

На правах рукописи

МИХАЙЛИН Иван Алексеевич

**ЖАНРООБРАЗУЮЩИЕ ПРИЗНАКИ
ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В ДИСКУРСИВНОМ
ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ**



5.9.8. Теоретическая, прикладная
и сравнительно-сопоставительная лингвистика

А В Т О Р Е Ф Е Р А Т

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Волгоград – 2026

Работа выполнена в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет».

Научный руководитель: *Крюкова Ирина Васильевна*, доктор филологических наук, профессор.

Официальные оппоненты: *Скуридина Светлана Анатольевна*, доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой русского языка и межкультурной коммуникации ФГБОУ ВО «Воронежский государственный технический университет»;

Усова Нина Васильевна, доктор филологических наук, профессор кафедры германской филологии ФГБОУ ВО «Донецкий государственный университет».

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет».

Защита состоится 2 июля 2026 года в 13.00 часов на заседании диссертационного совета 33.2.007.02 в Волгоградском государственном социально-педагогическом университете по адресу: 400005, г. Волгоград, пр-кт им. В.И. Ленина, 27.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный социально-педагогический университет»: <https://www.vspu.ru/>

Автореферат разослан 20 мая 2026 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук,
доцент



Гулинов Дмитрий Юрьевич

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Данное диссертационное исследование посвящено 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 [Сколов, Добринская, 1983; Финк, 2003].

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 [Шабалина, 2019; Богомазова, Ионова, Кулешова, 2023; Буряковская, 2024; Уланов, 2024 и др.]. В некоторых из работ данного направления фрагментарно рассматриваются имена собственные; однако стали появляться исследования, посвященные непосредственно способам передачи имен собственных при переводе компьютерных игр [Захаров, Васильева, 2016; Попова, 2017; Рудаков, 2018; Беляева, 2021 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 [Карпенко, 1970; Михайлов, 1984; Калинин,

2004; Скуридина, 2021; Королева, 2023 и др.], публицистики и рекламы [Крюкова, 2004, 2017; Кирпичева, 2007; Врублевская, 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»), «Вангеръ» (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, посвящённые:

– 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. Ком-

панцевой, 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. Косташ, 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 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 избрания имен собственных от особенностей жанра компьютерной игры.

Теоретическая значимость работы определяется расширением и углублением представлений о жанрообразующем потенциале имен 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 возможности использования ее результатов 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 имен 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 заимственности 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, который проходит 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 местности. 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 примененной методологической базы исследования, что позволило выделить основные признаки трех жанров компьютерных игр и маркирующие их группы имен 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 и XXII Международном лингвистическом семинаре «Сопоставительные и диахронические исследования языковых единиц и категорий» (Донецк, 2023; 2024); на IV и V 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 диссертации опубликовано 9 печатных работ (общим объемом 4,69 п.л.), 3 из которых опубликованы в рецензируемых изданиях, рекомендуемых ВАК Минобрнауки РФ.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Выдвигаемые в диссертационном исследовании положения соответствуют содержанию специальности 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика.

Объём и структура работы. Диссертационное исследование состоит из введения; двух глав, в которых последовательно рассматривается статус компьютерных игр как объекта ономастического исследования, взаимосвязь жанра и ономастического наполнения игры; заключения, списков использованной литературы, лексикографических источников и иллюстративного материала, а также двух приложений, в которых приводятся примеры визуального облика персонажей компьютерных игр, внешнего вида игровых предметов, а также пространственного расположения на карте объектов, маркированных собственными именами.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **Введении** обосновываются актуальность выполненного диссертационного исследования, его практическая и теоретическая значимость. Формулируется гипотеза, цель и задачи исследования. Устанавливаются основные теоретические положения, выносимые на защиту. Дается информация об апробации результатов диссертационного исследования

Первая глава **«Компьютерная игра как объект междисциплинарного исследования»** посвящена определению 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 исследования.

Культурология определяет компьютерную игру как современную форму культурной деятельности, занимающую центральную позицию среди культурных развлечений из-за доступности и низкого порога вхождения. [Савицкая, 1996; Финк, 1998; Апинян, 2003; Баннов, 2007 и др.]. 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 [Разлогов, 1999; Галкин, 2007 и др.]. Социология определяет «компьютерную игру» как форму социализации индивида. Игры выступают местом взаимодействия людей. Они симулируют реальные или фикциональные ситуации [Гофман, 2003; Шюц, 2003] с целью реализации интенций социализации [Кадушина, 2000] и передачи сформированного опыта в интерактивном процессе [Яньчжоу, 2023]. 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 лингвистике появились относительно недавно. Рассмотренный материал позволил выявить два основных направления лингвистического исследования компьютерных игр: 1) анализ лексического наполнения дискурсивного пространства компьютерной игры; 2) анализ перевода и локализации компьютерной игры.

