ономастический фон игры.

Табл. 6

Ономастическое пространство игры «Вангеры»			
Место в ономастическом пространстве игры	Вид имени собственного	Количество	Пример
<b>Ядерные имена собственные</b> 68 ед. / 60%	Названия игрового транспорта (Порейонимы) +	38 ед. / 30%	<i>Безумный Коновал, Шрот</i>
	Названия игрового оружия Названия игровых приборов (ХреMATонимы)		<i>Биббанозная Блокада Вектор,</i>
	Игровые антропонимы	3 ед. / 3%	<i>Вангер, Раб, Бибов пожиратель.</i>
	Названия игровых локаций (топонимы)	18 ед. / 17%;	<i>Подиш, Инкубатор</i>
	Имена второстепенных персонажей (Квазиантропонимы)	9 ед. / 10%	<i>Некросс, Фострал Цыфра, Липкий</i>
<b>Ономастический фон</b> 45 ед. / 40%	Фоновые имена собственные:	38 ед. / 40%	
	Названия личных предметов		<i>Палочка</i>
	Названия рас	2	
	Названия артефактов		<i>Бибураты</i>
	Название исторического отрезка		<i>Спумия</i>
	Названия объединений		<i>Суп существ</i>
Имя собственное фонового персонажа		<i>Бюро</i>	
Названия специальных гоночных праздников или событий		<i>Маленький Цык Весна</i>	
Топонимы, обозначающие вселенные		<i>Цепь Миrow</i>	

Центральное место в ономастическом пространстве занимают имена главного героя (комплекс имен главного героя/антропонимы), названия управляемых предметов (порейонимы), названия игровых локаций (топонимы) и наименования второстепенных персонажей (антропонимы), т.к. они отражают основную жанровую специфику исследуемой игры. На периферии ономастического пространства находятся имена собственные, формирующие ономастический фон игры (хремотонимы и топонимы). Редкие по употреблению и своеобразные по форме, они конкретизируют игровой нарратив, способствуют погружению игрока в конкретные события.

Первая по значимости группа центральной части ономастикона – **комплекс имён главного героя**. Она представлена 3 антропонимами (3%): *Вангер, Раб, Бибов пожиратель*. *Вангер* – единственная единица, выступающая в качестве имени персонажа на протяжении всей игры. *Раб* и *Бибов пожиратель* – прозвища, которые даются ему по ходу развития сюжета. Они в игре выполняют уничижительную функцию. Мы считаем, что этот комплекс номинаций персонажа *имя + прозвища* отражает специфические особенности внешности или поведения главного героя игры. А.В. Суперанская считает, что «набором семантических признаков обладает не имя, а его носитель, а вернее – образ именуемого, складывающийся в нашем представлении» [Суперанская, 2009, с. 32]. В подобных случаях имя можно рассматривать как «общественно обусловленную идентификацию» [Бланар, 1980, с. 15].

Следующая группа имен, значимая для данной игры, – названия **управляемых предметов**. К этой группе имен собственных мы относим 38 названий, имеющих отношение к транспортным средствам (30%). Среди них: 24 названия машин (мехосов), которыми пользуется игрок, и 14 названий сопутствующих аксессуаров (4 названия приборов + 10 названий оружия). Для названий машин мы используем термин «порейоним». Н.В. Подольская определяет порейоним как «собственное имя данного экземпляра любого вида транспортных средств» [Подольская, 1988, с. 108]. В игре присутствуют 24 порейонима: названия машин-мехосов (19 ед.): *Безумный Коновал, Винтокрыл,*

*Дряхлый Душегуб, Песколаз, Потрошитель, Прокальватель, Реаниматор* и т.д.; и машин-раффов (5 ед.): *Блох, Доход, Моток, Смок, Шрот*.

Первое, на что обращает внимание игрок, это название машины. В игре наименования транспортных средств и сопутствующих аксессуаров отображают функциональную специфику предмета и дают ему эмоциональную оценку (коннотативные семы массивности, грозности и т.д.). Так игрок становится субъектом, которому навязывается покупка определенной машины для прохождения того или иного участка игры.

К сопутствующим аксессуарам мы относим 10 названий орудий (*Махотин, Горб Генератор, Спитл Система, Биббанозная Блокада, Крастест Мортира*) и 4 приборов (*Вектор, КонтеРиг, КамтеРиг, КротРиг*), которые видоизменяют транспорт. Мы определяем их как игровые хремотонимы, так как обозначаемые ими предметы единичны, уникальны, как и в рассмотренной ранее игре «Atomic Heart» (см. п. 2.1.2).

Однако приборы, так же как и машины, покупаются во внутриигровом магазине, их может приобретать не только главный герой, но и игроки, управляемые компьютером. Иначе говоря, названия данных предметов маркируют товар определенного вида. Так в игре данного жанра имитируются торгово-товарные отношения, а названия выполняют рекламную функцию. Поэтому по своим характеристикам они близки к прагматонимам. Н.В. Подольская определяет прагматоним как «общепринятый торговый знак, защищаемый законом» [Подольская, 1988, с. 110]. В таком значении термин используется во многих исследованиях словесных товарных знаков [Суперанская, 1993; Крюкова 2017, Горяев, 2018, Новичихина, 2018 и др.]. И.В. Крюкова рассматривает прагматонимы как периферийные имена собственные, для которых характерны следующие признаки: ослабление номинативно-выделительной функции, двуплановость семантики, слабая структурированность и системность, изменяемость и подверженность языковой моде [Крюкова, 2017].

Многослойность семантики прагматонима, наличие определенного числа коннотативных сем позволяет характеризовать предмет, формировать его образ и

создавать определенный прагматический эффект от использования в разных контекстах. Это, в частности, показали исследования прагматонимов в рекламных текстах [Кирпичева, 2007] и в художественной литературе [Шведова, 2010]. Таким образом, вербальная форма марки товара (прагматоним) потенциально способна оказывать определенное воздействие, побуждать игрока купить или получить необходимый ему предмет.

**Второстепенные персонажи** представлены в игре 9 квазиантропонимами (13%): *Липкий, Палец, Буравчик, Гиря, Обурец, Цыфра, Цыкотуха, Парафин и Карман*. Для их обозначения мы используем термин «квазиантропонимы», введенный при анализе имен в игре «Atomic Heart» (см. п. 2.1.2). Однако в предыдущей игре квазиантропонимы – это имена человекоподобных роботов, участвующих в игровом процессе. Они выступают компаньонами героя или его противниками. Здесь подобные персонажи – разнообразные существа, у которых присутствуют физиологические черты человека. Они в большей степени пассивны (не выходят за своё место обитания). Встретить их можно только в определенных точках (эскейвах) на игровой карте. Большую часть времени игрок проводит в одиночной езде на автомобиле или в сражении с обезличенными противниками.

Последней группой наиболее значимых для игры имен собственных, номинирующих географические участки, на которых происходят события игры, являются **игровые топонимы**. В игре «Вангеры» 18 топонимов (17%). Среди них 8 – названия подземных городов-убежищ (*Подиш, Инкубатор, ВигБу, Лампассы, Огород, ЦыПа, БиЗона, Спобс*). Для их обозначения мы используем топонимический термин «астионим», который определяется Н.В. Подольской как «имя собственное города» [Подольская, 1988, с. 41].

Остальные 10 единиц относятся к разряду топонимов, т.к. обозначают определенные места, по которым перемещается главный герой, однако у них отсутствуют стандартные характеристики топонимических единиц, которые позволили бы отнести их к одной из тематических групп топонимов. Эти имена собственные обозначают целые параллельные миры (*Фострал, Глоркс, Некросс,*

*Икспло, Трилл, Виксов, Кокс, Арк-а-Зной, Бузина, хМок*). Мы будем называть их игровые топонимы-миры.

Остальные имена собственные в игре «Вангеры» формируют ономастический фон, необходимый для реализации нарратива (45 ед. – 40%). Среди них: названия личных предметов (6 ед.); названия рас (10 ед.), названия артефактов (6 ед.), название исторического отрезка (1 ед.), названия объединений (2 ед.), имя собственное фонового персонажа (1 ед.), названия специальных гоночных праздников или событий (11 ед.) и топонимы, обозначающие вселенные (2 ед.). Реализация этой части ономастических названий в игре напрямую связано с модифицирующим атрибутом «приключения». Именно он придает определенную форму истории, в которой гонщик сталкивается с проблемами и преодолевает препятствия.

Названия личных предметов и артефактов мы обозначаем термином «хремотоним», обоснование его использования было дано в п. 2.1.2. Эти предметы уникальны и единичны (*Липуринга, Палочка, Сам Буравчик, Дробус, Пипка, Перепонка, Цифик*), а обозначаемые ими предметы важны для формирования представлений игрока о виртуальных мирах и существах, которые в них обитают. То же касается и названий артефактов (*Начертатель, Мех. Мессия, Способ 83+, Бут Сектор* и др.). Эти предметы единичны, остались после древних времен и выполняют функцию продвижения сюжета. С их помощью проходятся какие-то отрезки игры, но они всегда выступают как вспомогательный инструмент для путешествий между мирами. В их описаниях есть небольшая часть истории мира. Мы видим в этом проявление модифицирующего атрибута «приключения». Если бы это был обычный гоночный симулятор, без подобных предметов игрок легко мог бы обойтись.

Названия рас (10 ед.) показывают расовое и этническое разнообразие представителей игровых миров (*Элиподы, Бибураты, Циксы, Спириты, Инферналы, Наблюдатели, Софти, Вангеры* и *Криспо*). Мы обозначаем их термином «этнонимы» (см. п. 2.1.2.), т.е. имена, используемые для номинации народов [Подольская, 1988].

Также в игре присутствуют 2 фоновых топонима (*планета Земля и Цепь миров*), 1 антропоним (*Маленький Цык*), 1 хрононим (*Суп существ*), 2 эргонима (*проект «Исход», Бюро*) и 11 геортонимов (*ритуальные гонки Элирекция, ПунШоу* и др.). Под геортонимом понимается «собственное имя любого праздника, памятной даты, торжества, фестиваля» [Подольская, 1988, с. 48]. Все они используются для описания предыстории игры и активной жизни миров, тем самым создавая нарративный фон для игры.

Большинство имен собственных, формирующих ономастический фон игры, фикциональные. Они соотносят игру с конкретным временем и местом – отдаленное будущее, в котором человечество вымерло, появились новые расы и миры.

Таким образом, ономастическое пространство компьютерной игры «Вангеры» представлено разнообразными именами собственными, специально созданными для данной игры. Все имена маркируют отмеченные признаки жанра «симулятор»: наличие названий управляемых предметов и механизмов для их обслуживания, географических названий, маркирующих передвижение персонажа на транспортном средстве и т.д.

### 2.2.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Вангеры»

Рассмотрим жанрообразующие признаки имен собственных в игре «Вангеры» в порядке их представленности в п. 2.2.2.

Первая группа – **комплекс имён главного героя**. Она представлена тремя именами: *Вангер, Раб, Бибов пожиратель*.

Имя собственное *Вангер* используется, во-первых, как этноним для номинации представителей отдельной расы, целой группы существ, которые играют роль торговцев, пиратов, перевозчиков и искателей, каждый из них заключен в свой *мехос* (транспорт); во-вторых, как антропоним, имя отдельного представителя данной расы, главного персонажа игры. Этот антропоним

выполняет не только номинативную, но и другие функции: вокативную, т.к. часто используется при обращении второстепенных персонажей к игроку; социально-маркирующую, т.к. второстепенные персонажи в начале игрового процесса считают вангеров ничтожными, при обращении к игроку они используют это имя в атрибутивных словосочетаниях с негативно-окрашенными прилагательными: *жалкий Вангер, ничтожный Вангер* и т.д.

Данный антропоним образован путем слоговой аббревиации от двух существительных – *вандал* и *герой*. Каждое из них было усечено (**вандал** и **герой**). Две основы отображают слияние отрицательной и положительной сем, которые выделяются при описании расы из слов (перевозчик+искатель=положительная) и (торговец+пират=отрицательная).

Два прозвища главного героя – *Раб* и *Бибов Пожиратель* – характеризуют отношения иерархии между персонажами. Первое прозвище образовано способом онимизации от нарицательного существительного *раб*. Прозвище указывает на социальный статус главного персонажа в начале игры (он находится в рабстве у второстепенного персонажа).

Прозвище *Бибов пожиратель* образовано путем онимизации двух существительных. В игровой вселенной *бибы* – это небольшие ракообразные жучки, которых вангеры используют в качестве валюты. Для второстепенных персонажей, высокопоставленных советников, они не имеют существенной ценности. Для советников это скорее еда, а для вангеров – валюта, которая нужна для улучшения работы транспорта. Слово *пожиратель* метафорически обозначает стремление вангеров, собирать и тратить как можно больше бибов. Таким образом, *Раб* и *Бибов пожиратель* – это уничижительные прозвища, которые главному герою дали второстепенные персонажи.

Следующая значимая группа имен собственных в игре – 9 квазиантропонимов, которые используются для номинации **второстепенных персонажей**: *Липкий, Палец, Буравчик, Гиря, Обурец, Цыфра, Цыкотуха, Парафин* и *Карман*. Все эти имена принадлежат антропоподобным существам, представителям различных рас. Каждый из них служит советником при эскейвах

(подземных базах). Эти единицы мы определяем как игровые квазиантропонимы. Обоснование использования данного термина приводится в п. 2.1.2.

*Липкий* – это советник эскейва *Подши*. Визуально он напоминает большую, толстую, зеленую гусеницу (см. Приложение А). Образование прозвища путем онимизации прилагательного *липкий* метафорически связано с эпизодом из его жизни. *Слушай историю, как Липкий стал советником. Как-то другие элиподы захотели вздуть его за обзывательства, да он от страха забился в пещеру советника и сожрал запасы флегмы. Вылезти уже не смог. С тех пор его довольная морда примелькалась всем вангерам.* Иначе говоря, он буквально прилип к своему жилищу и не смог из него выбраться.

*Палец*, второй советник эскейва *Инкубатор*, выглядит так же, как и *Липкий*, но более молодой и стройный (напоминает зеленую гусеницу с тонким телом, по форме похож на палец). Он фактически является «правой рукой» *Липкого*. При этом он слишком сконцентрирован на своём боссе. *Все мои мысли очень Липкие в основе. Когда чешусь Я – чешется и Он, в какой-то мере Он – есть Я, а Я – есть Он...* Возможно, *Палец* – это часть *Липкого*, буквально его хвостовая часть (напоминает длинный палец). Таким образом, в данном случае тоже используется прием онимизации апеллятива «палец».

*Буравчик* – советник на *ВиГБу*, глава *Бюро*. Он отвечает за надзор за эскейвами и рабами. Внешне он напоминает огромного жука с массивными шипами или рогами. Мы считаем, что эта внешняя особенность (рога, напоминающие бур) и его род деятельности послужили мотивом при выборе имени персонажа. Для метафорического обозначения внешних и внутренних качеств персонажа авторы используется онимизированный апеллятив, обозначающий строительный инструмент – буравчик.

*Гиря* – советник эскейва *Лампассы*. Он похож на огромное насекомое с большим объемом мышечной массы. Он постоянно занимается спортивными упражнениями с гантелями. *Гиря* и *гантель* – это слова одной тематической группы «спортивные снаряды». В имени персонажа находят отражение два

мотивировочных признака – внешние особенности героя (массивность) и его любимое занятие (спорт).

*Обурец* – старый советник в эскейве *Огород*. Мы считаем, что в этом искусственно созданном имени тоже одновременно присутствуют разные мотивировочные признаки. Во-первых, персонаж назван по внешнему сходству с огурцом – у него длинная и вытянутая шея, чем-то напоминающая побеги куста огурца. Во-вторых, имя связано с местом, в котором находится персонаж – авторы прикрепили его к убежищу под названием *Огород*. Кроме того, чтобы показать связь персонажа с определенной расой, авторы заменили букву «г» в слове *огурец* на «б» – первую букву из названия расы *бибураты*. (см. Приложение А).

*Цыфра* – советник эскейва *ЦыПа* (см. Приложение А). Она описывает себя следующим образом: *Я, Цыфра – мягчайшая из софти, старшая дочь и жена Маленького Цыка*. Из этого описания становятся понятным, что в первом слого имени отразились родственные связи персонажа, а во втором – черты её характера. Мы полагаем, что второй слог образован от первой части английского прилагательного *fragile* (хрупкий, слабый). Можно сказать, что она мягчайшая, потому что очень хрупкая и слабая. Слабых людей очень часто называют «мягкими». Нарушения в графической форме различных лексических единиц и реализацию подобных элементов в различных дискурсах О.В. Лутовинова рассматривает как «рефлексию участников общения и одну из форм репрезентации» [Лутовинова, 2015, с.110]. Автор рассматривает это в контексте использования имён собственных в дискурсе интернет-общения. Однако, мы видим сходные способы создания имен собственных для персонажей компьютерной игры. Мы предполагаем, что каждое подобное имя собственное в комбинации с визуальным образом способны работать «саморепрезентаторами» игровой вселенной.

*Цыкотуха* – советник *БиЗоны*. Визуально напоминает *Цыфру* по цветовой гамме (обе синие). Её имя – аллюзия на Муху Цокотуху из одноименного произведения Корнея Чуковского, показывающая, что некоторые части

человеческой культуры в будущем сохранятся. Изменение буквы в первом слоге устанавливает связь между персонажами. В обоих именах – *Цыфра* и *Цыкатуха* – есть намеренное нарушение русской орфографии. Это привлекает к ним внимание и демонстрирует необычность, нестандартность виртуального мира.

*Парафин* – резидент из расы наблюдателей. Наблюдатели следили за Цепью миров и поддерживали её. Мы считаем, что это имя-метафора по функции, образованное путем онимизации от существительного «парафин» (вещество, которое используется в качестве смазки для разнообразных механизмов).

*Карман* – некое существо из расы инферналов, которое в игре визуально не представлено, мы можем только слышать его. Герой может общаться с ним, только находясь в определенном месте – возле участка, который визуально напоминает кратер (земляной карман). Это место, значимое для взаимодействия персонажей, послужило мотивом при выборе номинации.

Таким образом, большинство имен персонажей образовано путем онимизации – переходом нарицательных существительных в имена собственные, иногда с небольшими графическими изменениями. Все они метафорически связаны с внешними или внутренними качествами персонажей. В основу номинации положены мотивировочные признаки «внешность героя», «черты характера», «место обитания».

Следующая значимая группа имен центрального ономастикона – топонимы, которые маркируют места при передвижении героя на разных транспортных средствах. Так создается своеобразная игровая география. По сравнению с рассмотренной ранее игрой жанра «шутер» (*Atomic Heart*), в играх жанра «симулятор» топонимов не так много. В «Вангерах» встречается 18 топонимов (26,5 %), которые можно разделить на две подгруппы.

8 топонимов – это игровые астионимы, названия подземных городов-убежищ, находящихся в разных мирах (эскейвах): *Подииш*, *Инкубатор*, *ВигБу*, *Лампассы*, *Огород*, *ЦыПа*, *БиЗона*, *Спобс*.

*Подииш* – название стартовой локации в игре. Она выполнена в зелёной цветовой гамме. Там все заросшее, в корнях и лианах. Советник в этом эскейве – *Липкий* (тоже зелёный). На протяжении всего времени общения с этим персонажем мы слышим в его репликах слово *стручок*. Мы считаем, что игровой астионим образован от английского слова *pod* ('стручок') способом суффиксации, суффикс *ish* прибавляет к слову сему 'похожий, типичный', что показывает связь между персонажем и местом его обитания.

*Инкубатор* – название эскейва, в котором рождается раса *элиподов*. Название этого подземного города образовано путём онимизации существительного *инкубатор*. Оно имеет ясную внутреннюю форму и связано с назначением данного места – выращиванием новых представителей расы.

*ВигБу* – это название главного эскейва расы *бибуратов*. Находится он в центре *Цепи миров* (см. Приложение Б). Мы считаем, что название этого убежища было образовано путём сложения слогов *Виг* и *Бу*, на автономность которых указывает прописная буква в середине слова. Второй слог, скорее всего, образован от антропонима *Буравчик*. Именно этот советник правит в *ВигБу*. Первый слог *Виг*, возможно, имеет косвенное отношение к старинной лейбористской партии Великобритании – Виги, членов которой называли **вигами**. Так авторы пытаются продемонстрировать присутствие в игре разнообразных «правлящих» политических фракций.

*Лампассы* – это эскейв на севере с множеством стадионов для гоночных заездов. Назван по форме этого подземного города: вход в него напоминает круг с выходящими из него тремя полосами, выполняющими роль въездных дорог, они напоминают лампасы – полосы на штанах. Намеренное искажение правописания слова *лампассы* придают названию оттенок необычности, экзотичности.

О происхождении номинации следующего эскейва (подземного убежища) *Огород* мы упоминали при анализе второстепенных персонажей. В убежище советником (руководителем) был представитель *Обурец* (огурец). Огурцы

обычно выращиваются на огородах. Таким образом, названия образовано путем онимизации существительного «огород» (см. Приложение Б).

С точки зрения намеренного искажения орфографии показателен игровой астионим *ЦыПа*. Он образован путем сложения двух слогов с сохранением прописной буквы в середине существительного *ЦыПа* (маленький цыпленок). Выбор данного слова в качестве названия связан именем главного советника этого места – *Цыфра*. Она самая мягкая и слабая, как цыпленок. При этом первый слог устанавливает связь с персонажами *Цыфрой*, *Цыкотухой* и расой *циксы*.

*БиЗона* – это название второго эскейва, принадлежащего расе *циксы*. Первый эскейп этой расы – *ЦыПа*. Мы полагаем, что это название буквально означает «второе подземное убежище», т.к. приставка *би* указывает на наличие двух частей или признаков (ср. *биполярность*, *билингвизм*).

*Спобс* – название эскейва, по форме напоминающего пирамиду. Словосочетание *Пирамида Спобса* фонетически близко названию реального культового объекта, *пирамида Хеопса*.

Во второй подгруппе 10 топонимов, они обозначают целые миры: *Фострал*, *Глоркс*, *Некросс*, *Икспло*, *Трилл*, *Виксов*, *Кокс*, *Арк-а-Зной*, *Бузина*, *хМок*. Мы обозначаем данную подгруппу термином «игровые макротопонимы». Н.В. Подольская определяет этим термином «собственное имя крупного физико-географического объекта, имеющее широкую сферу потребления, широкую известность. Пр.: Африка, Евразия, Тихий океан» [Подольская, 1988, с. 78]. Анализ некоторых из представленных единиц не представляется возможным, поскольку у них не обнаруживается какая-либо мотивировка. Их в данном случае можно считать окказионализмами, которые в игре обозначают топонимы-миры.

С точки зрения мотивированности, обратим внимание на игровые топонимы *Бузина* и *Некросс*.

Мир *Некросса* представляет собой зловонное, разлагающееся болото. Мы полагаем, что название было образовано путем усечения от прилагательного «некротический». Имя собственное отображает визуальную особенность мира,

описанную ранее (см. Приложение Б). Отчасти то же касается и топонима *Бузина*. Этот мир окрашен в фиолетовые тона, что напоминает цвет соцветий некоторых видов бузины.

Таким образом, все названия подземных городов-убежищ (эскейвов), по которым передвигается главный герой, – это преимущественно искусственно созданные слова, имеющие при этом ясную внутреннюю форму, ассоциативно связанные с персонажами, расами, визуальными образами и т.д. Иногда они создавались с намеренным нарушением орфографии. Названия миров – это в большинстве своем названия, не имеющие мотивировки с точки зрения игрока.

Еще одна группа центрального ономастикона, значимая с точки зрения жанровых характеристик игр-симуляторов, – *названия управляемых предметов*. В данной группе выделяются 2 подгруппы имен собственных: названия транспортных средств (24 игровых порейонима) и названия аксессуаров (14 игровых хремотонимов).

В первой подгруппе – названия двух разных видов транспорта: более тяжелый именуется мехосом (19 единиц), более слабый – раффа (5 единиц).

Некоторые мехосы названы по внешним признакам (форма и цвет). Например, *Реаниматор* внешне напоминает машину скорой помощи. Название образовано путем онимизации от существительного *реаниматор* ('врач, специалист по реанимации'). Кроме того, это название – интертекстуальная аллюзия на одноименный фильм 1985 года, в котором ученый создал специальную сыворотку, способную реанимировать и оживлять мертвецов. *Винтокрыл* – это летающий мехос небольших размеров. Выглядит буквально как реально существующие винтокрылы, у которых в конструкции есть приводной несущий винт вертолетного типа. Мехос *Жаба* напоминает земноводное жабу. Он зеленого цвета, а большие фары на нем выглядят как глаза жабы. Мехос *Пуля* по форме напоминает пулю, он небольших размеров с закругленным и слегка заостренным носом. Мехос *АмТрактор* выглядит как трактор. Мы считаем, что первый слог *Ам* – образован от орфографически трансформированного существительного *ад*, что метафорически указывает на работу мехоса: он создает

«ад на земле», разрывая и уничтожая своих противников (см. Приложение А). Подобные элементы словосложения с графическими и орфографическими трансформациями в целом характерны для данной игры, они уже отмечались нами при анализе игровых антропонимов и топонимов.

Некоторые мехосы названы по выполняемой ими функции. Мехос *Мгновенный* имеет очень большую мобильность и скорость. *Потрошитель* имеет множество клинков и ножей на обшивке корпуса, при столкновении с другими водителями он их буквально потрошит. *Прокалыватель* оснащён большими иглами, при столкновении прокалывает врагов. *Песколаз* буквально может «лазать по песку». При создании этих названий авторы использовали уже существующие слова (существительные и субстантивированные прилагательные) или изобретали новые слова по существующим моделям словообразования (*Песколаз*).

Название еще двух мехосов можно отнести к аллюзивным. *Железный призрак* и *Последний из Могикан*. *Последний из Могикан* – прямая отсылка к одноименному произведению Джеймса Купера 1826 года. *Железный призрак*, вероятно, – косвенная отсылка к популярному японскому мультфильму «Призрак в доспехах». Мы считаем, что в названии отражены характерные особенности мехоса: быстрый и незаметный. Этот же принцип передвижения наблюдается и у главного персонажа мультфильма: будучи тайным агентом, облаченным в специальный костюм, она передвигалась быстро и незаметно.

Следующая подгруппа игровых порейонимов – это 5 названий раффов, транспортных средств иной разновидности: *Блох*, *Доход*, *Моток*, *Смок*, *Шрот*. Раффы меньше, дешевле и слабее, чем мехосы. В названии *Блох* прослеживается метафорическая связь с небольшими размерами и большой мобильностью транспортного средства. Название *Смок* – интертекстуальная отсылка к персонажу польских сказок – змею или дракону (пол. smok, змей, дракон) [Фасмер, 1987]. Зеленый цвет транспортного средства усиливает эту аллюзию. Названия *Доход*, *Моток* и *Шрот* образованы от соответствующих слов русского языка. Мотивировка данных названий неясная, однако они, как и многие другие

имена собственные в этой игре, тоже связаны с общей стилистикой игровых номинаций, в основе которых стремление авторов изобразить мир далекого и непонятного будущего.

Последняя значимая группа имен собственных, маркирующих жанровые особенности игры «Вангеры», – 14 названий аксессуаров, которыми оснащены транспортные средства, из них 10 названий оружия и 4 названия специальных приборов. Мы их относим к разряду игровых хремотонимов.

У оружия в основном двухсловные наименования, для которых характерно сочетание слов естественного языка и искусственно созданных слов: *ГОрб Генератор*, *Спитл Система*, *Биббанозная Блокада* и *Крастест Мортира* и т.д. Название *Крастест Мортира* образовано от реального существительного «мортира» (пушка) и искусственно созданного слова «крастест», которое, вероятно, образовано от слова «краштест» (испытание техники на столкновение) с заменой буквы «ш» на «с». Данное двухсловное название призвано сформировать в сознании игрока стойкий образ оружия – «пушка, снаряды которой могут провести краштест (тест на устойчивость и крепость транспорта)».

Оружие *Спитл Система* создано по образцу сложного слова «сплит-система» с перестановкой гласных звуков. Слово *спитл* фонетически близко английскому глаголу «spilt» ('проливать'). В результате данное искусственно созданное словосочетание обозначает «систему проливания». Это оружие буквально поливает врагов градом снарядов.

*ГОрб Генератор* – это плазменная пушка, в описании предмета отмечается, что он генерирует плазму. Слово *ГОрб* характеризует внешний вид этого оружия. У него присутствует навесной короб, внешне похожий на горб.

Первое слово в названии-словосочетании *Биббанозная Блокада* образовано от слова «бибы», которое используется в дискурсе этой игры в значении 'валюты, пищи, имён собственных и т.д.'. Бибы используются в качестве патронов для данного оружия. Слово «блокада», вероятно, связано с принципом

работы данного оружия: бибы-патроны вынуждают противника отпрыгивать, буквально блокируют его.

В игре 4 названия специальных приборов: *Вектор*, *КонтеРиг*, *КамтеРиг*, *КротРиг*. *Вектор* – прибор, отвечающий за навигацию и наведение орудий. Название прибора, образованное путем онимизации от существительного «вектор», указывает на его функциональные особенности.

Названия приборов *КонтеРиг*, *КамтеРиг*, *КротРиг* образованы по одной словообразовательной модели – путем словосложения. Каждое из слов имеет две основы. Первая основа обозначает характерный признак прибора. *КонтеРиг* – летательный модуль, устанавливаемый на транспорт. Он начинает летать, как коптер. *КамтеРиг* – плавательный модуль. Транспортное средство плавает, как катер. *КротРиг* – копательный модуль. При помощи этого прибора транспортное средство приобретает способность копать, как крот. В игре нет конкретного объяснения повторяющейся во всех трех названиях второй основы – *Риг*. Можно только говорить о связи всех трех названий с игровой номинацией *ригстанция* (станция для подзарядки этих приборов).

Остальные 45 имён собственных (40%) формируют ономастический фон игры. Они связаны с наличием в игре модифицирующего атрибута «приключение». Идея о приключениях главного героя всегда сопряжена с определённой историей. В данном случае это далекий мир будущего, в котором появились новые странные, гипертрофированные и безобразные расы. Этот мир – сочетание каменного века и футуристического будущего. Он маркирован большим количеством имён собственных разных разрядов. Начнём анализ с наиболее малочисленных. Имя фонового персонажа *Маленький Цык* – это атрибутивное словосочетание, первое слово, в котором прилагательное «маленький» обозначает возраст этой особи, а второе указывает на происхождение персонажа из расы *цыксов*. Нулевое окончание в слове *Цык* говорит о том, что это особь мужского пола (ср. с именами игровых персонажей женского пола – *Цыкотуха* и *Цыфра*). Таким образом, форма и содержание

имени компактно передают информацию о расовой принадлежности фонового персонажа, о его поле и возрасте.

Игровым хрононимом *Суп Существ* обозначена временная точка в истории мира, когда после открытия коридоров между мирами началась война между наполняющими их расами. Впоследствии из остатков этих рас начали формироваться новые гибридные, химероподобные существа. В этом названии-словосочетании слово «суп» употреблено в переносном значении ‘мешанина, смесь чего-либо’, а вторая часть является конкретизатором к слову «суп» (существительное «существа»).

В игре также присутствуют два игровых топонима-названий вселенных – *Земля* и *Цепь миров*. *Земля* в данном случае – это не название планеты, а вселенная из общей мультивселенной *Цепи миров*. *Земля* упоминается в предыстории игры и не фигурирует как локация. Название образовано путем трансонимизации от реально существующего космонима. Семантика названия мультивселенной *Цепь миров* связана с картой игры, на которой расположение игровых миров напоминает цепь.

Отмечены также два игровых эргонима – *Бюро* и *проект «Исход»*. Первое название образовано путем онимизации от существительного «бюро», используемого в качестве родового термина в реальной эргонимии. В игре под этим названием рассматривается объединение различных представителей рас, населяющих игровую вселенную. На своих заседаниях они решают какие-то существенные проблемы (как в бюро из реального мира). Второе название, *проект «Исход»*, упоминается в предыстории игры и обозначает объединение ученых и эзотериков, которые смогли связаться с иной расой и рассказать человечеству, о том, что существует возможность мультивселенского путешествия с целью знакомства с новыми мирами и расами. Существительное «исход» имеет значение ‘способ разрешить какое-либо затруднение, выйти из сложного положения’. Иначе говоря, это объединение ученых и эзотериков должно было привести человечество к новой ступени развития.

Следующая группа фоновых имен собственных – 9 названий рас (игровых этнонимов): *бибураты*, *софти*, *вангеры*, *криспо*, *циксы*, *элиподы* и т.д. Рассмотрим примеры.

В двух названиях рас прослеживается связь с уже рассмотренными названиями центрального ономастикона игры. Так, *бибураты* получили свое название от жучков (бибов), которые ползают по ним (ср. *Биббанозная блокада*, *Бибов пожиратель* и т.д.). О названии расы «вангеры» мы уже писали при анализе ключевого антропонима – имени главного персонажа *Вангер*. В форме множественного числа это имя, ставшее также названием игры, используется для номинации основной расы.

В остальных названиях рас прослеживается метафорическая связь с английскими словами. *Софти* – это название давно вымершей расы. Новые обитатели миров называют её представителей рабами. По сути, это далекие потомки людей. Они проиграли в войне, предшествующей *Супу Существ*. Вероятно, название образовано от английского прилагательного «softy» ('мягкий'), которое метафорически указывает на слабость и мягкость представителей этой вымершей расы. Английское прилагательное было транслитерировано с применением элементов транскрипции, а затем онимизировано. *Криспо* – это название расы инсектоидов (насекомых), образовано предположительно от английского прилагательного «crisp» ('хрустящий'), которое было транслитерировано. Возможно, выбор названия связан с тем, что части тел насекомых покрыты хитином, который хрустит при сдавливании или движении. Можно также предположить, что название расы *элиподы* образовано от английского слова «pod» ('стручок, кокон'). Внешне представители этой расы похожи на огромных гусениц с 6 парами глаз и человеческими руками. Гусеницы по своей природе образуют коконы, чтобы превратится в бабочек. Возможно, это является метафорой на то, что в будущем эта раса сможет эволюционировать.

Как можно заметить, эти и многие другие игровые имена собственные образованы от слов английского языка. Такой выбор имен объясняется временем

создания игры – 1990-е годы на постсоветском пространстве, для которых характерен поток заимствований из английского языка, ориентация на западную культуру в сочетании с отменой цензурных барьеров и т.д. Мы намерено не рассматриваем некоторые примеры, поскольку основы этих имён имеют негативную семантику.

В игре также отмечены хремотонимы: 6 названий артефактов и 7 названий личных вещей персонажей.

Артефакты нужны для продвижения сюжета, их наличие отражает присутствие в игре атрибутов жанра «приключения». В большинстве своем названия артефактов образованы путем онимизации от слов русского языка. Например, *Пилот* – это артефакт с функциями автопилота для управления транспортом. Объект назван по функции. Но в данной группе есть и искусственно созданные названия. Например, *Спумия* – артефакт, который выглядит как маленький саркофаг с мумией египетских фараонов. Очевидно звуковое сходство слов *спумия* и *мумия*. Объект назван по форме.

Названия личных предметов советников при эскейвах единичны и уникальны. Некоторые из них имеют ясную внутреннюю форму. Например, название личной вещи *Буравчик* происходит от игрового антропонима *Буравчик*, который мы рассматривали при анализе имен второстепенных персонажей. Здесь мы наблюдаем трансонимизацию – переход игрового антропонима в хремотоним.

Хремотоним *Цифик* образован путем суффиксации – добавлением уменьшительно-ласкательного суффикса – *ик*. Предмет принадлежит советнику *Цыфре*. Для номинации личных вещей *Пипка* (предмет выглядит как небольшой цветочный побег), *Палочка* (предмет по форме напоминающий расчёску), *Перепонка* (предмет плоской продолговатой формы, визуально схожий с мембраной или перепонкой) были онимизированы соответствующие существительные. В основе номинации данных единиц не прослеживается тенденция номинации предметов личного пользования по внешнему сходству, за исключением имени собственного *Перепонка*.

У других названий этой группы не такая ясная мотивировка. Например, название личного предмета советника Лампасс – *Дробус* может быть образовано от слов *дробить* и *глобус* словообразовательным способом – телескопией. Это способ словосложения усеченных форм слов [Ан, 2021]. Как правило, телескопное слово сохраняет значение всех входящих в него элементов. Однако чаще термин связан с изучением словосложения в иностранных языках. В нашем случае мы распространяем его на существительное из русского языка. Предмет имеет круглую форму, похож на глобус, раздробленный на части.

Последняя группа фоновых имен – 11 игровых геортонимов. Все они обозначают дни, в которые проводятся значимые для игры мероприятия – ритуальные гонки. Наличие подобных субстантивов в нашем понимании отражает сложную структуру мира. Это демонстрирует, что мир игры обладает своими традициями и культурой. Как отмечают Н.В. Усова и Чеботаревская К.С., «по своей природе геортонимы соотносятся как с традиционной, исторической, так и современной массовой культурой» [Усова, 2022, с. 19].

При создании игровых геортонимов использовались различные способы номинации. Например, путем онимизации образованы названия *Суббота* и *Весна*. Эти названия передают информацию о времени проведения гонок. Словообразовательным способом образовано название *ПунШоу* от английского словосочетания «people's show» с усечением транскрибированного слова «пипл». Название обозначает характер проведения гонок, их предназначение.

В результате проведенного анализа центрального и периферийного ономастикона игры «Вангеры» мы можем выделить основные жанрообразующие признаки «симуляторов», маркированные именами собственными определенных классов. Как было отмечено выше, у игр жанра «симулятор» отмечаются характерные особенности: наличие управляемого объекта/предмета, главного героя, с которым связаны второстепенные персонажи, а также внутриигровой географии, в которой разворачиваются события игры. Каждая из отличительных особенностей маркирована собственными именами определенного типа.

В «Вангерах» названия видов транспорта маркируют жанровую особенность «управляемый предмет». Мы определили их как порейонимы. Они ассоциативно связаны с группой имён собственных, называющих дополнительное уникальное оружие и детали, модифицирующие транспорт. Их мы определили как хремотонимы. Представленные единицы мы можем охарактеризовать как названия-метафоры, основанные на сходстве формы или принципа работы с явлениями действительности. Для их создания авторы использовали онимизацию прилагательных и существительных, словосложение, трансонимизацию некоторых имён собственных из реального мира для создания интертекстуальных аллюзий в названиях транспорта и оружия. Такой результат во многом связан с присутствием модифицирующего атрибута «приключения», которые определили стилистику игры.

Наличие одного главного героя характерно для игр подобного жанра. Для его номинации возможно использование одного имени собственного или же целого комплекса, характеризующего персонажа в различных сюжетных точках. В нашем случае для создания имен, характерных для далекого будущего, были использованы онимизация и словосложение. Имена указывают либо на принадлежность персонажа к определенной расе, либо на иерархические отношения между персонажами.

Система второстепенных героев определяет группу персонажей, которые взаимодействуют с игроком и участвуют в игровом процессе, выдавая задания, давая подсказки и продвигая игровой сюжет. Эта особенность маркирована квазиантропонимами. Визуальные черты персонажей (их вид, форма, цвет, род деятельности и т.д.) находят отражение в их именах. Это говорит о системном подходе к номинации второстепенных персонажей. Нами были обнаружены следующие повторяемые словообразовательные модели: нарушение орфографических или орфоэпических норм, телескопия, онимизация существующих языковых единиц.

География мира игры маркирована топонимами, как и в играх жанра «шутер». В данном случае авторы используют астионимы и игровые

макротопонимы. Их наличие демонстрирует цельность мира игры. Все эти единицы фикциональны и стилизованы под нарратив игры. Обусловлено это наличием модифицирующего атрибута «приключения». Все игровые топонимы созданы на основе словосложения, онимизации с нарушениями орфографических и орфоэпических норм. Так выстраивается общая система имён собственных, отражающих жанровые особенности игры.

Кроме обязательных элементов в игре Вангеры присутствует модифицирующий атрибут «приключения», характерный для игр иных жанров. С помощью небольшого набора имен собственных, формирующих ономастический фон игры (антропонимы, этнонимы, топонимы, хрононимы и т.д.), построена целая вселенная, обладающая своей историей – далекое будущее, где человеческая раса мутировала в великом *Супе Существ*. Практически все имена фона и все названия основных составляющих игры были стилизованы под ономастикон этого мира. Здесь, как и при выборе предыдущих групп имен, мы наблюдаем переплетение вымысла и реальности. В итоге мир игры воспринимается как целостное явление.

В заключение заметим, что рассмотренные особенности использования имен собственных характерны для большинства игр, относящихся к жанру «симулятор». Наиболее показательны в этом отношении игры-гонки. В них всегда есть один главный герой, имеющий имя или комплекс имен, все транспортные средства имеют названия, а маршрут движения транспортного средства маркирован игровыми топонимами. Различия наблюдаются только в выборе реальных или вымышленных имен. Например, в отечественной игре «Lada Racing Club» (гоночный симулятор) используются реальные названия автомобилей *ВАЗ (2101)*, *ВАЗ (2108)* и т.д., а в качестве ездových локаций – реальные московские урбанонимы *Бутово*, *Химки*, *Красная площадь* и т.д. В качестве имени главного героя игрок сам может ввести любое имя, в том числе использовать свой никнейм.

Для зарубежного варианта, серии игр «Need for Speed» характерны те же особенности использования имен собственных, только в них есть истории о

гонщиках и их попытках заработать (атрибут «приключения»), а путь следования гонщиков обозначен искусственно созданными топонимами, образованными по словообразовательным моделям, характерным для реальной топонимии: *Рокпорт, Палмонт, Олимпик-Сити* и т.д. В каждой из игр серии – только один главный герой, основное действующее лицо истории. Его имя употребляется в сильной позиции названия игры. Например, главный персонаж «Need for Speed: Heat» – *HEAT*. Подобное наблюдается и в других играх жанра автосимулятора: серия игр «*Colin McRae Rally*», где главным героем является – *Colin McRae*.

Подобные ономастические системы встречаем и в играх-симуляторах иного типа. Например, упомянутая ранее немецкая игра «Tropico 6» – это «симулятор политического градостроительства». По сюжету один из правителей региона *Карибских островов* пытается построить райский остров. *Карибский остров* – центральное имя собственное игры, оно обозначает не только место, но и управляемый объект. Главный герой строит остров и развивает его. В игре к главному герою все обращаются *Эль Президенте, Лидер* и *Ваше Высочество* (комплекс имен главного героя). Поскольку тематика игры политическая, в ней присутствуют также реальные названия стран и регионов (*Китай, США, Россия, Ближний Восток* и т.д.) и вымышленные имена правителей (*Элен Дюпонт – лидер ЕС* и т.п.).

Таким образом, имена собственные в играх-симуляторах маркируют признаки жанра. Они уникальны для подобных игр. Некоторые различия в выборе реальных или вымышленных имен объясняются тематической неоднородностью игр данного жанра.

## 2.3. Ономастические маркеры жанра «приключения» (на материале игры «Black Book/Чёрная книга»)

### 2.3.1. Жанровые характеристики игры «Black Book/Чёрная книга»

«Чёрная книга (англ. Black Book)» – игра, разработанная российской студией Morteshka в 2021 году. Она представляет собой смесь карточной RPG и приключенческой игры [Morteshka. Чёрная книга]. Подобным образом авторы характеризуют жанр игры на своём официальном сайте.

Сюжет игры повествует о событиях в жизни молодой девушки-крестьянки по имени *Василиса*. У неё погибает молодой возлюбленный, и она собирается вызволить его из лап сатаны в Аду. С этой целью она решает стать *знаткой* (ведьмой) и её приемный дедушка передает ей могущественный артефакт – *Черную книгу*. После чего начинаются приключения главной героини. События происходят в 1879 году в Чердынском уезде Пермской губернии Российской империи. В основу сюжета также легли коми-пермяцкие былички (мифы) [Morteshka. Чёрная книга].

Прежде чем приступить к непосредственному анализу жанровых особенностей, нам бы хотелось обратить внимание на специфичность тематики событий игры. Разработчики вдохновлялись конкретным историческим и культурным периодом, а также коми-пермяцкими мифами, основываясь на социокультурной информации о Пермской губернии Российской империи (Чердынском уезде) в 1879 году.

В научных работах последнего времени наблюдается возросший интерес к исследованию коми-пермяцкой культуры: география Пермской губернии и мифологически-религиозные верования и предания, в том числе их языковая специфика [Подюков, 2018; Голева, 2015; Ракин, 2016 и др.]. В соответствии с направлением нашей работы мы в большей степени обращали внимание на ономастические исследования. Наиболее крупным учёным, работавшим в этом направлении, можно назвать А.С. Кривощёкову-Гантман, автора

фундаментальных работ, посвященных изучению языковых особенностей коми-пермяцкого ономастического пространства. Наиболее значимыми представляются её исследования «Географические названия Верхнего Прикамья» [Кривощёкова-Гантман, 1983] и «Откуда эти названия?» [Кривощёкова-Гантман, 1973], основанные на архивных источниках Пермского края. Представляют также интерес работы автора о коми-пермяцком языке «Коми-пермяцкий язык» [Кривощёкова-Гантман, 1961] и его типологическом сопоставлении с русским в виде словарей.

В результате анализа указанных выше работ становится очевидным, что коми-пермяцкая культура уникальна, она имеет свои языковые особенности, которые, в частности, нашли отражение в ономастике территорий Пермского края. Уникальность ономастикона определенной территории, как отмечает Н.А. Максимчук, свидетельствует о «лингвокультурологической информативности имени собственного, богатстве и многоплановости его ассоциативно-культурного фона, способности определённым образом маркировать пространство» [Максимчук, 2022, с. 117].

Как было отмечено выше, в данной игре совмещаются признаки двух жанров – «RPG» (ролевая игра) и «приключения». Среди представленных в отечественной игровой индустрии продуктов нам не удалось обнаружить игры жанра «приключения» в чистом виде. В «Черной книге» присутствие элементов «ролевой игры» связано только с тем, что игрок вживается в роль и действует от лица конкретного персонажа, который обладает набором характеристик и умений (здоровье, мана и т.д.), созданных за игрока разработчиками. Игрок имеет возможность только улучшать эти характеристики. Так, главный персонаж игры *Василиса* обладает показателями здоровья, которое можно улучшать. У неё также присутствуют показатели защиты, которые проявляются только в моменты игровых сражений. Игрок может улучшать их, получая опыт от сражений. Как отмечают Э. Ролинз и Э. Адамс, в играх жанра «ролевая игра» игрок управляет одним или несколькими персонажами с набором умений, характеристик и способностей [Rollings, Adams, 2003].