В рамках первого направления доказано, что существует особый дискурс, обеспечивающий общение игроков и организующий внутриигровое пространство [Кондрашов, 2004]. При взаимодействии игроков делается

упор на межличностное общение, выражаемое в употреблении специфической лексики (игровой сленг) и различных жанровых форм [Хосиев, Мымрина, 2015; Харлашкин, 2016; Енбаева, Хаджин, 2018]. Реализация игрового процесса сопряжена с актуализацией художественного текста (сценария), положенного в основу игрового мира [Фролова, Чуб, Растопчин, 2009]. Объединение в компьютерных играх визуальных форм и текстовой основы позволяют причислять его к креолизованным типам текста [Чаплин, 2017]. В результате можно сделать вывод о потенциальной зависимости лексического наполнения от специфики игрового процесса, демонстрируемого на экране, и от жанра игры [Война, 2023]. При этом упоминания об именах собственных при анализе лексического наполнения компьютерной игры 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 некоторым именам собственным [Шабалина, 2019; Богомазова, Ионова, Кулешова, 2023; Швец, Филатова, 2023; Буряковская, 2024; Уланов, 2024 и др.]; и собственно ономастические работы, в которых критически анализируются удачные и неудачные способы передачи имен собственных при переводе, предлагаются авторские решения переводческих проблем [Захарова, Васильева, 2016; Болотина, Кузьмина, 2019; Бабыкина, 2019; Белоконь, 2020 и др.].

При этом вне переводческого аспекта имена собственные в дискурсивном пространстве компьютерной игры остаются недостаточно исследованными. Работы такого типа рассматривают семантические основы номинации внутриигровых явлений и персонажей и т.д. [Попова, 2017; Рудаков, 2018; Кузьменко, 2020; Беляева, 2021]. Это в свою очередь происходит без опоры на анализ жанровой специфики игр. В основном обращается внимание на социокультурные особенности, положенные в основу номинации. Эти особенности могут быть реальными или фикциональными.

Сопоставление нескольких отечественных и зарубежных жанровых классификаций компьютерных игр [Crawford, 1984; Espen, Marie, Lise, 2003; Orland, Steinberg, Thomas, 2007; Кулгалиев, 2014] позволяет определить три жанра, имеющих ярко выраженные отличительные особенности, актуальные для ономастического анализа: 1) шутер – игры, в 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.

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

Как показал анализ трех наиболее показательных компьютерных игр, относящихся к данным жанрам, все отмеченные особенности маркированы именами собственными определенного типа, созданными по определенным моделям ономастического словообразования.

В п. 2.1. на примере игры «Atomic Heart» анализируются жанрообразующие признаки имен собственных, относящихся к **жанру «шутер»**. К основным жанрообразующим элементам таких игр относятся: боевые действия с применением различного вооружения; противостояние антагонистов и протагонистов в системно организованном альтернативном мире. Игра «Atomic Heart», созданная российской студией Mundfish, в этом отношении особенно показательна. Действие игры происходит в альтернативном СССР 1950-х годов. Главный герой игры – агент советской разведки. Он прибывает на предприятие по производству роботов под кодовым названием «*Предприятие 3826*» для разрешения критической ситуации: роботы ополчились против людей.

Материалом исследования послужили 438 имен собственных, составляющих ономастическое пространство данной игры. Под ономастическим пространством (ономастиком) компьютерной игры мы рассматриваем определенным образом организованную совокупность имен собственных разных разрядов, функционирующих в компьютерной игре. Для данных имен характерны системные отношения и способность маркировать признаки игровых жанров. Они неоднородны в количественном отношении и по функциональной значимости: одни из них занимают центральное положение, а другие находятся на периферии.

В игре «Atomic Heart» центральное место занимают названия различных видов оружия (игровые хремотонимы), имена главных персонажей (игровые антропонимы и квазиантропонимы) и названия игровых локаций (игровые топонимы), т.к. они отражают основную жанровую специфику исследуемой игры (23,5%). Периферийное положение – у многочисленных имен разных разрядов, формирующих ономастический фон игры (75,6%). Более репрезентативные в количественном отношении, но редкие по частотности употребления, они выступают своеобразными конкретизаторами хронотопа, служат для погружения игрока в конкретную эпоху.