Остальные характеристики игры «Черная книга» соответствуют жанру «приключения». «Приключения» или «приключенческая игра» (англ. adventure game) – это жанр компьютерных игр, обладающих интерактивной историей, в которой игрок управляет главным героем, преодолевая трудности. Этот жанр часто называют «квест» [Rollings, Adams, 2003]. Обусловливается это тем, что игровой процесс «приключений» строится на том, что герой решает возникающие задачи (квест) с помощью чего-либо или кого-либо. Важнейшими элементами игры в подобном жанре называют исследование мира, решение головоломок и задач, множество второстепенных персонажей, выполняющих роль напарников и т.д. [Adams, 2006]. Об основной идее, касающейся постоянно сменяющихся событий в играх данного жанра, упоминалось ранее при анализе классификации К. Орланда, С. Стейнберга и Д. Томаса (см. п. 1.3., Табл. 3). В дальнейшем это нашло своё подтверждение и в исследовании Т.Х. Кутлалиева [Кутлалиев, 2014] (см. п. 1.3., Табл. 4).

Проанализировав представленное описание жанра «приключения», мы пришли к выводу, что он обладает сразу несколькими характерными особенностями. Они во многом схожи с выведенными нами универсальными характеристиками игры («главный герой», «система второстепенных персонажей», «игровая география» и «уникальные предметы и явления») (см. п.2.1.1). Их изменчивость зависит от жанра игры – в каждом отдельном жанре что-то будет актуализировать уникальный игровой процесс. Подобные совпадения свидетельствуют об унификации модели построения компьютерных игр. Однако есть и отличительные особенности. В отличие от «шутера», где основным жанрообразующим признаком было присутствие оружия и стрельба из него, и от «симулятора», где основу составляла езда на транспорте, в играх жанра «приключения» сделан упор на большой и проработанный мир (множественность локаций), в котором игрок решает поставленные перед ним задачи и преодолевает препятствия (квесты) с помощью специальных предметов и второстепенных персонажей.

Мы полагаем, что география приключенческих игр представляет собой комплексное явление с развитой структурой локаций и подлокаций, в каждой из которых игрока будет ожидать испытание (квест). В игре этот параметр представлен различными локациями и подлокациями, объединенными в небольшие территориальные очаги для каждой отдельной миссии. Наряду с ними присутствует одна постоянная локация – *Изба деда Егора*, выступающая промежуточным местом нахождения героини и её напарников.

Реализация части игровых квестов происходит через второстепенных персонажей. Они выдают задания игроку, дают подсказки для их решения, помогают личным участием или становятся противниками и преградами на пути героя. В игре «Черная книга» на пути главной героини Василисы встречается много второстепенных персонажей. Они могут быть нейтральными (например, *Капиталина Ивановна*), дружественными (*Карныш*) или враждебными (*дед Егор*). Всё напрямую зависит от выбора игрока.

Кроме того, в играх жанра «приключения» игроку для прохождения нарратива (глобальных задач) периодически требуются уникальные предметы, единичные для мира в целом. В игре «Черная книга» уникальные предметы выдаются игроку в самом начале игры: *Чёрная книга* и *Пестерь с чертями*. С их помощью выстраиваются основные игровые механики: использование заклинаний и контроль за некоторыми персонажами. Их форма напрямую отражает мифологическое начало игровой вселенной.

Модифицирующие атрибуты в игре отсутствуют. Основной вектор развития истории, её стилистику авторы задали самостоятельно без какого-либо внешнего влияния иных жанров. При этом мы можем говорить об уникальности игрового нарратива и стилистики каждой игры жанра «приключения», что находит своё отражение в выборе или изобретении имен собственных. В игре *Черная книга*, как было отмечено выше, уникальность игрового мира обусловлена обращением к коми-пермяцкой культуре.

Таким образом, мы считаем, что в игре «Черная книга» присутствуют особенности, характерные для игр жанра «приключение»: наличие одного

главного героя, детально разработанная география мира, система второстепенных персонажей (враждебные и дружественные персонажи, в том числе компаньоны), уникальные предметы, необходимые игроку для решения отдельных задач.

### 2.3.2. Ономастическое пространство игры «Black Book/Чёрная книга»: количественный анализ

По нашим подсчетам, ономастическое пространство игры «Black Book/Чёрная книга» составляет 545 имён собственных, относящихся к разным разрядам (Табл.7). Часть имён из представленного количества особенно важна для дальнейшего анализа жанрообразующих признаков рассматриваемой игры, тогда как иные формируют ономастический фон игры. Фоновые имена собственные участвуют в создании полноценного мира, они дают полную информацию об истории мира игры.

Табл.7.

Ономастическое пространство игры «Black Book/Чёрная книга»			
Место в ономастическом пространстве игры	Вид имени собственного	Количество	Пример
<b>Ядерные имена собственные</b> 481 ед. / 88%	Игровые хрематонимы	2 ед. / 0,5%	<i>Пестерь с чертями и Чёрная книга</i>
	Игровые антропонимы	8 ед./ 1%	<i>Вася, Василиса.</i>
	Игровые топонимы	356ед. /65,5%	<i>село Энидорское Озеро Лопатсоке Боневская дорога</i>
	Квазиантропонимы	115 ед. / 21%	<i>Змей огненный Войпель Адописный бес</i>
<b>Ономастический фон</b> 64 ед. / 12%	Фоновые игровые имена собственные	64 ед. / 12%	<i>Адамова голова Вильгорт Иван Грозный Войпель Свято-чертовская церковь Житие Стефана Русско-турецкая война</i>

В ономастическом пространстве игры «Black Book/Чёрная книга» центральное место занимают следующие группы имён собственных, связанных с жанровыми особенностями игры: комплекс имен собственных для номинации главного героя (антропонимы), названия уникальных предметов, необходимых для выполнения героем заданий и преодоления препятствий (хремотонимы), названия игровых локаций (топонимы) и имена собственные второстепенных персонажей, вражеских и дружественных (антропонимы). Такой набор имён собственных демонстрирует жанровую специфику игры. К периферии игрового ономастического пространства относятся имена собственные, формирующие ономастический фон игры (названия географических объектов, имена собственные персонажей, названия предметов, растений, религиозных книг, имена божеств, временного отрезка). Следует отметить, что одни и те же разряды имён собственных присутствуют как в ядре, так и на периферии. Но роль и частота употребления центральных и периферийных имен отличается. При этом все они конкретизируют нарратив игры и способствуют погружению игрока в конкретные события.

Анализ ономастического пространства начнем с группы **имён собственных, используемых для номинации главной героини игры**. Для номинации персонажа использованы 8 игровых антропонимов (1%). Основное имя персонажа – *Василиса*. Встречаются также 4 производных формы от него: *Вася*, *Васька*, *Васюшка* и *Васенька*. И одна с отчеством – *Василиса Федоровна*. Подобные формы антропонима использовались второстепенными персонажами (дружественными). Ещё два имени-прозвища указывают на род деятельности: *Знатка* и *Векша*.

Следующей группой имен собственных-маркеров жанра «приключения» выступают названия уникальных предметов, имеющих важное значение для продвижения сюжета игры. Их мы определяем как хремотонимы. Обоснование использования термина дано нами в п. 2.1.2. В данной игре встречаются 2 таких названия уникальных предметов (0,5%): *Чёрная книга* и *Пестерь с чертями*. Главная героиня обладает обоими предметами.

Одной из самых многочисленных групп имён собственных в игре выступают имена второстепенных персонажей. Всего 115 имен (21%). Часть из них мы определяем как игровые антропонимы. Терминологически понятие «игровые антропонимы» обосновано нами в п. 2.1.2. Все они, так или иначе, связаны с продвижением сюжета. В зависимости от роли в развитии сюжета мы выделяем несколько групп игровых антропонимов. Первая – 8 имен, принадлежащих 6 персонажам, которых главная героиня Василиса может брать в напарники, они считаются дружественными. Это *дед Егор* (он же *Егор Евлампович*), *ворон Карныш*, *отставной солдат Николай Войпель* (он же *соседко Прошка*), *Чуров* и *колдун Левонтий* (он же *Белая голова*).

9 квазиантропонимов – это имена чертей, которых *Василиса* получает в услужение. *Матвея*, *Ивашку* и *Федора Кривого* она получает сразу, а *Тринадцатого брата*, *Андрейко*, *Змея Огненного*, *Миколку*, *Адописного беса* и *Лувезелько* – после победы над ними. Первоначально они выступают врагами. Обоснование использования термина «квазиантропоним» дано нами в п. 2.1.2. Подобные существа имеют человекоподобный облик.

В группе из 58 имён собственных представлены имена персонажей, которые могут быть как прямыми противниками главной героини, так и нейтральными по отношению к ней: имена магических существ и богов (игровые мифонимы), а также имена простых людей (антропонимы). Примером первой подгруппы (46 имен) могут послужить *Сатана*, *Леший*, *Водяной*, *Бес-призыватель* и т.д. Некоторые из них также могут стать дружественными по отношению к героине при выполнении определенных условий. 6 имён собственных используются для номинации персонажей-людей, которые в зависимости от выбора игрока могут быть как врагами, так и нейтральными персонажами: *Капиталина Ивановна* (она же *Пряха*), *врач-дворянин Александр Прокопий*, *Пётр* и *Матрена*. Вторая подгруппа (12 имен) – это имена людей-прямых противников: *Разбойник у дороги*, *Грабитель* и др.

Последняя подгруппа – имена людей, встречающихся на пути главной героини. Таких имён 23: *Евдокия Фоковна, Федька-гармонист, Батюшка, Травница, Книжник* и т.д.

Самой многочисленной по отношению к другим онимам выступает группа топонимов, которые используются для создания игровой географии. Всего в игре 357 топонимов (65,5%). Группа представлена самыми разнообразными единицами. Это названия игровых локаций, на которых происходят события игры. Среди них: комонимы (34 ед.) – *село Энидорское, деревня Бигичи, деревня Пантина, деревня Усть-Каиб* и т.д.; лимонимы (3 ед.) – *Озеро Лопатское, Котжильские озера, Качево озеро*; дромонимы (11 ед.) – *Боневская дорога, дорога на Пятнег, Турганский тракт* и т.д.; дримонимов (15 ед.). Под последним термином Н.В. Подольская понимает «вид топонима. Собственное имя любого лесного участка, леса, бора, рощи, части леса» [Подольская, 1988, с. 57]. Например, *Алимовская роща, лес у Бигичей, Камгортская роща* и т.д. В составе игровых топонимов отмечены также потапонимы. Н.В. Подольская определяет их как «имя собственное любой реки» [Подольская, 1988, с. 112]. Всего 5 таких названий: *Колва, Низовка, Таракановка, Цыдовка, Бодюжинка*. В игре встречались и названия болот, выступающих игровыми локациями. В ономастике имена собственные болот называются гелонимами [Подольская, 1988, с. 43]. Таких единиц в игре насчитывается 8 (2%): *Люльвинские болота, Салманские болота, болото Касьяна, Чёрные болота, Верхне-Чугрумское болото, Адово болото* и т.д.

281 единица из группы географических имён собственных мы относим к игровым топонимам. Они номинируют более мелкие отдельные участки на территории *Чердынского уезда Пермской губернии*. Например, *Старый мост, Троицкая церковь, обрыв Ташкова, Ярмарка, Старые кладбища, Старый идол* и т.д. Для мира игры подобные названия уникальны. Они обозначают отдельные подлокации на пути героини в пределах упомянутой территории.

Оставшиеся 64 ономастические единицы представлены различными классами имён собственных. Все они относятся к фоновым именам собственным

(встречаются в текстовых вставках или на картах локаций), за исключением названий растений, которыми пользуется Василиса. Суммарно подобных единиц насчитывается 27. Среди них *Адамова голова*, *Разрыв трава*, *Поганый гриб*, *Змеица* и т.д. Подобные имена собственные мы считаем фитонимами. Согласно словарю Н.В Подольской, фитоним – это «собственное имя любого растения» [Подольская, 1988, с. 158].

Фоновыми мы посчитали 21 хороним, они используются в игре для создания «фоновой» географии мира. Среди них *Пермская губерния*, *Чердынский уезд*, *Вильгорт*, *Коми-Пермяцкий округ*, *Русский Север*, *Пятнег*, *Урал*, *Сибирь* и т.д. Оставшиеся 16 имен собственных представлены 6 антропонимами (*Иван Грозный*, *Евламний Гуров*, *Тимофей*, *Дашка из Пильвы*, *епископ Архангельский и Холмогорский Вениамин*, *Прокопий юродивый*), 5 теонимами (*Сидящий на Престоле*, *Исусе Христе*, *Господь*, *Ен* и *Войпель*), 1 экклезионимом (*Свято-Чертовская церковь*), 3 названиями книг и письменных источников (*Послание Синода*, *Откровение Святого Иоанна Богослова*, *Житие Стефана*) и 1 хрононимом (*Русско-турецкая война*).

Подводя итог, мы можем сказать, что большинство имен собственных, формирующих ономастический фон игры, заимствованы из реального мира. Это способствует погружению игрока в определенную эпоху. Ономастическое пространство компьютерной игры «Чёрная книга/Black Book» представлено разнообразными именами собственными, подобранными с целью выстроить необходимый нарратив. Обнаруженные имена собственные маркируют выделенные признаки жанра «приключения»: несколько имен для номинации главной героини; названия уникальных предметов, которыми обладает главная героиня; разнообразные географические названия, обозначающие сложную географию мира, по которому путешествует главная героиня; имена второстепенных персонажей, которые способствуют или препятствуют преодолению различных преград.

### 2.3.3. Жанрообразующие признаки имён собственных игры «Чёрная книга / Black Book»

Как было отмечено выше, один из основных признаков игр жанра «приключения» – наличие одного главного персонажа, поэтому начнем анализ собранного материала с группы игровых антропонимов, используемых для **номинации главного персонажа**. Всего используется 8 игровых антропонимов: полное имя *Василиса*, 5 его производных вариантов (*Васька*, *Вася*, *Васюшка*, *Васенька* и *Василиса Федоровна*) и 2 прозвища (*Векша* и *Знатка*). Мы полагаем, что имя *Василиса* героиня получила благодаря героине русской народной сказки *Василисе Прекрасной*. По сюжету сказки героиня отправляется в приключения после смерти матери. До этого в помощь *Василиса* получает волшебную куклу, которая способна её защищать и подсказывать, что делать в сложных ситуациях. В истории игры у главной героини погибает её возлюбленный, которого она стремится выволить из лап *Сатаны*. Для этого героиня решает перенять ремесло колдуньи от своего приёмного деда – *Егора*. Он отдаёт ей могущественный колдовской артефакт – *Чёрную книгу*, которая должна помочь героине на её пути. У фольклорной *Василисы* и главной героини игры много общего: обе теряют близкого человека, получают могущественный волшебный предмет, отправляются в путь, преодолевают препятствия. Мы считаем, что имя главной героини – это результат трансонимизации, т.е. переход имени известного фольклорного персонажа в игровой антропоним.

При обращении к главной героине второстепенные персонажи используют различные формы имени собственного. Дружественные персонажи (солдат Николай и др.) и ее приемный дедушка обращаются к ней *Васька*, *Вася*, *Васюшка*, *Васенька*, тогда как нейтральные, например, крестьяне, называют её *Василиса Федоровна*. Использование уменьшительно-ласкательных форм имен демонстрирует близость между персонажами. Крестьяне, пришедшие к ней с просьбами, обращаются к ней *Василиса Федоровна*. Выбор этой формы говорит о проявлении уважения крестьян к героине.

Второстепенные персонажи при обращении к главной героине используют прозвища – *Векша* и *Знатка*. Оба слова являются знаковыми для мифологии народов Севера, в особенности для пермяков (Среднее Прикамье). На этом выстраивается основной синопсис игры и её мир. *Векша* или *Вещица* – это мифологический персонаж женского пола, совмещающий начало человека (женщины) и демона [Шкуратов, 2016]. Мы полагаем, что использование подобной единицы в отношении главной героини обусловлено сюжетно. Когда Василиса решается спасти своего любимого, она получает пост колдуньи *Вильгорта* от своего приёмного деда *Егора*. Для этого она проходит определенный ритуал, попадая в итоге в *Ад*, где сам *Сатана* называет её колдуньей и позволяет пользоваться *Чёрной книгой*. Там обычная девушка *Василиса* получает демонические силы. Это демонстрирует смешение женского и демонического начал в героине, что соответствует семантике существительного *векшица*. Мы полагаем, что в данном случае апеллятив *векша* приобрел статус имени собственного, т.е. произошла оноимизация.

В.А. Черванёва в работе «Колдун/колдунья: особенности референции магических специалистов в северорусских мифологических рассказах» отмечает, что для номинации людей, обладающих магическими способностями, используется целый ряд существительных, одним из которых является *знаток* [Черванёва, 2023, с. 16]. Мы предполагаем, что для женщин формой этого слова будет *знатка*. В мифологии коми-пермяков *знатка* – это человек, который служит проводником между миром живых и мертвых (людей и нечисти). Это те, кто знает и ведаёт более других людей. Они обладали навыками знахарства (понимали в травах), знали заговоры, могли, как помочь крестьянам предотвратить беду, так и ее накликать [Сидоров, 1997]. В игре *Василиса* обладает схожими способностями. Кроме того, к ней за помощью постоянно приходят разные люди и бесы. На наш взгляд, это существительное напрямую отображает род деятельности главной героини и символизирует её роль в связи между загробным миром в игре и миром живых людей. В данном случае мы тоже наблюдаем оноимизацию апеллятива.

Следующая группа имён собственных, значимая для маркирования признаков жанра – **названия уникальных предметов**. В игре всего 2 (0,5%) подобные единицы (хремотонимы): *Чёрная книга* и *Пестерь с чертями*. Эти имена собственные сюжетно важны. Они выступают атрибутами образа колдуньи/ведьмы *Василисы*. *Чёрная книга* – это предмет, обладающий невероятной магической силой. Она запечатана семью печатями. И никто не может её открыть. В контексте игры именно Василиса должна это сделать, чтобы вернуть своего возлюбленного из загробного мира. Это частично подтверждается в следующем тексте из загрузочного экрана игры. Этот текст – реально существующий отрывок из **послания Иоанна Богослова**. Название книги, из которой взят отрывок и упоминающийся в ней **Бог**, выступают фоновыми именами собственными: *И видел я в деснице у Сидящего на престоле книгу, написанную внутри и отвне, запечатанную семью печатями. И видел я Ангела сильного, провозглашающего громким голосом: кто достоин раскрыть сию книгу и снять печати ее? И никто не мог, ни на небе, ни на земле, ни под землею, раскрыть сию книгу, ни посмотреть в нее* [Библия онлайн, bible.by].

Мы считаем, что эта книга отображает симбиоз между мифологическим/языческим и христианским верованиями. Подобный симбиоз наблюдался во времена, взятые за основу для игры. Для номинации предмета было использовано атрибутивное словосочетание: существительное **книга** отсылает к священным текстам, а прилагательное **чёрная** демонстрирует связь с мистикой и **чёрной** магией. Схожие трактовки термина *чёрная книга* прослеживаются и в других мифологиях. Например, в латышской мифологии чёрная книга – это магическая книга, с помощью которой можно вызвать из загробного мира мертвых для выполнения какой-то воли [Mitoloģijas enciklopēdija, 1994, С. 210-211]. В событиях игры *Василиса* может использовать книгу подобным образом. Она способна вызывать бесов, говорить с ними и воздействовать на них силой с помощью заклинаний из книги.

*Пестерь с чертями* представляет собой плетеную корзину, в которой *Василиса* хранит бесов, находящихся у неё в услужении (см. Приложение А). В

игре отмечается, что каждой *векше* помогают в её делах черти, при этом в противовес они обязаны её мучить. Для того чтобы они её не мучили, героиня обязана отправлять их на задания, в которых черти будут вредить людям. Мы полагаем, что этот предмет показывает связь персонажа с темной магией, потусторонними явлениями, *Адом*, откуда появляются черти и т.д. Имя собственное представляет собой словосочетание двух существительных. Для народов среднего Урала *Пестерь* означал «... емкость прямоугольной формы, задняя часть которой выплетается выше и нахлестывается на переднюю <...> плели такой короб в основном из узких полос бересты прямым или косым плетением» [Uraltradicia. Пестерь]<sup>8</sup>. Представленное описание предмета в точности повторяет его визуальную форму в игре.

Следующая группа онимов, характерная для игр жанра «приключения», – это имена **второстепенных персонажей**. Всего в игре 115 подобных имён. Среди них одной из наиболее важных подгрупп мы считаем 8 имен персонажей-спутников главной героини: *дед Егор, ворон Карныш, соседко Прошка, отставной солдат Николай, Войпель, Белая голова, Егор Евлампович Чуров и колдун Левонтий*.

Первым и самым главным наставником *Василисы* выступает *дед Егор*. Именно он научил *Василису* всем тонкостям колдовского дела. Мы полагаем, что своё имя персонаж получил благодаря одному из первоисточников, которыми вдохновлялись разработчики. Мы имеем в виду сборник народных сказок «Страшные Сказки, рассказанные *дедом Егором*, крестьянином бывшего Чердынского уезда Пермской губернии», собранном и записанном пермским краеведом Константином Шумовым [Страшные сказки, рассказанные дедом Егором...., klex.ru]. Имя фольклорного героя и место, указанные в названии сборника, полностью совпадают с именем важнейшего второстепенного персонажа и местом игровых событий. В игре персонаж тоже выглядит как пожилой крестьянин. Мы считаем, что номинация героя *дед Егор* актуализирует

---

<sup>8</sup> Пестерь: сайт музея. Режим доступа. URL: <https://uraltradicia.ru/vystavki/cikl-publikacij-istoriya-odnogo-predmeta/pester/> (дата обращения: 25 августа 2024).

сему мудрости. В народном сознании зачастую именно пожилые люди считаются теми, кто обретает мудрость и знания к своим годам. По сюжету игры, *дед Егор* был *киловязом* (колдуном) в *Вильгорте* до появления *Василисы*, а после сложенных полномочий стал помогать своей приёмной внучке мудрыми советами. В игре также используется полная антропонимическая формула для именованного персонажа – *Егор Евлампович Чуров*.

Следующий спутник главной героини по сюжету игры – *отставной солдат Николай*. Он участник *русско-турецкой войны* (фондовый хроним). Мы полагаем, что имя персонажа служит собирательной отсылкой к периоду русско-турецкой войны, в которой со стороны Российской империи главнокомандующим был император *Николай I*. В игре говорится, что Николай отличился в войне и ушёл с неё героем. Есть ещё одна особенность, указывающая на сходство персонажа игры и императора. В ходе сюжета игрок получает от Николая в подарок колоду игральных карт, которыми он может пользоваться для сражений с противниками (играть в карты). Есть исторические свидетельства о том, что император любил играть в карты и даже проигрывал крупные суммы. [Игра в карты при дворе..., Век Авроры]<sup>9</sup>. Таким образом, мы наблюдаем перенос существующего антропонима в мир игры (см. Приложение А).

Ещё одним спутником *Василисы* выступает *колдун Левонтий*. На наш взгляд, выбор для колдуна просторечной формы имени *Леонтий* не случаен. Идея о крестьянском происхождении персонажа важна, поскольку *Левонтий* является старым другом *деда Егора*. И в своей колдовской молодости они часто пересекались. Стоит заметить, что на момент событий игры от персонажа остался один череп с глазом и пара лоскутов кожи. Из-за этой визуальной формы некоторые персонажи и называют его другим именем – *Белая голова*. Мы относим это имя собственное к разновидности антропонимов – прозвищу.

Последние онимы в этой подгруппе – *ворон Карныш*, *суседко Прошка* и *Войпель*. Имена *Ворон Карныш* и *суседко Прошка* принадлежат мифическим

---

<sup>9</sup> Игра в карты при Дворе Николая I. Век Авроры: Сайт. Режим доступа. URL: <https://vekavrory.ru/2024/09/14/igry-v-karty-pri-dvore-nikolaja-i/> (дата обращения: 25 августа 2024).