Присутствие боевых действий определяет центральное положение в ономастике индивидуальных названий различных видов оружия и уни-

кальных единичных предметов, применяемых при ведении боя. При их номинации используются буквенно-цифровые индексы, аббревиация и метафоризация. Рассмотрим наиболее характерные примеры.

Большинство названий холодного оружия образованы путем ономизации аппеллятивов («*Килька*», «*Молот*», «*Лиса*», «*Звездочка*» и т.п.). Это названия-метафоры на основе внешнего или функционального сходства. Например, «*Килька*» – название гарпуноподобного орудия ближнего боя. Заостренный конец орудия визуальнo напоминает рыбу-килька. Название многоцелевого ракетно-пускового комплекса *МРПК «Крепыши»* состоит из привычного для военно-промышленного ономастикона сочетания буквенной аббревиатуры и ономизированного аппеллятива. Аббревиатура образована из первых букв словосочетания *Многоцелевой ракетно-пусковой комплекс*, а существительное *крепыши* метафорически обозначает как внешний вид, так и функциональные возможности оружия – малые габариты и сила наносимого удара.

Названия роботов-машин (*СУВ-1 «Дрофа»*, *МУВ-1 «Сутуха»*, *ВШК-69 «Ватрушка»*, *ШМ-7 «Шмель»*, *ЕЖХ-7 «Ежиха»*, *ПЧ-9 «Пчела»*), образованные от названий животных, насекомых, птиц, предметов, метафорически связаны со свойствами обозначаемых механизмов. Например, *СУВ-1 «Дрофа»* и *МУВ-1 «Сутуха»* – это названия небольших летающих аппаратов. 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 *Сутуха* (может развивать скорость до 50 км).

При номинации антагонистов и протагонистов используются игровые антропонимы (имена персонажей-людей) и квазиантропонимы (имена человекоподобных роботов). Одна из отличительных особенностей при выборе игровых антропонимов – использование приемов стилизации и шаржирования, а также ономастической аллюзии. Такие имена ассоциативно связаны с известными личностями СССР: *Сеченов*, *Нечаев*, *Молотов*, *Плисецкая*, *Раневская* и др. При этом известная фамилия сохраняется, а имя заменяется. Например, фамилия *Сеченов* принадлежит гениальному русскому ученому *Ивану Михайловичу Сеченову*, а имя одного из главных персонажей – *Дмитрий Сергеевич Сеченов*. Как и известный русский ученый, игровой персонаж – специалист во многих областях естественно-научного направления, в том числе в нейрофизиологической отрасли. 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 аль-

тернативную ретрофутуристическую природу (нейрополимеры, роботы, роботизированные модули).

Имя персонажа *Григорий Лорьевич Домов* – отсылка к популярному герою сериала «Доктор Хаус». При создании данного имени использовались приемы ономастического шаржирования. По определению И. В. Крюковой, ономастическое шаржирование – это вид искажающей ономастической стилизации. Шаржированные имена предполагают наличие узнаваемого прототипа и содержат зашифрованные намеки, связанные с конкретными лицами. При этом имя прототипа подвергается различным трансформациям [Крюкова, 2009]. В данном случае это буквальная переводческая калька с английского имени главного героя сериала «Доктор Хаус»: имени главного героя сериала – *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*).

В группе имен антагонистов выделяются названия человекоподобных роботов, которые самостоятельно участвуют в игре, активно взаимодействуют с персонажами-людьми и имеют визуальное сходство с человеком. Имена подобных существ мы определяем как «квазиантропонимы». Под этим термином Д. В. Захарова и Л. М. Бондарева рассматривают «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].

При изобретении квазиантропонимов в данной игре используется способ номинации, характерный для создания названий механизмов, сортовых и фирменных наименований: буквенно-числовой индекс и слово естественного языка в кавычках, которое подчеркивают символический характер имени. В большинстве своем это антропонимы или названия лиц по профессии: *ТЕР-А1 «Терешкова»*, *РАФ-9 «Инженер»*, *ВОВ-А6 «Лаборант»*, *НАТ-256 «Наташа»*. При этом прослеживается связь с принципами присвоения имен персонажам-людям. Например, в игре поясняется, что робот *ТЕР-А1 «Терешкова»* назван в честь космонавтки *Виолетты Терешковой* (аллюзия на космонавта *Валентину Терешкову*), т.е. фамилия прототипа сохраняется, а имя подвергается трансформациям или полностью заменяется.

Игровое пространство маркируется топонимами. Они могут быть реальными и/или стилизованными под реальные названия географических объектов. Некоторые локации предприятия «*Предприятие 3826*» образованы путём трансонимизации от реальных фамилий известных ученых,

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).

К именам собственным, формирующим ономастический фон игры, относятся онимы разных разрядов (антропонимы, этнонимы, топонимы, хрононимы), которые не связаны напрямую с развитием игровых событий, однако имеют определенную значимость для их описания. С помощью данных имен построен целый мир, обладающий своей историей – альтернативный, футуристичный СССР 1950-х годов.

Рассмотренные жанрообразующие признаки имен собственных характерны и для других отечественных и зарубежных игр жанра «шутер». Так, все предметы, имеющие отношение к ведению боя, имеют собственные имена, образованные с использованием приемов метафоризации и/или аббревиации. Например, в онлайн-шутере «STALCRAFT: X» от отечественных разработчиков это названия оружия («Уравнитель», «Папира» и т.д.), комбинезонов (комбинезон «КИМ-Х «АТЛАС»») и т.д., артефактов (Батарейка, Атом, Призма и т.д.). В серии зарубежных игр «Fallout» это 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. В серии зарубежных игр «Borderlands» тоже встречаются уникальные названия видов оружия (Кошачий медведь, ААА и т.д.) и уникальной экипировки (Статический разряд, Пиявка Чупы, Трансформер, СН4ЙПЗР и т.д.).

□ Во всех играх встречаем аллюзивные имена антагонистов и протагонистов. Например, в игре «STALCRAFT: X» для обозначения противостояния военизированных группировок используются названия *Сталкеры*, *Бандиты*, *Военные* и др. Каждое название – это аллюзия на идеологию, которой придерживаются члены группировки. В игре «Fallout» названия фракций *Синты*, *Институт*, *Легион Цезаря* имеют семантическую связь с лидером фракции или особенностями участников. Например, *Синты* – это фракция синтетических роботов. Номинации игрового пространства во всех играх демонстрируют переплетение вымысла и реальности. Например, реальные имена в игре «STALCRAFT: X» (*атомная электростанция им. В.И. Ленина, г. Припять, Поллеское* и др.) и фикциональные (*Радар, Свалка* и под.), а также онимы, стилизованные под названия военных объектов советской эпохи, имеющие в своем составе цифровые индексы (*Любеч 3*). В игре «Fallout» топонимы тоже взяты из реального мира (*Лексингтон, река Согас* и т.д.) или специально созданы для игры

(*Ретрансляционная башня IDL-109, Рейдерские могилы*). Имена, формирующие ономастический фон, соотносят каждую игру с определенным временем, местом и условиями действия в основной истории. Например, в игре «STALCRAFT: X» действие происходит в Чернобыльской зоне отчуждения в 2012 году, а в игре «Fallout» – в США после ядерной войны.

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

В п. 2.2 рассматриваются жанрообразующие признаки имен собственных в игре «Вангеры», относящейся по своим основным характеристикам к жанру **«симулятор»**. Основные особенности игр данного жанра следующие: наличие управляемого объекта (например, транспортного средства), главного героя и связанных с ним второстепенных персонажей; четко обозначенный путь продвижения по миру, маркированному игровыми локациями.

Игра «Вангеры», выпущенная российскими разработчиками из компании К-Д ЛАБ, относится к поджанру «гоночный симулятор». Действие игры разворачивается в далеком будущем. Человечество создало способ межпространственных путешествий – «Коридоры». Это привело к столкновению с высокоразвитой расой. Война и генетические эксперименты, которые последовали после, породили новые гибридные формы жизни. По сюжету игрок получает в управление одну из таких форм жизни, представленную в виде транспортного средства (мехоса). Суть игры сводится к управлению транспортом, участию в гонках, перевозке грузов.

В ономастиконе игры 113 имен собственных. Центральное место занимают названия транспортных средств (игровые порейонимы), артефактов, имеющих отношение к обслуживанию транспорта (игровые хрематонимы), комплекс имен главного персонажа (игровые антропонимы) и второстепенных персонажей, которые выдают игроку задания (квазиантропонимы), а также названия локаций (игровые топонимы), с помощью которых обозначен путь следования главного персонажа (60%). Названия рас, отдельных предметов, эпизодических персонажей, праздников и гоночных мероприятий формируют ономастический фон игры (40%).

Всем транспортным средствам (мехосам) присваиваются индивидуальные имена. Это названия-метафоры, которые отражают характерные особенности транспортного средства: внешние признаки или функциональные характеристики. Например, мехос *Жаба* напоминает 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 *Мгновенный* имеет очень большую мобильность и скорость. У *Потрошителя* множество клинков и ножей на обшивке корпуса, при столкновении с другими водителями он их букваль-

но потрошит. *Прокалыватель* оснащён большими иглами, при столкновении прокалывает врагов. При создании этих названий авторы использовали не только уже существующие слова (существительные и субстантивированные прилагательные), но и изобретали новые слова по существующим моделям словообразования. Например, мехос *Песколаз* буквально может «лазать по песку».