существам, поэтому мы относим их к разряду мифонимов. Н.В. Подольская определяет мифонимы как «имена вымышленных объектов любой сферы ономастического пространства в мифах и сказках...» [Подольская, 1988, с. 124-125]. Мы будем рассматриваем подобные имена собственные как игровые мифонимы, чтобы отграничить их от реальных теонимов и мифонимов, которые относятся к ономастическому фону игры.

Имя *Суседко Прошка* принадлежит побеждённой Василисой духу-икотнику, который в итоге идёт к ней в услужение (в ходе игры появляется возможность брать его в напарники). Существительное *суседко* обозначает *домового духа*, который стремится наладить контакт с людьми и защищать их [Рябов, 2023]. В игре *Прошка* выполняет схожую функцию – охраняет избу *деда Егора* и помогает *Василисе*. Изначально игрок встречает персонажа в виде духа кошки, засевшего в маленькой девочке. Мы полагаем, что имя *Прошка* было дано духу-суседке из-за его внешнего вида (в игре он изображен как кошка). В то время кличка *Прошка* была распространённой для домашних животных. Так игровой персонаж получил своё имя путём комбинации существительного и имени собственного (антропонима). Мы определяем его как маскировочный игровой мифоним, т.к. он принадлежит мифическому существу и при этом используется для сокрытия имени настоящего персонажа, божества из коми-пермяцкой мифологии *Войпеля* (теоним), благосклонного к людям. Реальное имя персонажа было перенесено без изменений в игру из мифологии коми-пермяков (см. Приложение А).

*Ворон Карныш* – это имя ещё одного мифического существа из игры, которое появляется перед героиней в виде ворона. В реалиях игры *Карныш* выступает сыном *Ворса* (Лешего). Мы полагаем, что мифоним *Карныш* был образован путём комбинации звукоподражательного слова *кар*, которое демонстрирует издаваемый воронами звук и суффикса *-ыш*, свидетельствующего о наличии определённого признака (принадлежности к определенной породе птиц).

В упомянутом *Пестере с чертями Василиса* держит своих бесов, которые находятся у неё в услужении. Всего в игре 9 имён бесов/квазиантропонимов (8%): *Матвей, Ивашка, Федор Кривой, Тринадцатый брат, Андрейко, Змей Огненный, Миколка, Адописный бес* и *Лувезелько*. Рассмотрим некоторые примеры.

В игре есть информация о том, что бес *Матвей* когда-то давно был человеком, опричником при правлении Ивана Грозного. Мы полагаем, что это аллюзия на Матвея Третьякова, который был опричником у Ивана Грозного. Так имя исторического персонажа было перенесено в игру и дано второстепенному персонажу.

Имя беса *Федор Кривой* тоже, вероятно, перенесено в игру из реального мира, это аллюзия на существовавшую историческую личность. У Ивана Грозного был воевода князь **Фёдор Петрович Сицкий** по прозвищу **Кривой**. Прозвище *Кривой* также указывает на характерную внешнюю особенность беса – один его глаз кривой.

Бес *Тринадцатый брат* сам поясняет происхождение своего имени: у него было 12 братьев, и все они умерли на войне, остался только он один – *Тринадцатый брат*. Стоит обратить внимание на число тринадцать, входящее в состав этого имени собственного. В суевериях его часто связывают с чем-то негативным. Например, есть словосочетание «чёртова дюжина». Считается, что это число приносит несчастья. Это подтверждают события из жизни персонажа: он лишился всей своей семьи, а после смерти не смог упокоиться и превратился в дьявольскую потустороннюю сущность (см. Приложение А).

В имени *Адописный бес* мы видим отсылку к реально существующему явлению – *адописным иконам*, в которых лики Святых переиначиваются на дьявольские мотивы (им добавляют рога, демонические крылья и т.д.) [Трубачева, 2000]. В игре бес появляется из рамки ненаписанной иконы при первой встрече.

При изобретении имени беса *Лувезелько*, вероятно, была применена анаграмма с добавлением суффикса –к– и окончания –о, стилизовавшие под

реалии игры имя собственное *Вельзевул*. В новом завете это имя отождествляется с нечистым духом, которыми и являются бесы. В этом прослеживается игра слов.

Следующей крупной подгруппой имён собственных выступают имена нейтральных или отрицательных персонажей (противников) – 58 имён собственных. 46 из них связаны с мифическим началом игры. Это, например, мифонимы, характерные для коми-пермяцкой мифологии: *Водяной*, *Обдириха*, *Леший*, *Русалка* и т.д. Имена были заимствованы без изменений из мифологического дискурса коми-пермяцкой культуры, которая находится в тесной связи с культурой и бытом народа [Подюков, 2018, с. 110]. В основе имен таких персонажей лежит какая-то одна характерная особенность (поведение, внешний вид, место обитания). Например, злой дух *Обдириха* сдирает кожу со своих жертв, *Водяной* живет в воде и т.д. Им противопоставляются мифонимы, искусственно созданные специально для мира игры. При их создании тоже учитывались характерные особенности персонажей. К примеру, основой для номинации *Бес-призыватель* служит выполняемая персонажем функция – *призыв*. Это относится и к остальным именам собственных данной подгруппы: *Толстый бес* (визуальная форма), *Огненный-бес* (физические особенности) и т.д. При номинации таких персонажей авторы используют комбинацию существительного, которое обозначает потустороннее существо (*бес*), и прилагательного или существительного описывающего его особенности (*огненный*, *полевой*, *прерыватель* и т.д.).

Уникальными для данной группы можно назвать имена персонажей-людей, обладающих мистическими силами или являющихся духами, но в человеческих телах. Все эти имена были взяты из ономастикона реальной Российской империи того времени: *Капитолина Ивановна*, *врач-дворянин Александр*, *Проконий*, *Пётр* и *Матрена*. Особенными можно считать игровой антропоним-прозвище *Пряха*, принадлежащий *Капитолине Ивановне*, имя собственное *врач-дворянин Александр* и игровой антропоним *Матрена*. Будучи могущественной векшей, она использует волшебные опояски и нити, которые сама и прядёт. Эта особенность послужила основой для закрепления за персонажем прозвища *Пряха*, которое

было образовано путем онимизации существительного, обозначающего род деятельности. Номинация *врач-дворянин Александр* состоит антропонима *Александр*, которое употребляется в игре только в сочетании с двумя существительными, обозначающими статус персонажа (*дворянин*) и его профессию (*врач*). Имя *Матрена* принадлежит подменной девочке, которую украла в младенчестве *Обдериха*. Это единственный персонаж в игре, который благодаря специальному ритуалу смог из духа превратиться в обычного человека. Мы полагаем, что выбор имени *Матрёна*, характерного для антропонимикона XIX века, демонстрирует превращение мифического персонажа в человека. Ранее у этого мифического существа было два имени – *Подменная* и *Банница*.

В игре также отмечены 12 имен людей-врагов. Они названы или по месту, в котором Василиса их встречала, или по роду деятельности (преступники). Например, *Грабитель у дороги*, *Разбойник*, *Убийца* и т.д. Они созданы путем онимизации апеллятивов. Для *Василисы* они выступают уникальными противниками, которые встречаются лишь единожды.

Последняя подгруппа имен собственных – 23 имени положительных второстепенных персонажей, встречающихся на пути главной героини. Здесь есть игровые антропонимы, которые обозначают род деятельности персонажа. Например, *Батюшка*, *Травница*, *Книжник*, *Коробейник* и т.д. Есть и такие игровые антропонимы, которые были даны персонажам с целью поддержания общего нарратива игры: *Акулина*, *Евдокия Фоковна* и т.д. Некоторые из них представлены комбинацией имени и прозвища: *Федька-гармонист* и т.д.

Самая крупная в количественном отношении группа имён собственных в игре – топонимы (357 ед. – 65,5%). Эта группа маркирует жанровую **географию мира**, которую мы считаем отличительной особенностью игры жанра «приключение». В других рассмотренных ранее играх география мира тоже маркирована топонимами, но не так детально. Кроме того, представление и расположение топонимов подается иначе, чем в играх жанра «шутер» и «симулятор». В «Atomic Heart» и «Вангерах» мы наблюдали географическую

целостность мира игры. Локации не были связаны между собой, и игрок мог идти по локациям, как захочет, без каких-либо ограничений. Их названия были в большей степени самостоятельны. В «Чёрной книге/Black Book» игрок всегда линейно идет от стартовой локации и до финальной в миссии. Обратного он в них возвращаться не может (за исключением нескольких мест, например, *Изба Деда Егора*). Названия некоторых подлокаций в таких местах связаны между собой семантически (основой для их номинаций служат одни и те же слова).

В «Чёрной книге/Black Book» авторы целенаправленно воссоздавали географию мира *Чердынского уезда* с некоторыми добавлениями, которые мы можем назвать игровыми условностями. Стоит заметить, что часть топонимов (201 ед.) была перенесена в игру из ономастикона реального Чердынского района (уезда) и существует в реальном мире по сегодняшний день. Например, *деревня Кушева, Качево озеро, Чудской лес, Троицкая церковь* и т.д. (см. Приложение Б). Остальные топонимы (156 ед.), как мы полагаем, были искусственно созданы специально для игры. Они не зафиксированы ни на картах Чердынского уезда, ни в топонимических словарях. Подтверждения их существования мы не нашли в работах «Топонимический словарь справочник КПО» [Кривошекова-Гантман, Аксёнова, Дерябина. 2010], «Пермская старина» со 2 по 8 выпуски за 1884-1900 годы [Дмитриев, 1184, 1892, 1900], «Географический и статистический словарь Пермской губернии в 4 томах за 1873-1888 годы» [Чупин, 1873– 1888] и др.

В игре каждая из глобальных миссий происходит в ряде конкретных локаций, в которых есть свои небольшие подлокации. Рассмотрим построение географии локаций на примере второй главы «Как к водяному в гости попасть» и миссии «Добраться до завода» (см. Приложение Б).

Каждая из глав начинается с одной из самых значимых локаций, откуда героиня начинает свой путь, выполняя поставленные задачи, а потом возвращается в *Избу Деда Егора*. В основе этого топонима – имя второстепенного персонажа *деда Егора*. После получения задания героиня попадает на карту заданий, где она линейно должна посещать представленные подлокации. В миссии «Добраться до завода» такими подлокациями выступают:

*Земская станция, Дорога на Усть-Боровское, Кокаринская роща, Деревня Логово, Чёрный берег, Мрачный лес, Телеграфная линия, Разорванный телеграф, Село Нижнее Мошево, Село Усть-Боровское, Усть-Боровской завод и Заводская Изба.*

В задании героиня начинает свою дорогу с *Земской станции*. Это достаточно условный игровой топоним, т.к. прямого подтверждения, что во времена Российской империи близ территории *села Усть-Боровское* была *земская станция*, мы не обнаружили. Он нужен для развития сюжета: *Василиса* отправляется на завод на повозке, но не доезжает до него и останавливается на станции. Далее *Василиса* пытается добраться до *Усть-Боровского соляного завода*, находящегося в пределах *села Усть-Боровское* (его округа выступает глобальной локацией для задания). Вдоль дороги *Василиса* может посетить локации, маркированные дримонимом *Кокаринская роща*, а также комонимами *Деревня Логов* и *Село Нижнее Мошево*. В игру они были перенесены без существенных изменений. Их расположение приблизительно соответствует географии реального *Чердынского уезда*.

Вдоль дорог встречаются ещё две подлокации, которые имеют описательные названия. Один из таких участков обозначен на карте как *Телеграфные линии*. Название происходит от проходящих здесь вдоль дороги телеграфных линий. Другая подлокация отмечена как *Разорванный телеграф*. Живущие в этом месте суеверные крестьяне считали, что телеграф приманивает нечистую силу, поэтому они разорвали телеграфные линии. Это действие послужило основой номинации.

Топонимы *Мрачный лес* и *Чёрный берег* – это названия, введённые в игру для развития мифологического сюжета. Названия характеризуют особенности этих мест. *Василиса* посещает лес в ночное время, из-за чего он выглядит черным и *мрачным*. Это относится и к берегу. На нём она встречает *черных* как смоль бесов. Однако берег находится не возле реки, а возле дороги. Названиями подлокаций *Усть-Боровской завод* и *Заводская Изба* обозначены финальные точки путешествия *Василисы* в рамках этого задания. Название завода было

перенесено в игру без изменений. *Заводская изба* выступает промежуточной локацией, выполняющей те же функции, что и *Изба Деда Егора*. Название указывает на расположение избы рядом с заводом. Здесь мы также наблюдаем онимизацию. Все искусственно созданные игровые топонимы имеют ясную внутреннюю форму.

Подобным образом созданы топонимы, маркирующие другие локации и подлокации, которые проходит Василиса при выполнении заданий: часть названий взяты без изменений из ономастикона реального *Чердынского уезда*, а часть искусственно создана для ономастикона *Чердыни*.

Исключение составляют только локации из последней главы. Это *Ад*, или *Преисподняя*. Там все названия локаций отражают происходящее в *Аду*. Бесы мучают грешников в котлах – появляется подлокация *Котлы бесов*, бесы устроили ярмарку – *Бесовская ярмарка*, озеро состоит из огня – *Огненное озеро* и т.д. Исключение составляет только игровая номинация *Сизифова гора*. Это интертекстуальная отсылка к древнегреческому мифу о царе Коронфа *Сизифе*, которого боги наказали, сослав в *Преисподнюю*, где он вечно поднимал каменную глыбу на *гору*, и производному фразеологизму «сизифов труд» (тяжелая и безрезультативная работа). Название этой локации создано путём трансформации фразеологической единицы. Сама подлокация не выглядит как гора, а скорее как извилистая дорога, по которой нужно протащить чугунную вагонетку.

Оставшиеся 64 онима формируют ономастический фон игры, необходимый для продвижения сюжета и реализации мифологического начала игры. Здесь отдельную подгруппу составляют названия растений, или фитонимы (27 ед.). Считается, что подобный пласт лексики имеет большое значение для коми-пермяцкой культуры, на это обращают внимание М.В. Боброва и Р.В. Гайдамашко в работе «Современная коми-пермяцкая фитонимическая лексика в связи с вопросами ее лексикографирования» [Боровая, Гайдамашко, 2024].

Среди фитонимов мы встретили следующие названия: *Одолень-трава*, *Колюка трава*, *Прикрыш трава*, *Тирлич трава*, *Плакун трава*, *Адамова голова*,

*Разрыв трава, Петров крест* и т.д. Каждое из таких растений, по коми-пермяцким поверьям, обладает какой-то своей волшебной силой. Её отображение мы находим и в игре. Например, считается, что *Разрыв трава* способна открывать любые замки. В игре с помощью этой травы героиня может открыть заржавевший замок, разрушить деревянную балку и т.д. В народных поверьях считалось, что *Адамова голова* способна исцелять. Эту функцию она выполняет и в игре – героиня лечится при помощи данного растения. *Плакун трава* в поверьях способна помочь в управлениях нечистыми духами. В игре героиня может заставить противника атаковать своего напарника с помощью этой травы. В основном все названия растений были перенесены в игру без изменений. Разработчики стремились показать с их помощью особенности мировоззрения людей того времени.

Другая группа фоновых имен собственных – это 21 хороним. Фоновые хоронимы необходимы для полного формирования игровой географии. Они не обозначают активные локации, но встречаются в диалогах, текстовых вставках или в виде надписей на карте. И при этом они обозначают объекты, которые значительно различаются по размерам: *Пермская губерния, Чердынский уезд, Вильгорт, Коми-Пермяцкий округ, Русский Север, Пятнег, Урал, Сибирь* и т.д.

Последние 16 имён собственных – это онимы разных разрядов. 6 из них мы относим к игровым антропонимам. Среди них 2 антропонима, которые принадлежат реальным историческим лицам, – *Иван Грозный* и *епископ Архангельский и Холмогорский Вениамин*. В игру они перенесены без изменений. Четыре антропонима, упоминаемые в диалогах, – *Евламний Гуров, Тимофей, Дашка из Пильвы* и *Прокопий юродивый* – были созданы для игры. Они соответствуют реальным именам, характерным для простых людей середины XIX века. Пять игровых теонимов – *Сидящий на Престоле, Иисусе Христе, Омуть, Ен* и *Войпель* – демонстрируют сочетание языческих верований и христианской веры. Первые два относятся к христианству, а последние – к верованиям коми-пермяков. Три названия книг и письменных источников (*Послание Синода, Откровение Святого Иоанна Богослова, Житие Стефана*) и

одно название временного отрезка (хрононим *Русско-турецкая война*) тоже введены в игру без изменений. Хрононим участвует в описании истории второстепенного персонажа-помощника *Николая*. Названия книг используются для реализации идеи о внедрении христианства на землях Российской империи. Одно из имён собственных, экклезионим *Свято-Чертовская церковь*, употребляет в речи дух-икотник *Прошка*. Будучи изначально враждебным персонажем, он мечтает об установлении бесовского порядка и о том, чтобы люди почитали его. Для этого он хочет открыть *Свято-Чертовскую церковь*. Это имя собственное – результат игры семантически несочетаемых слов, что противоречит догмам христианской веры и указывает на дьявольское происхождение персонажа. Ср. с традиционными экклезионимами, образованными по этой модели: *Свято-Иоанновский Монастырь*, *Свято-Успенский Храм* и под.

Таким образом, основные жанровые характеристики игры «Черная книга», относящейся к жанру «приключения», маркированы именами собственными.

В центре игры – один **главный герой** Василиса, для ее номинации используется комплекс из нескольких различных антропонимов, многократно повторяющихся в игре (полная форма имени, диминутивы, прозвища), что подчеркивает значимость главного героя.

Характеристика **«система второстепенных персонажей»** связана с наличием в игре нескольких героев, которые препятствуют или способствуют выполнению задач, стоящих перед главным героем. В игре «Черная книга» это персонажи-люди, персонажи-духи, персонажи-боги, персонажи-бесы. Для номинации многих персонажей-людей авторы пользовались существующими антропонимами, характерными для именованых простых людей в XIX веке. Некоторые из них содержат интертекстуальные отсылки к мифологическим и фольклорным персонажам, характерным для коми-пермяцкой культуры. Часть имен персонажей-людей отражает род деятельности. Для их создания авторы использовали онимизированные апеллятивы. Часть имён персонажей-богов, духов и бесов заимствованы из коми-пермяцкой мифологии. Другая часть

создана искусственно. Они имеют ясную внутреннюю форму и отражают особенности игровых персонажей (внешний вид, выполняемая функция, предыстория). При их создании использовались приемы метафоризации, иногда применялись словообразовательные способы (словосложение и суффиксация).

Характеристика **«география игрового мира»** представлена самой многочисленной группой имен собственных – топонимами. Они используются для номинации локаций и подлокаций. Их условно можно разделить на две группы. Первая перенесена из реальной географии Чердынского уезда Пермской губернии без изменений. Вторая искусственно создана для нарратива игры. Вторая группа названий выступает связующим звеном между более крупными локациями (топонимами из первой группы). Такие названия отражают более мелкие места на карте. В большинстве своем это онимизированные атрибутивные словосочетания, характеризующие местность: внешняя характеристика, закреплённость за каким-то значимым персонажем или связь с более крупными локациями.

Последняя жанровая характеристика игр жанра «приключения» – наличие **«уникальных предметов»**. В данной игре эта группа самая малочисленная, однако названия двух уникальных магических предметов многократно повторяются, т.к. эти предметы необходимы на протяжении всей игры для преодоления препятствий на пути главной героини к реализации поставленной цели.

Кроме того, в игре присутствует ономастический фон, который образуют имена собственные разных разрядов. Большинство из них – это реальные топонимы, антропонимы, мифонимы. Они устанавливают связь с определенным местом и способствуют погружению игрока в определенную эпоху – 1879 год, Чердынский уезд Пермской губернии Российской империи.

Подводя итог анализу ономастикона игры, отметим, что рассмотренные жанрообразующие признаки (наличие одного главного героя, системы второстепенных персонажей, уникальных предметов для выполнения заданий и сложной, системно организованной игровой географии) характерны и для других

игр жанра «приключения». При этом их качественная и количественная характеристика может отличаться в зависимости от особенностей игровой истории.

Например, все эти признаки отмечаются в игре от польских разработчиков из CDPR «Ведьмак 3: Дикая Охота» и отечественной игре «Василиса и Баба-Яга» от разработчиков «Baba Yaga Games». Обе игры имеют собственный ономастикон, который, однако, соразмерен масштабу игры. История игры «Ведьмак 3: Дикая Охота» выстраивается на серии книг польского писателя Анджея Сапковского. В основе мира игры «Василиса и Баба-Яга» лежит народная сказка, о которой мы упоминали ранее. В каждой из этих игр присутствует **имя главного героя**. В «Ведьмаке» – это ведьмак *Геральт из Ривии*, в игре «Василиса и Баба-Яга» – *Василиса*. У *Геральта* есть ряд прозвищ и титулов, которые используются для его номинации: *Ведьмак*, *Мясник из Блавикина* и т.д. У *Василисы* – это различные формы ее имени (*Васенька*, *Вася* и др.), выбор которых зависит от игровой ситуации. «Ведьмак» считается крупномасштабной «приключенческой» игрой, тогда как «Василиса» – маленькой приключенческой инди-игрой (от маленькой и независимой студии-разработчика). У *Василисы* есть только один особый **уникальный предмет**, для номинации которого используется хрематоним *Волшебная Кукла*. Она помогает главной героине преодолевать препятствия. У *Геральта* много подобных предметов: уникальный меч (*Стальной меч из Хен Гайдт*), эликсир (*зелье Раффара*), медальон (*Медальон школы Кота*) и т.д. Они нужны ведьмаку для достижения главной цели – истребление монстров и спасение обездоленных.

Второстепенных персонажей в обеих играх, как и в игре «Черная книга», можно условно разделить на две группы: различные мифические существа и люди. В игре «Василиса и Баба Яга» это мифонимы *Водяной*, *Леший*, *Баба-Яга* и т.д., а также онимизированные апеллятивы для именованя персонажей-людей – *Матушка* и *Батюшка*. В «Ведьмаке» подобных имён значительно больше: персонажи-люди (*Дикстра*, *Тайлер* и т.д.), персонажи-боги (*Дагон*, *Шепчущий холм* и т.д.), персонажи-духи (*прибожек Ивасик*, *Игоша*) и т.д. Кроме того, в игре

присутствует много различных рас, у каждой из которых своя история, что тоже влияет на выбор или изобретение имен собственных.

**География игровых миров** также разнообразна по наполнению и количеству топонимов. В истории «Василисы» все локации связаны с местами обитания её врагов. Для номинации локаций используются преимущественно апеллятивы (*озеро, лес, изба в лесу* и т.д.). География игры «Ведьмак» представлена огромным количеством разнородных топонимов, именующих гнезда монстров (*гнездо Архигрифона*), храмы (*храм Мелителэ*), города (*Новиград*), села (*Белый сад*) и т.д. Топонимиию игры мы детально рассматривали в работе «Топонимия компьютерных игр (на материале игры «Ведьмак 3: Дикая Охота»)» [Михайлин, 2023]. Помимо упомянутых групп имен собственных также обнаруживаются: хоронимы (*Редания*), ойконимы (*Новиград*), агроонимы (*Коломница*), дринонимы (*лес Брокилон*) и т.д. Отличающиеся по составу и семантике топонимические единицы, наполняют огромный мир, в котором разработчики продумали устройство «уникального топонимического пространства, которое было разработано авторами для реализации основного нарратива игры» [Михайлин, 2023, с.131].

Подобный набор имён собственных встречается в игре «Blasphemous II» от испанских разработчиков из студии «The Game Kitchen». Например, там есть уникальные предметы, но это холодное оружие (*боевое кадило Вередикто, парные рапиры Сармьенто и Сентелла, зазубренный клинок Руэго-альАльба*), а также бусины (*Губы золотой маски, Опаленная лилия, Отпечаток сколопендры, Цена крови*) [Михайлин, 2024]. При этом там нет разветвлённой системы имен второстепенных персонажей, но они тоже делятся на противников и дружественных персонажей (*Кирс, возрожденный пламенем, Эвитерно, первый кающийся, Перпетва, Эсдрес, Деограсиас*). Отмечается также игровая география, маркированная искусственно созданными топонимами (*Братство безмолвной печали, Мост Страстей Господних, Сад Высоких Хоралов*), и наличие одного главного героя (*Кающийся*). Несмотря на присутствие в данной игре признаков

других жанров (см. п. 1.3), по основным характеристикам мы относим ее к жанру «приключения».

Таким образом, несмотря на качественные и количественные различия в ономастике компьютерных игр жанра «приключение», имена собственные маркируют основные признаки данного жанра. Кроме того, для каждой подобной игры важным остается магическое и мифологическое начало, заимствованное из фольклора или искусственно созданное разработчиками игры.

### **Выводы по второй главе**

Проведенный анализ показал, что в компьютерных играх трех наиболее востребованных жанров – действие/шутер, симулятор и приключения – основные жанрообразующие признаки находят отражение в выборе и употреблении имён собственных.

Структурные элементы игр жанра «шутер» – игровой процесс, игровое пространство и перспектива. В игре «Atomic Heart» как наиболее показательном примере жанра «шутер» каждый структурный элемент маркирован именами собственными определенного типа. Характер игрового процесса, в основе которого всегда военные действия, отражают единичные названия оружия разного вида и предметов, имеющих отношение к ведению боя (хремотонимы). Это своеобразные названия-метафоры, созданные по словообразовательным моделям, характерным для номинации реальных предметов подобного типа: аббревиация, использование буквенно-цифровых индексов, определенных групп существительных для вторичной номинации и т.д. Перспектива, связанная с особенностями представления персонажей игры (антагонистов и протагонистов), отмечена использованием аллюзивных и шаржированных имен персонажей-людей, животных, антрополоподобных существ, а также сменой имени персонажа при переходе его в иное состояние и изменении визуального облика. Для номинации игрового пространства используются реальные топонимы или искусственно созданные, стилизованные под реальные названия географических

объектов. Присутствующие в игре «Atomic Heart» элементы ролевой игры обусловили использование многочисленных онимов разных разрядов, характерных для эпохи СССР 1950-х годов.

Для игр жанра «симулятор» характерны следующие жанрообразующие признаки: наличие управляемых объектов (например, автомобиля); главного героя, которым управляет игрок; взаимосвязанных второстепенных персонажей, которые выдают главному герою задания; четко обозначенный путь передвижения. В выбранной для анализа игре «Вангеры» каждый из этих жанрообразующих элементов маркирован именами собственными особого типа. Маркированность жанровой особенности «управляемые объекты» зависит от вида симулятора. В игре «Вангеры» игрок управляет транспортными средствами. Поскольку действие происходит в далеком будущем, разработчики игры используют названия автомобилей, искусственно созданные путем онимизации прилагательных и существительных, словосложения, трансонимизации некоторых имён собственных. Жанровая особенность «главный герой» связана с наличием одного главного персонажа с уникальным именем собственным – игровым антропонимом, искусственно созданном путём онимизации и словосложения. При номинации второстепенных персонажей используются приемы графической, словообразовательной и орфографической языковой игры. Данные имена характеризуют второстепенных персонажей (их внешний вид, цвет, род деятельности и т.д.). География игрового пространства маркирована топонимами. Искусственно созданные топонимы ассоциативно связаны с именами персонажей. Практически все имена собственные в этой игре фикциональны, что помогает сформировать фантастический мир далёкого будущего.

Для игр жанра «приключения» характерны следующие особенности: наличие главного героя, который проходит различные испытания; игрового пространства, по которому он передвигается к намеченной цели, второстепенных персонажей (дружественных и враждебных), с которыми он взаимодействует, и уникальных предметов, которые он использует для преодоления различных

препятствий. Все эти жанрообразующие признаки характерны для игры «Черная книга», выбранной для анализа. Для номинации главной героини этой игры используется целый комплекс имен (полное имя, диминутивы, прозвища), что отражает разнообразные особенности ее коммуникации с разными второстепенными персонажами: людьми, духами, богами, бесами и т.д. Для их номинации используются антропонимы и квазиантропонимы с интертекстуальными отсылками к мифологическим и фольклорным персонажам коми-пермяцкой культуры. Имена персонажей перенесены из коми-пермяцкой культуры без изменений или созданы путем онимизации апеллятивов, либо с использованием метафоризации и словообразования (словосложение и суффиксация). География игрового мира представлена на проработанной карте локаций и подлокаций и маркирована топонимами. Часть названий перенесена из реальной географии Чердынского уезда Пермской губернии, другая создана для нарратива игры. В большинстве своем это онимизированные атрибутивные словосочетания, характеризующие местность: внешняя характеристика, закреплённость за каким-то значимым персонажем или связь с более крупными локациями. Названия магических предметов, необходимых для преодоления задач на пути главной героини к реализации поставленной цели, созданы путем онимизации, они имеют ясную внутреннюю форму и характеризуют предметы по внешнему виду и функции. В игре «Черная книга» также есть имена, используемые для создания ономастического фона игры, дополняющие рассмотренные жанрообразующие признаки имён собственных. Они характерны для быта Пермской губернии XIX века и для магического дискурса.

Универсальность рассмотренных жанрообразующих признаков имен собственных подтверждается при обращении к другим компьютерным играм данных трех жанров. Обращение к другим играм жанров «шутер», «симулятор» и «приключения», как отечественных, так и зарубежных, показало, что в них отмечаются все рассмотренные выше признаки жанра. При этом имена собственные, входящие в центральный ономастикон игры, маркируют данные

признаки. Различия наблюдаются лишь при выборе имен собственных для создания ономастического фона, уникального для каждой игры.

## Заключение

В результате проведенного исследования можно сделать следующие выводы.

Компьютерные игры стали объектом научного исследования сравнительно недавно. Прочно войдя в социокультурную сферу жизни человека, они стали интересовать ученых-культурологов, социологов и лингвистов.

В культурологии компьютерную игру рассматривают как актуальную форму деятельности человека. Игры закрепили за собой доминирующее положение среди устоявшихся форм культурных развлечений ввиду низкого порога вхождения и широкой доступности. Обладая элементами всех предыдущих форм искусства, они выполняют те же функции (развлечение, обучение, развитие самой отрасли) и имеют те же структурные элементы (сценарии – как у фильмов, тексты – как у литературы, музыку – как у кино и театра).

Социология характеризует компьютерную игру как одну из форм социализации личности. В играх человек может взаимодействовать с другими людьми, симулировать реальные или гипотетические ситуации. Это способствует реализации социальных интенций, передаче сформированного опыта в конфигурации интерактивного процесса, а также социальной интеграции. Отсутствие ограничений нравственной и психологической природы, анонимность личности располагает игроков к более эксплицитным формам коммуникации.

Каждое из направлений – социологическое и культурологическое – дополняют друг друга и расширяют представления о компьютерных играх. В итоге компьютерную игру можно охарактеризовать как новый вид культурного развлечения, выполняющий функцию социальной реализации.

В лингвистике компьютерные игры стали изучаться сравнительно недавно. Проанализированный теоретический материал позволил выявить два направления лингвистического исследования компьютерных игр: 1) анализ

лексического наполнения дискурсивного пространства компьютерной игры; 2) анализ перевода и локализации компьютерной игры.

Исследования первого направления показывают, что в играх присутствует особая лексическая система. Она, во-первых, способствует внутриигровому общению игроков, во-вторых, организует игровое пространство в мире компьютерной игры. В результате компьютерную игру можно определить как особый вид виртуального креолизованного текста, связанного с игровым пространством, персонажами и уникальными предметами. Однако упоминания об именах собственных в исследованиях этого направления единичны.

В исследованиях второго направления обращается внимание на особенности перевода при передаче исходного варианта текста компьютерной игры. Часть работ этого направления посвящена проблемам переводимости разноуровневых лексическо-грамматических единиц в дискурсе компьютерной игры, среди которых упоминаются и имена собственные. Встречаются и собственно ономастические исследования. В них критически оцениваются удачные и неудачные примеры передачи имен собственных, предлагаются способы решения переводческих проблем. При этом вне аспекта перевода имена собственные дискурсивного пространства компьютерных игр остаются малоизученными.

Сопоставив отечественные и зарубежные классификации жанров компьютерных игр, мы выделили три жанра, имеющие ярко выраженные отличительные особенности, актуальные для ономастического анализа: 1) жанр «действие» и его наиболее распространенный поджанр «шутер», предполагающий использование в игре огнестрельного оружия и ведение боевых действий; 2) жанр «приключение»; в играх данного жанра главный герой, продвигаясь к намеченной цели, преодолевает трудности при помощи полученных знаний или специальных предметов; 3) жанр «симулятор», предполагающий имитацию различных управленческих действий (например, управление автомобилем или даже целыми государствами, островами).

Как показал анализ трех наиболее показательных компьютерных игр, относящихся к данным жанрам, все отмеченные особенности маркированы именами собственными определенного типа.

Для игр жанра «шутер» жанрообразующими элементами являются: боевые действия с применением различного вооружения; противостояние антагонистов и протагониста в системноорганизованном альтернативном мире. Присутствие боевых действий определяет присвоение индивидуальных названий различным видам оружия и уникальным единичным предметам, применяемым при ведении боя. При их номинации используются буквенно-цифровые индексы, аббревиация и метафоризация, а при номинации антагонистов и протагонистов – имена-характеристики, созданные с использованием приемов стилизации и шаржирования, а также ономастической аллюзии. Игровое пространство маркируется топонимами. Они могут быть реальными и/или стилизованными под реальные названия географических объектов.

Среди особенностей игр жанра «симулятор» можно выделить следующие: наличие управляемого объекта (например, транспортного средства), главного героя и связанных с ним второстепенных персонажей; четко обозначенный путь продвижения по миру, маркированному игровыми локациями. Всем транспортным средствам присваиваются индивидуальные имена. В рассмотренной игре это названия-метафоры, которые отражают характерные особенности транспортного средства: внешние признаки или функциональные характеристики. При номинации главного героя и второстепенных персонажей используются различные приёмы языковой игры: графической орфографической, словообразовательной. Игровые топонимы искусственно созданы, они ассоциативно связаны с именами персонажей.

В играх жанра «приключение» можно выделить следующие жанрообразующие признаки: наличие главного героя, проходящего через разнообразные испытания в различных местах игрового пространства, взаимодействие с второстепенными персонажами (дружественными и враждебными), использование уникальных предметов для преодоления

препятствий. При номинации главного героя используется комплекс различных антропонимов, повторяющихся в игре многократно. Это полные формы имени, диминутивы, прозвища, подчеркивающие значимость главного героя для мира игры. Объекты игрового пространства обозначаются с помощью как реальных, так и искусственно созданных топонимов. В них отражаются особенности, характеризующие местность. Имена второстепенных персонажей содержат интертекстуальные отсылки к мифологическим и фольклорным героям или событиям. Названия уникальных магических предметов, важных и нужных для преодоления препятствий, имеют ясную внутреннюю форму. Они характеризуют предмет по внешнему виду или по функции. Данный выбор или изобретение имен собственных обеспечивает переплетение вымысла и реальности, что в целом характерно для магического мира игр-приключений.

Проведенное исследование перспективно по нескольким направлениям.

Во-первых, разработанный алгоритм анализа имен собственных как маркеров жанра компьютерной игры может применяться при лингвистическом исследовании компьютерных игр других жанров (например, РПГ, Хоррор и т.д.).

Во-вторых, результаты исследования могут стать основой для дальнейших сопоставительных лингвокультурологических исследований имен собственных в компьютерных играх, созданных в разных странах. Это позволит установить универсальные и культурно-специфические особенности ономастикона компьютерных игр.

## Литература

1. Аксёнова О.П. Коми-пермяцкие географические термины и их функционирование в топонимии Верхнего Прикамья. – Кудымкар: ООО «Алекс-Принт», 2009. – 20 с.
2. Алиева Д.Т. Ономастическая игра в художественных текстах // Армия и общество. – 2011. – № 1 (25). – С. 53–56.
3. Ан Е.Д. Телескопия как самостоятельный способ словообразования в современном французском языке // Филологический аспект: международный научно-практический журнал. – 2021. – № 11 (79). – С. 71–79.
4. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 128 с.
5. Ань Л. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста // Евразийское Научное Объединение. – 2020. – № 6 – 5 (64). – С. 376–379.
6. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. – СПб.: Изд-во СПб. ун-та, – 2003. – 400 с.
7. Бабыкина В.О. Особенности перевода топонимов в тексте компьютерной онлайн игры // Материалы XXXVII Междунар. науч.-практ. конф.: сб. тр. конф. – Пенза: Наука и просвещение. – 2019. – С.187–189.
8. Балан О.В., Косташ Л.Л. Особенности имён собственных в английском языке (на материале компьютерной игры «World of Warcraft») // Языкознание Восточнославянская филология. – 2022. – № 15. – С. 39–46.
9. Баннов К.Ю. Игра как объект культурологического анализа // Вестник культуры и искусств.– 2006. – № 1 (9). – С. 51–64.
10. Бардакова В.В. Онимы в художественном мире литературной сказки // Ономастика Поволжья: Материалы X Междунар. конф. Уфа: Изд-во БГПУ, 2006. – С. 214–216.

11. Белоконь К.А. Особенности перевода имён собственных в компьютерных играх. – Новосибирск: Сибирская академическая книга, 2022. – С. 5–6.
12. Беляева М.Ю. Ломка ономастических стереотипов в онлайн-играх телефонного формата (на примере игры «Верховный Мандарин») // Неофилология. – 2021. – Т. 7. № 27. – С. 412–424.
13. Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации // Вестник МГУ. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2002. – № 1. – С. 55–67.
14. Бланар В. Дистрибуция антропонимических моделей // Перспективы развития славянской ономастики. – М., 1980. – С. 13–21.
15. Боброва М.В., Гайдамашко Р.В. Современная коми-пермяцкая фитонимическая лексика в связи с вопросами ее лексикографирования // Вопросы лексикографии. – 2024. – № 32. – С. 24–42.
16. Богомазова В.В., Ионова Т.А., Кулешова П.П. Лексические и грамматические проблемы перевода в процессе локализации англоязычных компьютерных игр // Известия Волгоград. гос. социально-пед. ун-та. Сер. Филологические науки. – 2023. – № 3 (4). – С. 13–18.
17. Болотина М.А., Кузьмина Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2019. – № 1. – С. 43–49.
18. Бондалетов В.Д. Русская ономастика. – Изд. 2-е, доп. – М.: Книжный дом ЛИБРОКОМ, 2012. – 312 с.
19. Будаев Э.В. Прецедентные имена в СМИ: методики исследования // Политическая лингвистика. – 2021. – № 3 (87). – С. 22–36.
20. Буряковская В.А. Локализация компьютерных игр как переводческая проблема // Известия Волгоградского государственного социально-педагогического университета. Серия. Филологические науки. – 2024. – № 5 (1). – С. 13–18.

21. Васильев А.А., Печатнова Ю.В. Термин «компьютерная игра»: опыт междисциплинарного анализа // Пролог: журнал о праве. – 2021. – № . 2 (30). – С. 131–138.
22. Виноградова Н.В. Имя литературного персонажа: Материалы к библиографии // Литературный текст: проблемы и методы исследования. – Тверь, – 1998. – вып.4. – С. 157–197.
23. Война И.А. Лингвистические особенности текстов компьютерных игр // Материалы 59-й науч. конф. аспирант., магистрант. и студ. – Минск: БГУИР, 2023. – С. 11.
24. Войскунский А.Е. Исследования Интернета в психологии. – М.: Гендальф, 2002. – 235 с.
25. Врублевская О.В. Языковая мода в русской ономастике. – Волгоград: Изд-во ВГСПУ «Перемена», 2017. – 329 с.
26. Вуглицкая К.С., Смирнова С.А. К вопросу о понятии «Игровая Лексика» // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – № 7 (1). – 2022. – С. 166–169.
27. Галичкина Е.Н. Компьютерная коммуникация: Лингвистический статус, знакомые средства, жанровое пространство. – Волгоград: Парадигма, – 2012. – 322 с.
28. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках: на материале жанра компьютерных конференций: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2001. – 18 с.
29. Галичкина Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса. Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10 – С. 55–59.
30. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. – 2007. – № 3. – С. 54–72.
31. Галявиева С.А. Грамматические особенности перевода текстов компьютерных игр (на примере компьютерной игры «Far Cry 3») // Наука и Просвещение, 2019. – С. 75–80.

32. Голева Т.Г. Метеорологическая магия у коми-пермяков. Оказиональные приемы воздействия на погоду. Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2015. – № 4 (31). – С. 19–30.

33. Горбунова Е.А. Лингвокультурный комментарий прецедентных феноменов в англоязычном художественном тексте: дис. ... канд. филол. наук. – Самара, – 2008. – 187 с.

34. Горностаев С.В. Пути проникновения и стилистическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке // Известия ВГПУ. – 2014. – № 10 (95). – С.71–85.

35. Горохова Д.В. Динамика содержания и номенклатуры прецедентных имен в языковом сознании носителей русской лингвокультуры: автореф. дис... канд. филол. наук / Д. В. Горохова. – М., 2019. – 27 с.

36. Горяев С.О., Бугешу А. Коммерческое имя в мировой ономастике: современное состояние // Коммуникативные исследования. – 2018. – № 3 (17). – С. 276 – 290.

37. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта /под ред. Г.С. Батыгина, Л.А. Козловой. – М.: Институт социологии РАН, 2003. – 752 с.

38. Гребнев А.Н. Методология коммуникационной научно-образовательной среды // Труды XIII Всероссийской научно-методической конференции «Телематика-2006». – СПб., 2006. – Т. 1. – С. 220–222.

39. Гросс К. Введение в эстетику – Киев, Харьков: Южнорусское книгоиздательство Ф.А. Иогансона, 1989. – 246 с.

40. Давыдова М.М. Хремотонимы в романе Т. Пратчета «Мрачный лжец» // Новые научные исследования: сборник статей VI Международной научно-практической конференции. – Пенза: Наука и Просвещение, 2021. – С. 101– 103.

41. Дейк Т.А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. –307 с.

42. Деникин А.А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. – Москва: ДМК Пресс, 2012. – 696 с.

43. Дмитриев А.А. Пермская старина. Вып. 2 – Пермь: типография П.Ф. Каменского, 1884. – 248 с.
44. Дмитриев А.А. Пермская старина. Вып. 6 – Пермь: типография П.Ф. Каменского, 1892. – 186 с.
45. Дмитриев А.А. Пермская старина. Вып. 8 – Пермь: типография П.Ф. Каменского, 1900. – 172 с.
46. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. – Ленинград: Знание, 1983. – 32 с.
47. Добросмыслова А.Н. Разница в понятиях «перевод» и «локализация» в сфере компьютерных игр. // Актуальные вопросы общества, науки и образования. Сборник статей X международной научно-практической конференции. – Пенза: Наука и Просвещение, 2024. – С. 127–129.
48. Долинский С., Платонов Д. Вангеры // Страна игр: журнал. – 1998. – Июль (№ 26). – С. 122–124.
49. Дьякова Т.В. Жанрообразующие свойства поэтонимов: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, – 2006. – 24 с.
50. Енбаева Л.В., Ханжин Ю.С. Дискурсивные характеристики компьютерных игр: сопоставительный анализ // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2018. – № 4. – С. 113 – 121.
51. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. – М.: Р.Валент, 2001. – 200 с.
52. Захаренко И.В. Прецедентные высказывания и их функционирование в тексте // Лингвокогнитивные проблемы межкультурной коммуникации: [сб. ст.]. – М.: Филология, 1997. – С. 92–99.
53. Захаров С.Л., Васильева Е.Н. Имена собственные в компьютерных играх в жанре «фэнтези» и их перевод. // Вопросы филологического анализа текста: сборник научных статей VIII Международной научно-практической конференции, посвященной 65-летию факультета иностранных языков Чувашского государственного педагогического университета им. И.Я. Яковлева.

Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева, 2016. – С. 202–205.

54. Захарова Д.В. Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр /Л.М. Бондарева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2024. – Т. 24. № 1. – С. 47–55.

55. Захарова М.А. Семантика и функционирование аллюзивных имен собственных (на материале англоязычных художественных и публицистических текстов): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Самара, – 2004. – 19 с.

56. Зинин С.И. Из истории лексикографирования собственных имен в художественной литературе. – Ташкент: ТашГУ, 1980. – № 629. – С. 83–89.

57. Иванов Л.Ю. Язык интернета: заметки лингвиста // Словарь и культура русской речи. – М.: Индрик, 2001. – С. 131–148.

58. История отечественной игровой индустрии // Black Caviar Games. 2021. [Электронный ресурс]: свободные игровые СМИ. Режим доступа. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/905091-istoriya-otchestvennoi-igrovoi-industrii-ostorozhno-longrid> (дата обращения: 15.05.2024).

59. Кадушина В.А. Социальная значимость игры // Вестник СГТУ. – 2009. – № 1 (42). – С. 254–257.

60. Калинин В.М. Поэтика онима. – Донецк: Юго-Восток, 1999. – 408 с.

61. Камовникова Н.Е. Антропонимы как интертекстуальные аллюзии в поэтическом тексте: дис. ... канд. филол. наук. – Санкт-Петербург, 2000. – 200 с.

62. Карпенко Ю.А. Имя собственное в художественной литературе // Филологические науки. –1986. – № 4. – С. 34–40.

63. Карпенко Ю.А. Русская антропонимика. – Одесса: Одес. гос. ун-т, 1970. – 42 с.

64. Карпенко Ю.А. Специфика ономастики // Русская ономастика. – Одесса: Изд-во Одес. гос. ун-та, 1984. – С. 3–16.

65. Карпова П.С. Особенности перевода и локализации компьютерных игр на материале компьютерной игры THE LAST OF US // Политехнический молодежный журнал. – 2023. – № 5 (82). – С. 1–6.

66. Кастанеда Г.Н. Художественный вымысел и действительность: их фундаментальные связи // Логос. – 1999. – № 3 – С. 69–102.

67. Катермина В.В. Антропонимы в загадках: культурный код // Ономастика Поволжья: Материалы XXI Международной научной конференции, Рязань, 03–05 октября 2023 года. – Рязань: Рязанский государственный университет им. С.А. Есенина, 2023. – С. 72–75.

68. Кирпичева О.В. Ономастикон рекламного текста: автореф. ... дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2007. – 18 с.

69. Кликушина Т.Г., Погорелова Д.А. Трудности перевода и локализации компьютерных игр в жанре итерактивного кино // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова, 2022. – № 1. – С. 211–223.

70. Климов В.В. Мый висьтасьоны Пармаись ниммез? – Кудымкар: Перм. кн. изд., 2006. – 127 с.

71. Коваленко Е.Н. Когнитивные аспекты сказочной аллюзии (на материале английского языка): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 Томск, 2007. – 180 с.

72. Кожевникова А.М., Кондрашова Е.В. Особенности локализации компьютерных игр и стратегии перевода // Наука. Технологии. Инновации. XVI Всероссийская научная конференция молодых ученых. Сборник научных трудов в 11-ти частях. Новосибирск, 2022. – С. 550–553.

73. Колодкина А.В. Функционирование французских прецедентных имен в языке СМИ (на материале французского и русского языков) // Романистика в эпоху полилингвизма: материалы Международной научно-практической конференции. – М.: МГЛУ, 2017. – С. 277–281.

74. Компанцева Л.Ф. Гендерные основы Интернет-коммуникации в постсоветском пространстве. – Луганск: «Знание», 2004. – 402 с.

75. Компьютерные миры ZX Spectrum. – Санкт-Петербург: Питер, 1995. – Т. 2. – 221 с.
76. Кондрашов П.Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: дисс. ... канд. филол. наук. – Краснодар, 2004. – 189 с.
77. Королева И.А. Роль топонимов в повести Б.Л. Васильева «А зори здесь тихие...» // Смоленский медицинский альманах. – 2023. – № 3. – С. 82–84.
78. Коротышев А.П., Рыхтик А.А. Игровые онлайн-сообщества – ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи // Социум и власть. – 2019. – № 3 (77). – С. 30–39.
79. Кривощёков И.Я. Указатель к карте Соликамского уезда Пермской губернии // Записки Уральского общества любителей естествознания. – Екатеринбург, 1897. – Т. 17. Вып. 2. – С. 155–305.
80. Кривощёкова-Гантман А.С. Собрание сочинений в 2 т. – Пермь: Ред.-изд. отд. Пермского гос. пед. ун-та, 2006. – С. 248–252.
81. Кривощёкова-Гантман А.С. Адаптация русским языком коми-пермяцких гидронимов в Прикамье // Вопросы русского языка и методики его преподавания. Уч. зап. ПГПИ – Пермь, 1966. – Вып. 34. – С. 87–105.
82. Кривощёкова-Гантман А.С. Географические названия Верхнего Прикамья. – Пермь: Кн. изд-во, 1983. – 174 с.
83. Кривощёкова-Гантман А.С. Географические названия Верхнего Прикамья – Пермь: Перм. кн. изд., 1983. – 174 с.
84. Кривощёкова-Гантман А.С. Откуда эти названия? – Пермь: Кн. изд-во, 1973. – 110 с.
85. Кронгауз М.А. «Воплощенное» и «невоплощенное» имя собственное: некоторые аспекты референции // Экспериментальные методы в психолингвистике. – Москва, 1987. – С. 118–135.
86. Крюкова И.В. Ономастическое шаржирование // Этнолингвистика. Ономастика. Этимология: материалы междунар. науч. конф. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2009. – С. 147–149.

87. Крюкова И.В. Периферийные разряды ономастики // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований: Коллективная монография. – Майкоп: Издательство «Магарин Олег Григорьевич», 2017. – С. 169–183.
88. Крюкова И.В. Рекламное имя: от изобретения до прецедентности. – Волгоград: «Перемена», 2004. – 288 с.
89. Крюкова И.В., Врублевская О.В., Кирпичева О.В. Имена собственные в макро- и микросоциуме. – Волгоград: Изд-во ВГСПУ «Перемена», 2016. – 168 с.
90. Крюкова И.В., Врублевская О.В., Кирпичева О.В. Коннотативные имена собственные постсоветского периода как инструмент социальной оценки. – Волгоград: Научное издательство ВГСПУ «Перемена», 2020. – 199 с.
91. Кузьменко А.Н. Функционирование групповых антропонимов серии компьютерных игр Fallout как названий политических объединений: интерактивный аспект // Мир науки, культуры и образования. –2020. – № 2 (81). – С. 555 – 557.
92. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дисс. ... канд. культурологии. – Москва. – 2014. – 25 с.
93. Кухаренко В.А. Интерпретация текста. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1988. – 192 с.
94. Кушнаренко В.М. Проблемы адекватности перевода текстов компьютерных игр // Филологические чтения. Материалы Международной научно-практической конференции. – Оренбург: ООО ИПК Университет, 2019. – С. 515 – 518.
95. Кушнерук С.Л. Сопоставительное исследование прецедентных имен в российской и американской рекламе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20 Екатеринбург, 2006. – 213 с.

96. Лутовинова О.В. Языковая игра в интернет-коммуникации // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2015. – № 2 (97). – С. 104–111.

97. Ляпидовская М.Е. О некоторых особенностях номинации единиц военной техники и орудий // Russian Linguistic Bulletin. – 2023. – №1 (37). – 19 с.

98. Мадиева Г.Б., Супрун В.И. Система современной русской урбанонимической терминологии // Вопросы ономастики. – 2017. – Т. 14. – №. 2. – С. 115–125.

99. Максимчук Н.А. Микротопонимы и апеллятивно-ономастическое пограничье: штрихи к ономастическому портрету места // Поливановские чтения. – 2022. – № 16. – С. 116–121.

100. Мартынова И.Н., Фомин М.Ю. Особенности соблюдения эквивалентности при переводе текстов компьютерных игр // Вопросы филологии и переводоведения: направления и тенденции современных исследований. Сборник научных статей по материалам XVI Международной научно-практической конференции, Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2019. – С. 209–212.

101. Медведев Ж.А. Сталин и еврейская проблема. Новый анализ. – М.: Права человека, 2003. – 288 с.

102. Меджидова Х.М. Неофициальная ономастическая система как объект научного исследования // Мир науки, культуры, образования. – 2017. – № 6 (67). – С. 531–534.

103. Мезенко А.М. Урбанонимный континуум – географические термины: Роль, устойчивость, историческая изменчивость// Studia Germanica, Romanica et Comparatistica: научный журнал. – Донецк: ДонГУ, – 2023. – Т. 19. Вып. 3 (61). – С. 82–94.

104. Миллющенко В. Квесты: эволюция жанра. Лучшие компьютерные игры. – 2005. – № 4 (41). [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=483> (дата обращения: 25 августа 2024).

105. Михайлин И.А. Имена персонажей компьютерной игры как маркеры жанра. Региональная ономастика: проблемы и перспективы исследования: сборник научных. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2025. – С. 209–213.

106. Михайлин И.А. Топонимия компьютерных игр (на материале игры «Ведьмак 3. Дикая Охота») //Русский язык в образовательном пространстве Юга России и Северного Кавказа. II Намитоковские чтения: материалы Международной научной конференции по общей и региональной ономастике (Майкоп, 22-24 мая 2023 г.). – Майкоп: ЭЛИТ, 2023. – С. 128–131.

107. Михайлин И.А. Хремотонимы в дискурсивном пространстве компьютерной игры // Ономастика Поволжья: Материалы XXII Международной научной конференции, Саратов, 26–29 сентября 2024 года. – Саратов: Саратовский государственный медицинский университет им. В.И. Разумовского, 2024. – С. 371–375.

108. Михайлов В.Н. Роль ономастической лексики в структурно-семантической организации художественного текста // Русская ономастика. – М.: Наука, 1984. – С. 64 – 75.

109. Мяльдин А.Р. Особенности перевода имен собственных в рамках компьютерных игр. // Язык: категории, функции, речевое действие. Материалы XI юбилейной международной научной конференции. – М.: Московский педагогический гос. ун-т, 2018. – С. 111–113.

110. Население Коми-Пермяцкого округа. Итоги ВПН. Составитель Мехоношина Н.Г. 2010.– Кудымкар. – 2012. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://kpolibrary.ucoz.ru/> (дата обращения: 25 августа 2024).

111. Насилие в играх: за и против. Gamerulez.net. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://www.gamerulez.net/category/articles/> (дата обращения: 25 августа 2024).

112. Немировская Т.В. Некоторые проблемы литературной ономастики // Актуальные вопросы русской ономастики. – Киев: УМК ВО, 1988. – С. 112–122.

113. Никонов В.А. Имя и общество / АН СССР. Ин-т этнографии им. Н. Н. Миклухо-Маклая. – М.: Наука. Гл. ред. вост. Лит, 1974. – 278 с.

114. Новичихина М.Е. Коммерческая номинация: теория и практика: учебное пособие. – Воронеж: Кварта, 2018. – 246 с.

115. Новохачева Н.Ю. Стилистический прием литературной аллюзии в газетно-публицистическом дискурсе конца XX-начала XXI веков. Дис... канд. филол. наук. – Ставрополь, 2005. – 284 с.

116. Овчаров Д.В. "Сравнительно-правовой анализ терминов «Видеоигра» и «Компьютерная Игра»" // Юридическая наука. – 2021. – №.12 – С. 44 – 48.

117. Павленко Е.А. Специфика функционирования аллюзивных имен собственных (на материале цикла романов Л. Дж. Браун «кот, который...») // Балтийский гуманитарный журнал. – 2018. – № 4 (25). – С. 88–90.

118. Плотникова С.Н. Концептуальный стандарт жанра фэнтези // Жанры речи. – Саратов: ИЦ «Наука», 2005. – Вып. 4. Жанр и концепт. – С. 262–273.

119. Подюков И.А. Коми-пермяцкая мифологическая лексика и фразеология как объект лексикографического описания // Вопросы лексикографии. – 2018. – № 14. – С. 107 – 121.

120. Подюков И.А. Особенности освоения русских народных мифонимов и обрядовых терминов коми-пермяцким языком. Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2016. – № 3 (35). – С. 20–31.

121. Политехники в ВОВ. Национальный исследовательский Томский политехнический университет [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://portal.tpu.ru/portal/page/portal/tpu-veterans/book/participants/memories/muravieva-zm> (дата обращения: 25 августа 2024).

122. Попова А.Р. Морфологические приемы создания имени персонажа компьютерной игры // Ученые записки Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского. Филологические науки. – 2019. – 5 (71) (3). – С. 125–138.

123. Попова А.Р. Особенности наименования персонажей компьютерной онлайн-игры: семантические и функциональные // Русский язык и ономастика в поликультурном образовательном пространстве Юга России и Северного

Кавказа: проблемы и перспективы: сб. материалов 11 Междунар. науч. конф. – Майкоп: Изд-во АГУ, 2017. – С. 435–439.

124. Разлогов К.Э. Экранное искусство в эпоху новых технологий // Close up. Историко-теоретический семинар во ВГИКе. – М.: Радуга, 1999. – С. 270–287.

125. Ракин А.Н. Структурно-словообразовательная система метеорологической лексики коми-пермяцкого языка // Финно-угорский мир. – 2016. – № 2 (27). – С. 36 – 41.

126. Ракша М.Д. Дискурс переводчика компьютерных игр: прагматический аспект // Труды молодых ученых Алтайского государственного университета, 2023. – № 20. – С. 124–126.

127. Ри К.К., Емельянова П.П. Особенности локализации перевода компьютерных игр на китайский язык / К.К. Ри, // Заметки ученого. – 2021. – № 4–1. – С. 87–91.

128. Рогалев А.Ф. Ономастика художественных произведений: пособие. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2003. – 194 с.

129. Романова Т.П. Структура армонимического поля // Ономастика Поволжья: материалы XXII Международной научной конференции. – Саратов: Саратов. гос. мед. ун-т, 2024. – С. 67 – 72.

130. Рудаков А.О. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенной компьютерной игры "THE WITCHER 3: WILD HUNT" // Первые шаги в науке. сборник научных работ студентов кафедры «Теория и практика перевода». – Севастополь: ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет», 2018. – С. 64–68.

131. Рябов В. Русские мифические существа. МИФ. Волшебный мир фольклора. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 112 с.

132. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки.– 2022. – Вып. 128. – С.138–144.

133. Селютин А.А. Игровой сленг и Трансмедийность // Вестник Челябинского государственного университета. – 2021. – С.131–137.
134. Сидоров А.С. Знахарство, колдовство и порча у народа коми. – СПб.: Алетейя, 1997. – 281 с.
135. Скуридина С.А. Специфика именования главного героя в романе Ф.М. Достоевского «Идиот» // Filologos. – 2020. – № 3(46). – С. 76 – 83.
136. Скуридина С.А. Специфика ономастического кода художественных текстов Ф.М. Достоевского // Творчество Ф.М. Достоевского в непрошедшем времени России: Материалы Всероссийской научной конференции, Липецк, 06–07 апреля 2021 года. – Липецк: Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2021. – С. 118–124.
137. Соловьева М.А. Роль аллюзивного антропонима в создании вертикального контекста: на материале романов А. Мердок и их русских переводов. Дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. – Екатеринбург, 2004. – 300 с.
138. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. – М.: Наука, – 1973. – 366 с.
139. Суперанская А.В. Ономастика начала XXI века. – М.: Ин-т языкознания РАН, 2009. – 80 с.
140. Суперанская А.В. Товарные знаки и знаки обслуживания в России // Metodologia badań onomastycznych. – Olsztyn, 2003. – С. 527– 542.
141. Суперанская А.В. Что такое топонимика? М.: Наука, 1984. – 182 с.
142. Суперанская А.В., Сталтмане В.Э., Подольская Н.В., Султанов А.Х. Теория и методика ономастических исследований. – М.: ЛКИ, 2007. – 256 с.
143. Супрун В.И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал: дис. в виде науч. докл. на соиск. учен. степ. / ВГПУ – Волгоград, 2000. – 76 с.
144. Супрун В.И. Размышления над ономастической терминологией // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2011. – № 8 (62). – С. 133–138.

145. Теория и методика ономастических исследований. Отв. ред. А.П. Неподкупный. – М.: Наука, – 1986. – 250 с.
146. Топоров В.Н. Ономастика Востока. О палийской топонимике. М.: Наука, – 1969. – С. 33–34.
147. Уланов М.А. Особенности и типичные ошибки при переводе текстов в компьютерных играх // *Мировая наука*. – 2024. – № 1 (82). – С. 106–109.
148. Усова Н.В., Чеботаревская К.С. Структурные характеристики немецких геортонимов // *Studia Germanica, Romanica et Comparatistica*. – 2022. – Т. 18. – № 4 (58). – С. 19–29.
149. Федотова Н.А. Геймификация в контексте медийной практики // *Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. Педагогика*. – 2017. – № 2. – С. 4–11.
150. Финк Е. Основные феномены человеческого бытия // *Проблема человека в западной философии*. – Москва. – 1998. – 544 с.
151. Фомин А.Г. Прагмалингвистические условия порождения рекламного текста (на материале англоязычной рекламы): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Барнаул. – 1999. – 18 с.
152. Фонякова О.И. Имя собственное в художественном тексте. – Л.: Лениздат, – 1990. – 102 с.
153. Фролова Н.Д., Чуб А.А., Растопчина Н.В. Технология создания сценария // *Физическая культура, спорт – наука и практика*. – 2009. – № 4. – С. 70–72.
154. Фрэзер Д.Д. Золотая ветвь: исследование магии и религии. – М.: Политиздат, 1980. – 832 с.
155. Фуникова С.В. Структурные особенности русских фамилий с формантами на ов / ев и ин. // *Вопросы журналистики, педагогики, языкознания*. – 2014. – 22 (13 (184)) – С.45–51.
156. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // *Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Лингвистика*. – 2016. – № 1. – С. 92–98.

157. Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий: статьи по истории культуры / пер. с нидерланд. и сост. Д. В. Сильвестрова. – 2-е изд., испр. – М.: Айрис-пресс, 2003. – 496 с.

158. Хосиев В.Т., Мырина Д. Ф. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса (на материале серии игр The lord of the rings) // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сб. материалов XV Междунар. науч.-практ. конф. студентов и молодых ученых, Томск, 19–21 мая 2015 г.: в 3 ч. Ч. 2. – Томск: Изд-во ТПУ, – 2015. – С. 157–164.

159. Царева А.В. Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // Дискуссия. – 2016. – № 8 (71) – С. 97–102.

160. Чаплин Е.В. Компьютерная игра как креолизованный текст // Книга в современном мире: диалектика вербального и визуального: материалы всероссийской научной конференции, Воронеж, 24–26 февраля 2016 года. – Воронеж: Воронежский государственный педагогический университет, 2017. – С. 206–211.

161. Черванёва В.А. Колдун/колдунья: особенности референции магических специалистов в севернорусских мифологических рассказах // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». – 2023. – № 6. – С. 12–26.

162. Шабалина Д.В. Особенности перевода реалий с английского языка на русский (на примере компьютерных игр) // СТУДЕНТ года 2019: сборник статей Международного научно-исследовательского конкурса: в 3 частях, Петрозаводск, 17 ноября 2019 года. Часть 2. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская Ирина Игоревна), – 2019. – С. 233–232.

163. Шведова Н.Л. Функциональная специфика прагматонимов: на материале современной массовой литературы: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград. – 2011. – 24 с.

164. Швец В.М., Филатова А.А. Особенности перевода реплик персонажей компьютерных игр с английского языка на русский // Вопросы филологии и переводоведения в контексте межкультурного взаимодействия : сборник научных статей XXXV Международная научно-практическая конференция , посвященная 200-летию со дня рождения К.Д. Ушинского, Чебоксары, 19–20 октября 2023 года. – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2023. – С. 447–454.

165. Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании // Собрание сочинений: в 7 т. – Санкт-Петербург: Брокгауз-Ефрон, 1957. – Т. 4. – 542 с.

166. Шишонко В. Н. Пермская летопись, 2 период. – Пермь: Типография Губернской Земской Управы, 1882. – 502 с.

167. Шкураток Ю.А. «Вещица» в мифологических рассказах русских Среднего Прикамья // Традиционная культура. – Москва, 2016. – Вып. 2. – С. 62–79.

168. Штиглиц Н. Пермская губерния. Список населённых мест по сведениям 1869 года. – СПб.: Типография Министерства внутренних дел, 1875. – 379 с.

169. Шутер. [Электронный ресурс]: Игровой сайт [cgitems.ru](https://cgitems.ru). Режим доступа. URL: <https://cgitems.ru/articles/shuter-zhanr-videoigr/> (дата обращения: 25 августа 2024).

170. Шюц А. Смысловая структура повседневного мира: очерки по феноменологической социологии / Сост. А.Я. Алхасов; Пер. с англ. А.Я. Алхасова, Н.Я. Мазлумяновой. – М.: Институт Фонда «Общественное мнение», 2003. – 336 с.

171. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. – Санкт-Петербург, 2008. – 26 с.

172. Юдина Н.В., Фельдман Н.Б. Хремотонимы в профессиональном дискурсе атомной и космической отраслей // Вестник Волгоградского

государственного университета. Серия 2, Языкознание. – 2019. – Т. 18. – № 3. – С. 227–238.

173. Ююкин М.А. Исследования по славянской мифологии, этимологии и ономастике. – Москва: ФЛИНТА, 2023. – 155 с.

174. Яньчжоу Ц. Социология компьютерных игр // Научный аспект – 2023. – № 2. – 2023. – С. 5–6.

175. Яренчук Е.Э., Степанец А.А. Перевод и локализация компьютерной игры League of Legends / Е.Э. Яренчук // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2022. – № 9. – С. 75–79.

176. Adams E., Rollings A. Andrew Rollings and Ernest Adams on game design – New Riders Publishing, – 2003. – P. 347 – 348. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: [https://www.academia.edu/892187/Andrew\\_Rollings\\_and\\_Ernest\\_Adams\\_on\\_game\\_design](https://www.academia.edu/892187/Andrew_Rollings_and_Ernest_Adams_on_game_design) (дата обращения: 25 августа 2024).

177. Adams E., Rollings A. Fundamentals of Game Design. – Prentice Hall, – 2006. – P. 398 – 399. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://archive.org/details/fundamentalsofga0000adam> (дата обращения: 25 августа 2024).

178. Cifaldi F. The Gamasutra Quantum Leap Awards: First-Person Shooters, GamaSutra. [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://www.gamedeveloper.com/design/the-gamasutra-quantum-leap-awards-first-person-shooters> (дата обращения: 25 августа 2024).

179. Crawford C. The Art of Computer Game Design. – Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw-Hill, – 1984. – 134 p. [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri> (дата обращения: 25 августа 2024).

180. De Stefani E. La terminologia nell'onomastica // Rivista Italiana di Onomastica. – 2004. – X.1. – P. 53–71.

181. Espen A., Marie S.S., Lise S.3. A multidimensional typology of games (англ.) // DiGRA '03 – Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference:

Level Up. – 2003. – P. 48 – 53. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://web.archive.org/web/20191206132258/http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.52481.pdf> (дата обращения: 25 августа 2024).

182. Gardiner A. The theory of proper names: A controversial essay. – London: Oxford univ. press, 1954. – 84 p.

183. Loguidice B., Barton M. Vintage games: an insider look at the history of Grand Theft Auto, Super Mario, and the most influential games of all time. – Focal Press, – 2009. – P. 197. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: [https://www.researchgate.net/publication/273947054\\_Vintage\\_games\\_an\\_insider\\_look\\_at\\_the\\_history\\_of\\_Grand\\_Theft\\_Auto\\_Super\\_Mario\\_and\\_the\\_most\\_influential\\_games\\_of\\_all\\_time\\_Bill\\_Loguidice\\_Matt\\_Barton](https://www.researchgate.net/publication/273947054_Vintage_games_an_insider_look_at_the_history_of_Grand_Theft_Auto_Super_Mario_and_the_most_influential_games_of_all_time_Bill_Loguidice_Matt_Barton) (дата обращения: 25 августа 2024).

184. Mark J. P. Wolf. Encyclopedia of Video Games: A-L. ABC-CLIO, 2012. – 789 p. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: [https://books.google.ru/books?id=deBFx7QAwsQC&pg=PA609&lpg=PA609&dq=The+Medium+of+the+Video+Game+Mark+J.+P.+Wolf&source=bl&ots=IRxx2p-UR&sig=ACfU3U1wP3F1JASvFJUrquffkeWLzS\\_qMw&hl=ru&sa=X&ved=2ahUK Ewj2yt6Qj5rnAhXuwMQBHYp\\_DL4Q6AEwEXoECCcQAQ#v=onepage&q=The%20Medium%20of%20the%20Video%20Game%20Mark%20J.%20P.%20Wolf&f=false](https://books.google.ru/books?id=deBFx7QAwsQC&pg=PA609&lpg=PA609&dq=The+Medium+of+the+Video+Game+Mark+J.+P.+Wolf&source=bl&ots=IRxx2p-UR&sig=ACfU3U1wP3F1JASvFJUrquffkeWLzS_qMw&hl=ru&sa=X&ved=2ahUK Ewj2yt6Qj5rnAhXuwMQBHYp_DL4Q6AEwEXoECCcQAQ#v=onepage&q=The%20Medium%20of%20the%20Video%20Game%20Mark%20J.%20P.%20Wolf&f=false) (дата обращения: 25 августа 2024).

185. McNaughton, M.; Schaeffer, J.; Szafron, D.; Parker, D.; Redford J. Code Generation for AI Scripting in Computer Role-Playing Games. American Association for Artificial Intelligence. Halifax, Canada, – 2004. – P. 1 – 5. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: [https://www.academia.edu/14521586/Code\\_generation\\_for\\_AI\\_scripting\\_in\\_computer\\_role\\_playing\\_games](https://www.academia.edu/14521586/Code_generation_for_AI_scripting_in_computer_role_playing_games) (дата обращения: 25 августа 2024).

186. Night Driver arcade video game by Atari, Inc. (1976). [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://web.archive.org/web/20181019205652/Arcade-history.com> (дата обращения: 25 августа 2024).

187. Orland K., Steinberg S., Thomas D. The videogame style guide and reference manual. – Power Play. – 2007. – 100 p. [Электронный ресурс]: сайт.

Режим доступа. URL: [https:// www.gamestyleguide.com/](https://www.gamestyleguide.com/) (дата обращения: 25 августа 2024).

188. Perry, Douglass C., BioShock: Ken Levine Talks First-Person Shooters IGN, September 15, – 2006. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://www.ign.com/articles/2006/09/16/bioshock-ken-levine-talks-first-person-shooters> (дата обращения: 25 августа 2024).

189. Shola A. The Kart Racing Genre. Gamelitist [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://web.archive.org/web/20141211113252/http://www.gamelitist.com/2012/06/the-kart-racing-genre/> (дата обращения: 25 августа 2024).

190. The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: [https://www.researchgate.net/publication/262152640\\_The\\_influence\\_of\\_solitary\\_and\\_cooperative\\_violent\\_video\\_game\\_play\\_on\\_aggressive\\_and\\_prosocial\\_behavior](https://www.researchgate.net/publication/262152640_The_influence_of_solitary_and_cooperative_violent_video_game_play_on_aggressive_and_prosocial_behavior) (дата обращения: 25 августа 2024).

191. The Next Generation 1996 Lexicon A to Z: Simulation (Sim)". Next Generation. Imagine Media. – 1996. No. 15. – p. 41. [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://archive.org/details/nextgen-issue-015> (дата обращения: 25 августа 2024).

192. Thomas H. Apperley. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres / Simulation & Gaming, 2006. – P. 6 – 23. [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: [https://web.archive.org/web/20200510194915/https://www.researchgate.net/publication/253070922\\_Genre\\_and\\_game\\_studies\\_Toward\\_a\\_critical\\_approach\\_to\\_video\\_game\\_genres](https://web.archive.org/web/20200510194915/https://www.researchgate.net/publication/253070922_Genre_and_game_studies_Toward_a_critical_approach_to_video_game_genres) (дата обращения: 25 августа 2024).

193. Video Game Violence Use Among “Vulnerable” Populations: The Impact of Violent Games on Delinquency and Bullying Among Children with Clinically Elevated Depression or Attention Deficit Symptoms. Christopherjferguson.com [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL:

<https://www.christopherjferguson.com/Clinically%20Elevated.pdf> (дата обращения: 25 августа 2024).

194. Violent Video Games: More Playing Time Equals More Aggression. The Ohio State University [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://news.osu.edu/violent-video-games-more-playing-time-equals-more-aggression/> (дата обращения: 25 августа 2024).

### **Лексикографические источники**

1. Аксёнова О.П., Дерябин В.С., Кривощёкова-Гантман А.С. Топонимический словарь-справочник КПО. – Кудымкар: ООО «Алекс-Принт», 2010. – 153 с.

2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. изд 2-ое, стереотип. [Электронный ресурс]. Режим доступа. URL: [https://classesru/grammar/174Akhmanova/source/worddocuments/\\_15.html](https://classesru/grammar/174Akhmanova/source/worddocuments/_15.html) (дата обращения: 08/02/2025).

3. Баталова Р.М., Кривощёкова-Гантман А.С. Коми-пермяцко-русский орфографический словарь. – Кудымкар, 1992. – 279 с.

4. Баталова Р.М., Кривощёкова-Гантман А.С. Коми-пермяцко-русский словарь. – М.: Русский язык, 1985. – 624 с.

5. Колотилов А.Н. Указатель к Пермской летописи В.Н. Шишонко. Труды Перм. губ. Учён. Арх. Комиссии. – Пермь, 1904. – 80 с.

6. Библия онлайн. Священное писание. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://bible.by/syn/66/5/> (дата обращения: 25 августа 2024).

7. Кривощёков И.Я. Словарь Верхотурского уезда Пермской губернии, с общим историко-экономическим очерком и приложением карты уезда в границах по административному делению России в 1734 г. – Пермь, 1910. – 823 с.

8. Кривощёков И.Я. Словарь географическо-статистический Чердынского уезда Пермской губернии – Пермь, 1914. – 839 с.

9. Населённые пункты Уральской области. Издание орготдела Уралоблисполкома, Уралстатуправления и окружных исполкомов. Т.5. Коми-Пермяцкий округ – Свердловск: Типография «Челябполиграф», 1928. – 120 с.
10. Новые слова и значения. Словарь-справочник по материалам прессы и литературы 70-х годов / Под ред. Н. З. Котеловой. – М.: Русский язык, 1984 – 810 с.
11. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин, 2009. – 448 с.
12. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка. Издание 2-е, испр. и доп. – М.: АЗЪ, 1995. – 928 с.
13. Пермская область. Административно-территориальное деление. Составители Югов А.А., Москалёв А.В. – Пермь: Перм. кн. изд., 1963. – 502 с.
14. Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии // ответственный редактор А.В. Суперанская. – Москва: Издательство «Наука», 1978. – 200 с.
15. Савицкая Т.Е. Культурология XX век. Энциклопедия. – СПб.: Университетская книга, 1996. – 446 с.
16. Словопедия. Словарь-справочник. [Электронный ресурс]: свободный словарь. Режим доступа URL: <http://www.slovopedia.com/16/199/1608904.html> (дата обращения: 25 августа 2024).
17. Трубачева М.С. Православная энциклопедия. – Москва, 2000. – Т. 1. – 310 с.
18. Умнов М.И. Античный мир: современный словарь-справочник / авт.-сост. М.И. Умнов. – Москва: Олимп: АСТ, 2000. – 476 с.
19. Чупин Н.К. Географический и статистический словарь Пермской губернии, составленный Н.К. Чупиным. Пермь, 1873– 1888. – ТТ. 1–4. [Электронный ресурс]: Сайт. Режим доступа. URL: <https://kpolibrary.ucoz.ru/> (дата обращения: 25 августа 2024).

20. Шапарова Н.С. Краткая энциклопедия славянской мифологии. – М., Издательство АСТ, – 2001. – 624 с.

21. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка = Russisches etymologisches Wörterbuch / пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачёва. 2-е изд., стер. – М.: Прогресс, – 1987. – Т. 3. – 538 с.

22. Mitoloģijas enciklopēdija 1. Rīga: Latvijas enciklopēdija, 1994. – P. 210 – 211.

23. Cambridge Dictionary. [Электронный ресурс]: свободный словарь.: URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата обращения: 28.12.2025).

24. Slovari.ru. Словарь-справочник. [Электронный ресурс]: онлайн-словарь. Режим доступа. URL: <https://slovari.ru/search.aspx?p=3068> (дата обращения: 25 августа 2024).

### **Источники иллюстративного материала**

1. Вангеры. [Электронный ресурс]: сайт для покупки игр. Режим доступа. URL: <https://store.steampowered.com/app/264080/Vangers/?l=russian>

2. Мир игры Atomic Heart. Ver. 2. иллюстрированный альбом. – СПб.: XL Media, – 2023. – 256 с.

3. Черная книга. [Электронный ресурс]: сайт для покупки игр. Режим доступа. URL: <https://www.morteshka.com/ru/black-book>

4. Шумов К.Э. Страшные сказки, рассказанные дедом Егором, крестьянином бывшего Чердынского уезда Пермской губернии. Страшные сказки [Электронный ресурс]: сайт. Режим доступа. URL: <https://www.klex.ru/21ei> (дата обращения: 25 августа 2024).

5. Atomic Heart. [Электронный ресурс]: Сайт для покупки игр. Режим доступа. URL: <https://atomicheart.vkplay.ru/> (дата обращения: 25 августа 2024).

6. Atomic Hearth. Fandom wiki. [Электронный ресурс]: фанатский сайт игры. Режим доступа. URL: [https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Atomic\\_Heart](https://atomic-heart.fandom.com/ru/wiki/Atomic_Heart) (дата обращения: 25 августа 2024).

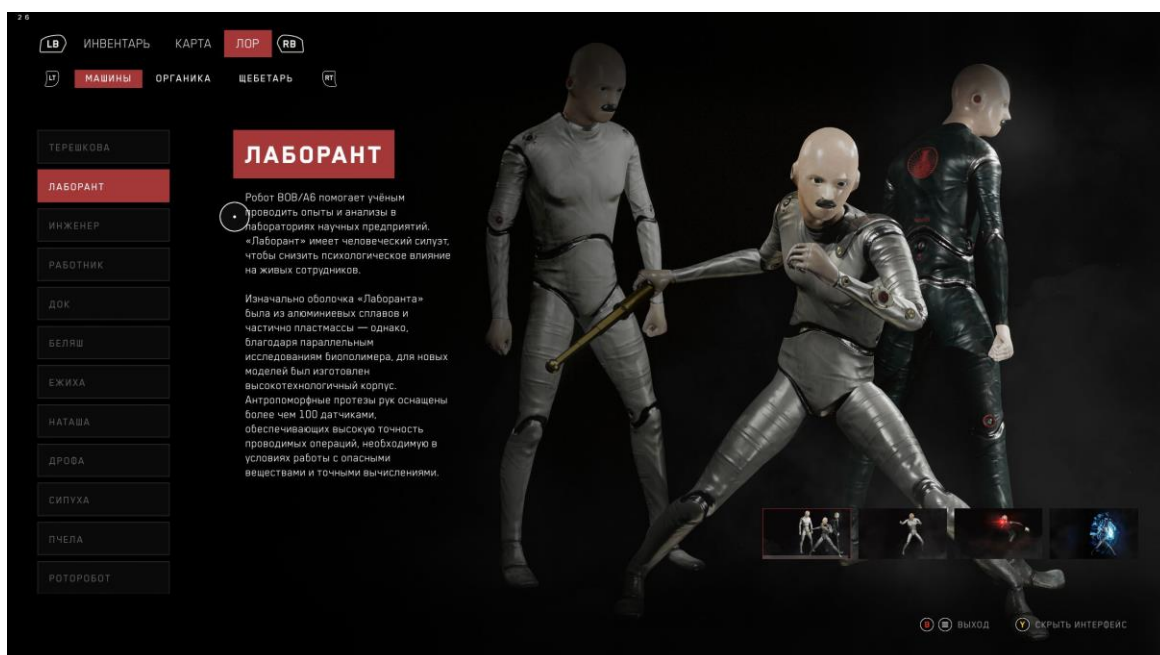
## Приложение А

Визуальный облик героев и внешний вид предметов, маркированных собственными именами

«Atomic Heart»



Робот «РОСА» (робот-антагонист)

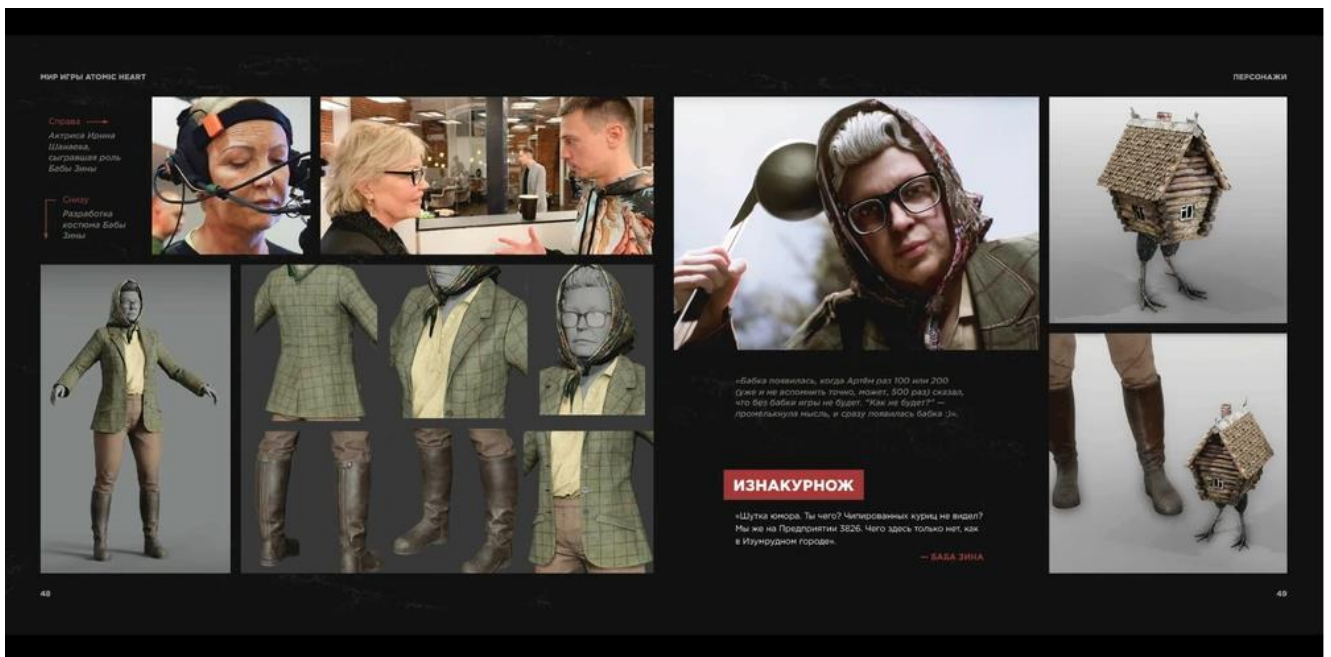


Робот ВОВ-А6 «Лаборант» (антропоморбный робот)

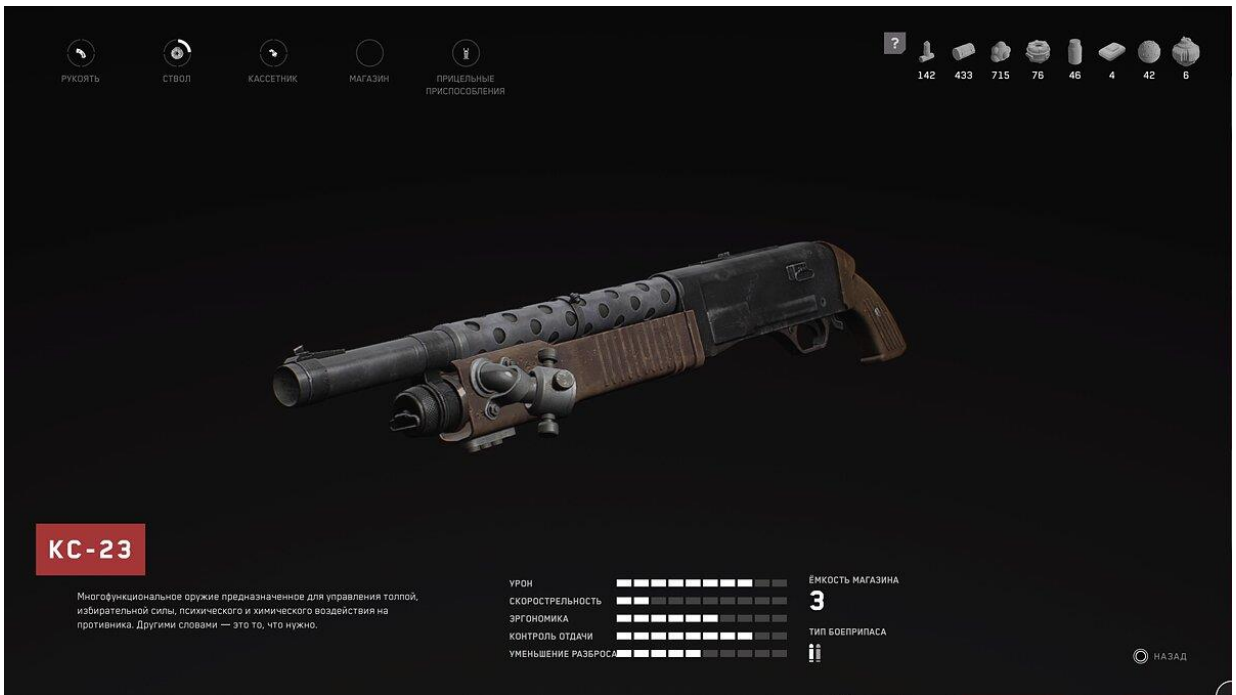


Активация Windo  
Небольшой текст, частично обрезаемый.

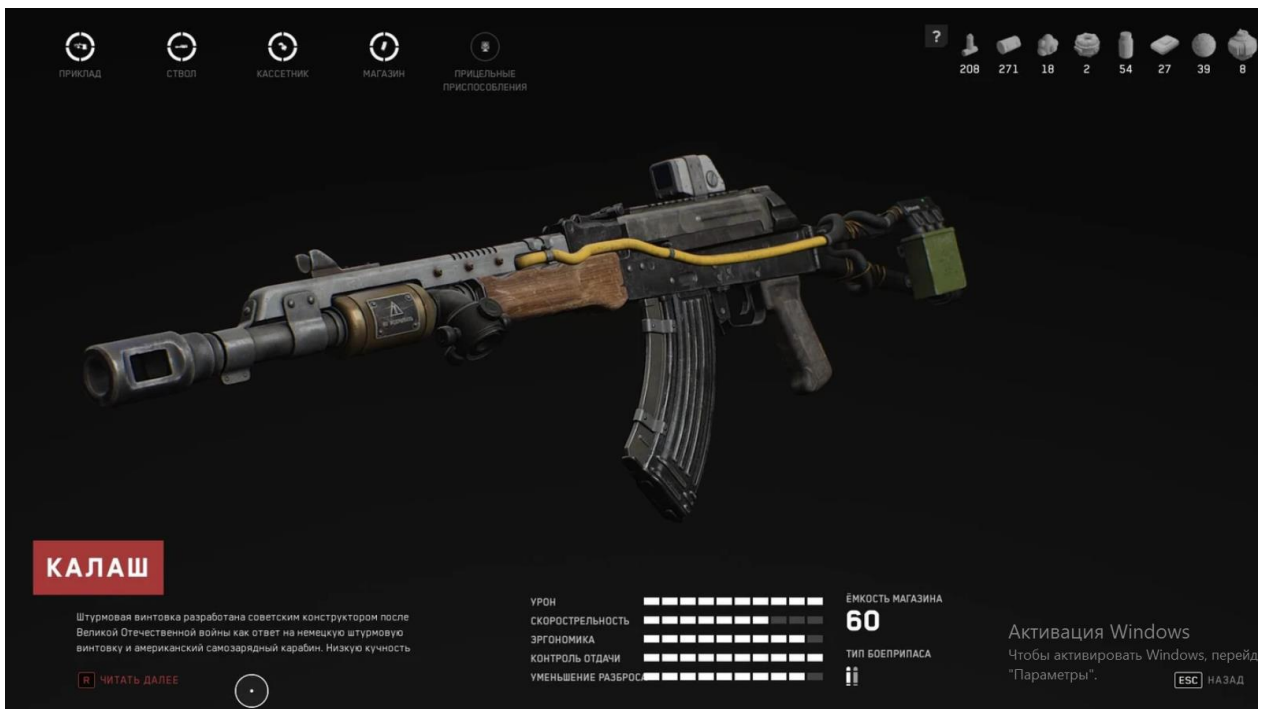
**Робот ЕЖХ-7 «Ежиха» (робот-антагонист)**



**Баба Зина (второстепенный персонаж) + ИЗНАКУРНОЖ (существо)**



**КС-23 – оружие (огнестрельное)**



**Калаш – оружие (огнестрельное)**



**Щебетарь (роботизированный предмет)**

## «ВАНГЕРЫ»



Визуальный образ персонажа Липкий



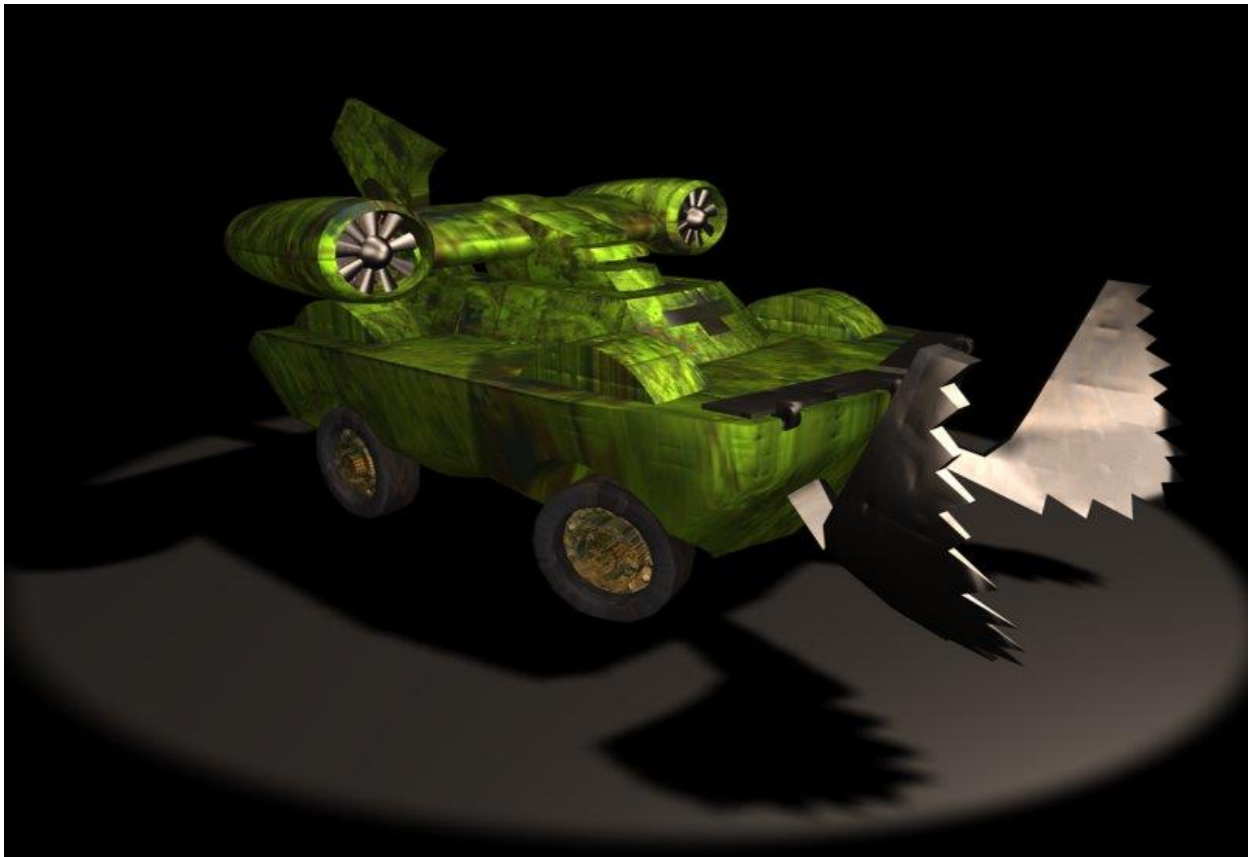
Визуальный образ персонажа Цыфра



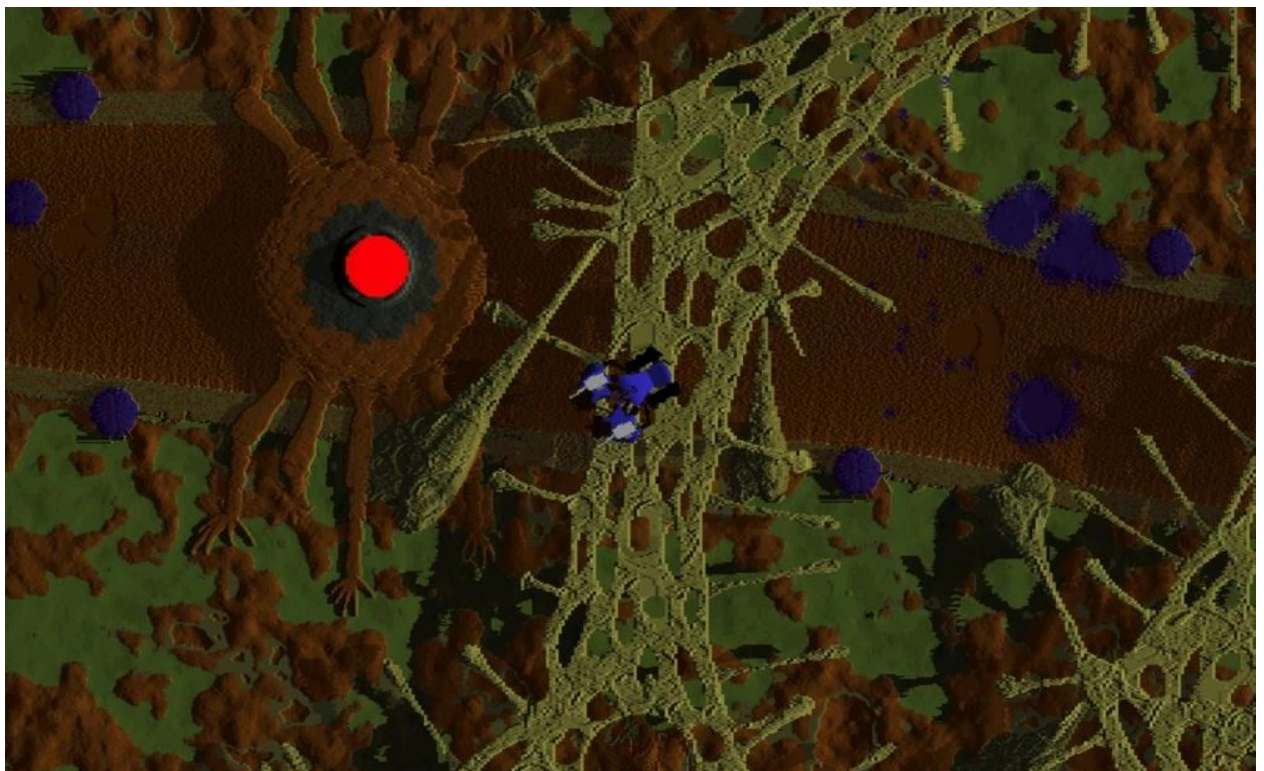
**Визуальный образ Обурец**



**Внешний облик транспорта – Мехос АтТрактор**

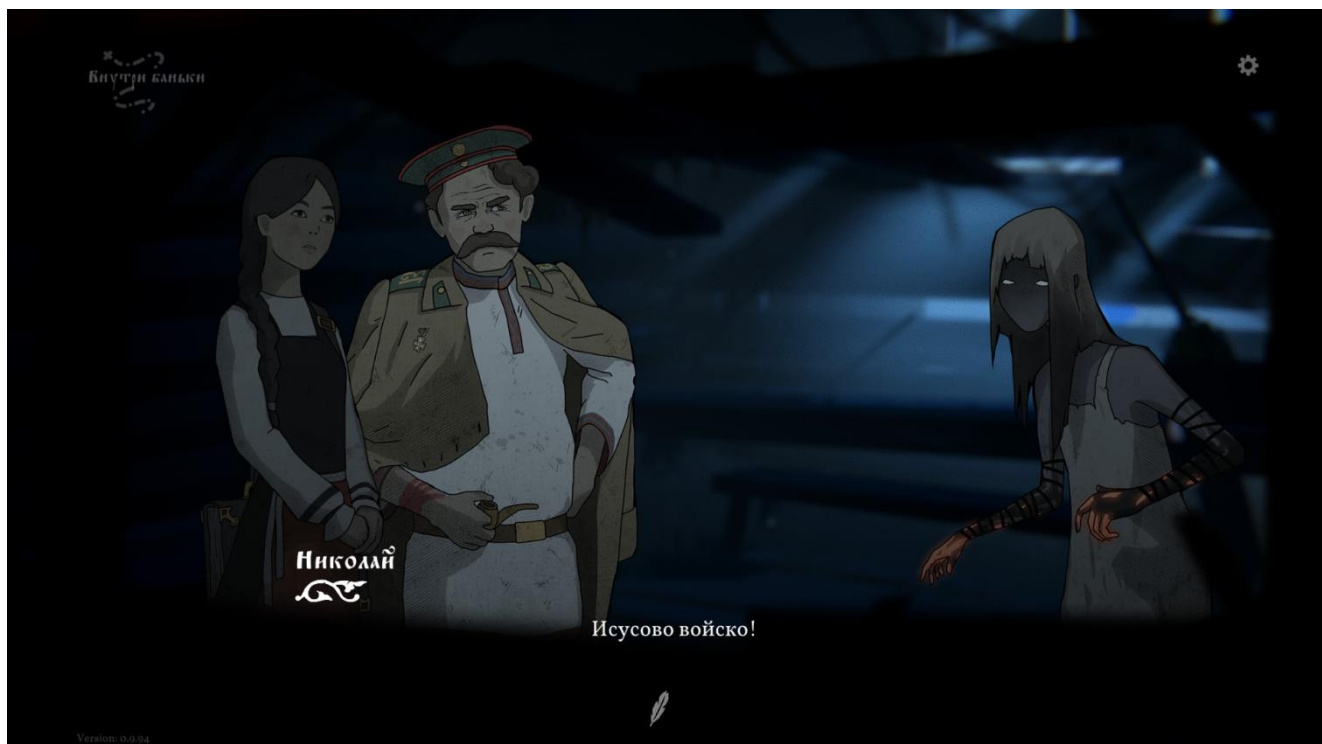


**Внешний облик транспорта – Мехос Жаба**



**Внешний облик мира – Некрос**

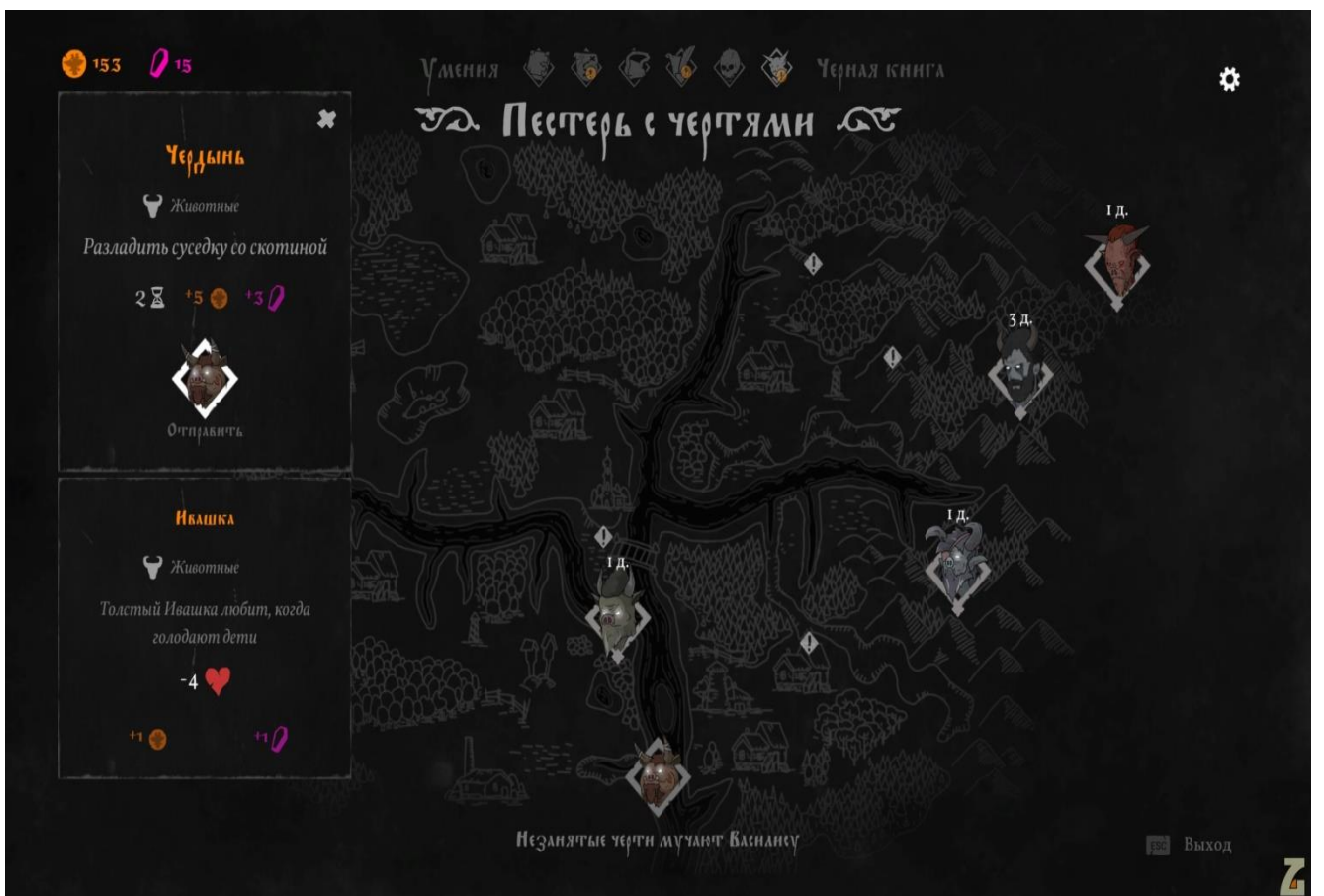
## «Черная кинга/Black Book»



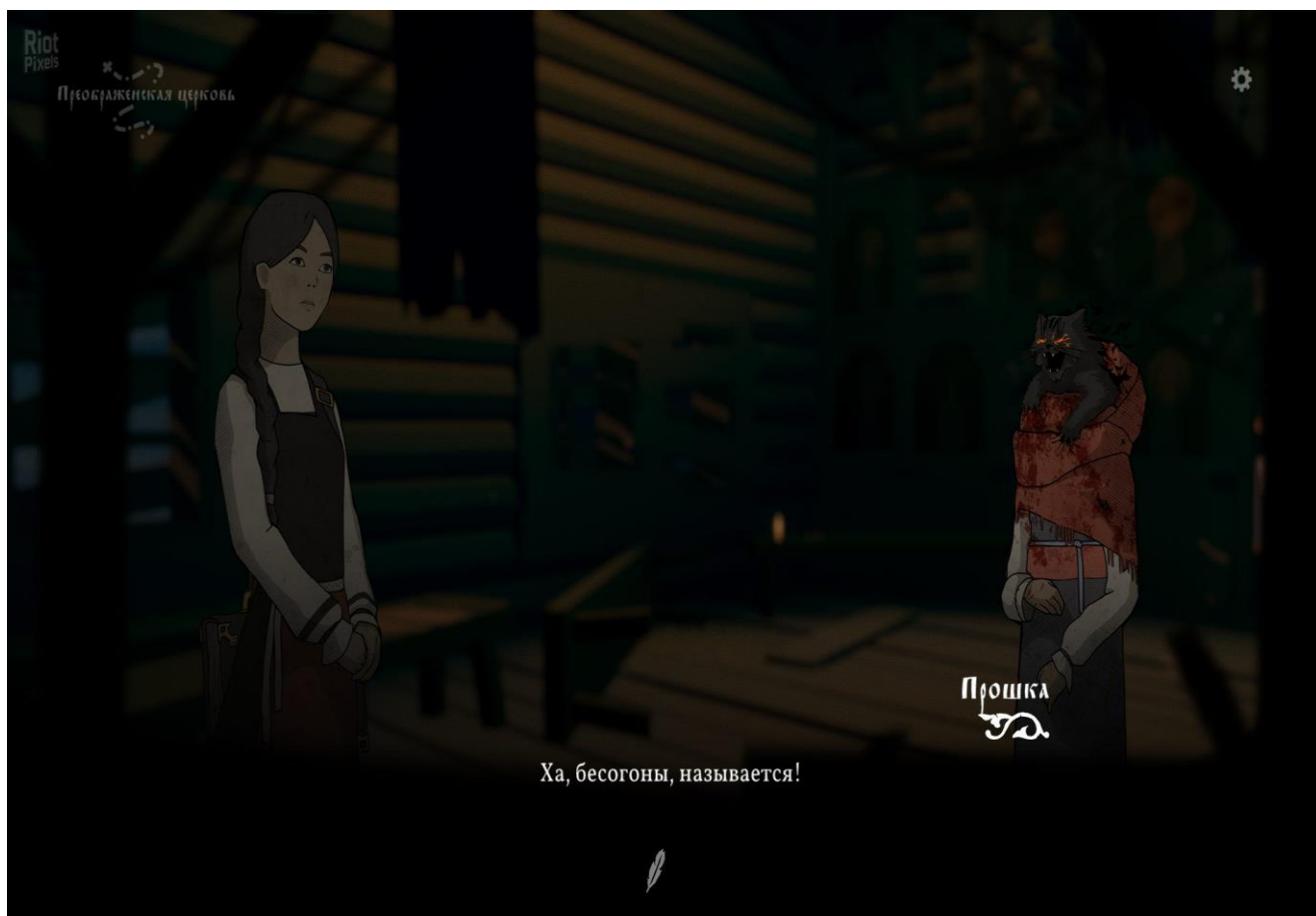
**Второстепенный персонаж – человек (дружественный) – Николай  
+ второстепенный персонаж – дух (дружественный) – Обдериха**



**Второстепенный персонаж – черт (вражеский/дружественный) –  
Тринадцатый Брат**



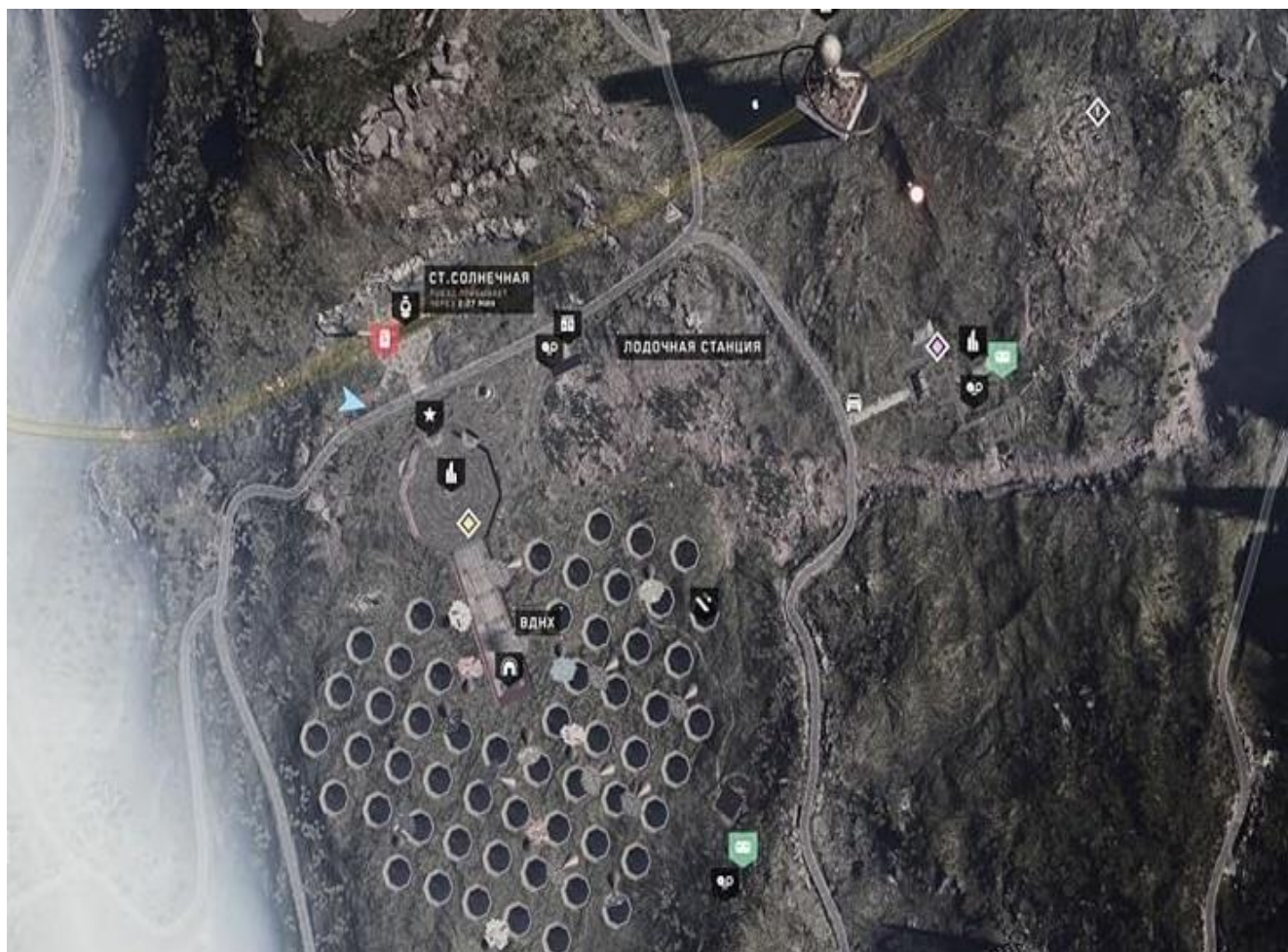
**Уникальный предмет – Пестерь с чертями**  
**(На первом фото небольшая плетенная корзина у стола)**



**Второстепенный персонаж – дух/бог (враг/друг) – Прошка**

**Приложение Б**  
**Пространственное изображение на карте объектов,**  
**маркированных топонимами**

**«Atomic Heart»**



**Карта ст. Солнечная + ВДНХ**

## «Вангеры»

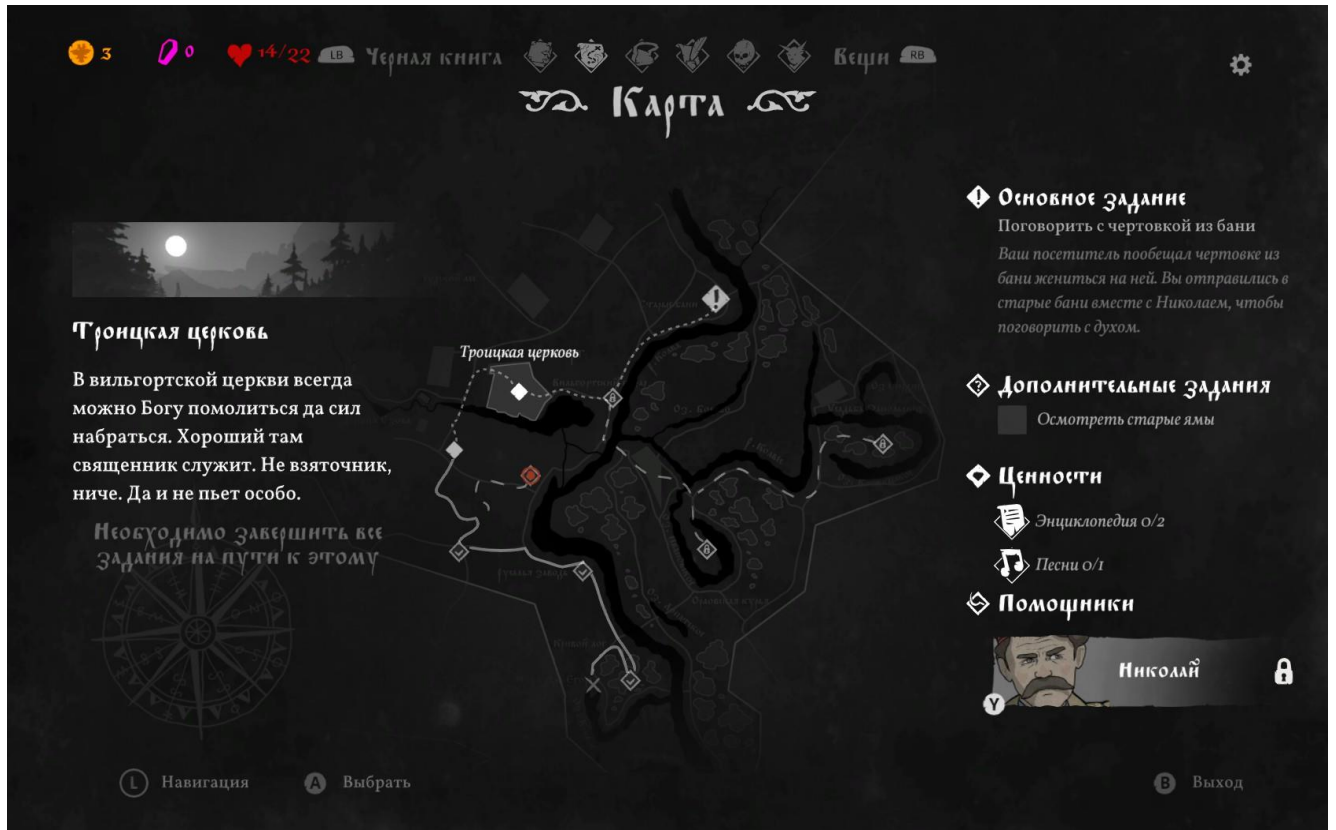


Название локации – ВигБу

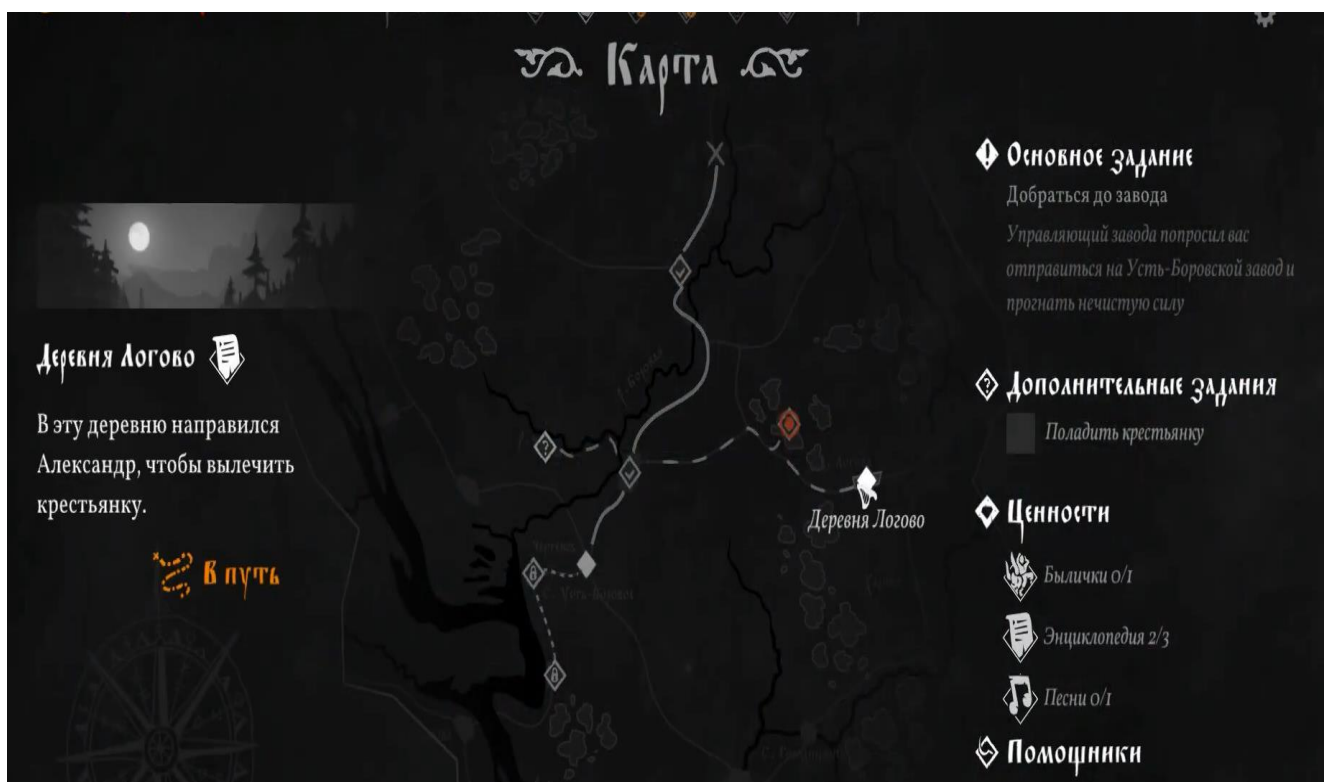


Название локации – Огород

## «Черная книга/Black Book»



Название локации – Троицкая церковь



Название локации – деревня Логово