Сопутствующие аксессуары, имеющие отношение к данным транспортным средствам, тоже имеют индивидуальные имена. К ним мы относим названия орудий (*Махотин, ГОрб Генератор, Спитл Система, Библибанозная Блокада, Крастест Мортира*) и приборов (*Вектор, КонтеРиг, КаттеРиг, КротРиг*), которые видоизменяют транспорт.

При номинации главного героя и второстепенных персонажей используются различные приёмы языковой игры: графической орфографической, словообразовательной. Например, имя главного героя *Вангер* образовано путем слоговой аббревиации от двух существительных – *вандал* и *герой*. Противоположный оценочный компонент в семантике этих существительных характеризует главного персонажа с разных сторон.

Имена антроподобных существ (квазиантропонимы) ассоциативно связаны с местами их расположения (игровыми топонимами). Это может быть связь по роду деятельности и внешним признакам. Например, *Обурец* – имя старого советника в городе-убежище (эскейве) *Огород*. 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 *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*.

Подииш – название стартовой локации в игре. Она выполнена в зелёной цветовой гамме. Советник в этом эскейве – *Липкий*, он тоже зелёный. На протяжении всего времени общения с этим персонажем мы слышим в его репликах слово *стручок*. Считаем, что игровой топоним 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.

Отмечается также фонетическое сходство между квазиантропонимами и игровыми топонимами. Например, *Буравчик* – советник на *ВиЗБу*, глава *Бюро*. *Цыфра* – советник эскейва *ЦыПа*, жена *Маленького Цыка*. Другой персонаж, советник *БиЗоны Цыкотуха*, имеет визуальное сходство с *Цыфрой* (обе синие). Её имя – аллюзия на Муху Цокотуху из одноименного произведения К. Чуковского, показывающая, что некоторые части человеческой культуры в будущем сохранятся. Изменение буквы в первом

слоге устанавливает связь между персонажами. Намеренное нарушение русской орфографии в этих именах привлекает к ним внимание и демонстрирует необычность, нестандартность виртуального мира.

Ономастический фон формируют названия отдельных предметов, необходимых для прохождения игроком определенных фрагментов пути (*Ли-пуринга, Палочка, Сам Буравчик, Дробус, Пипка, Перепонка, Цифик*), названия праздников и гоночных мероприятий (*ритуальные гонки Элирекция, ПипШоу* и др.), названия рас, которые показывают расовое и этническое разнообразие представителей игровых миров (*Элиоды, Бибураты, Цыксы, Спириты, Инферналы, Софти*). Эта часть имен собственных добавляет необходимые детали к игровой истории.

В результате атипичный игровой мир будущего с необычными, неповторимыми именами и названиями воспринимается как целостное явление.

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, 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 ездовых 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. 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 «автосимулятор». Например, в серии игр «Colin McRae Rally» главным героем является *Colin McRae*.

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.

В п. 2.3. анализируются особенности употребления имен собственных в компьютерной игре «Black Book/Чёрная книга», относящейся к жанру «**приключение**». У игр данного жанра выделяются следующие жанрообразующие признаки: наличие главного героя, проходящего через разно-

образные испытания в различных местах игрового пространства, взаимодействие с второстепенными персонажами (дружественными и враждебными), использование уникальных предметов для преодоления препятствий.

Игра «Чёрная книга / Black Book») разработана российской студией Morteshka. По сюжету игры у главной героини, девушки-крестьянки *Василисы*, погибает молодой возлюбленный. Чтобы вызволить его из Ада, она решает стать *знаткой* (ведьмой). Её приемный дедушка передает ей могущественный артефакт – *Черную книгу*. После этого 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).

Ономастическое пространство игры «Black Book/Чёрная книга» составляют 545 имён собственных. Центральное место занимают имена собственные, связанные с жанровой спецификой игры: комплекс имен собственных для номинации главной героини (игровые антропонимы), названия уникальных предметов, необходимых для выполнения героиней заданий и преодоления препятствий (хрематонимы), названия игровых локаций (игровые топонимы) и имена собственные второстепенных персонажей, вражеских и дружественных (игровые антропонимы и квазиантропонимы) (88%). К периферии игрового ономастического пространства относятся имена собственные, формирующие ономастический фон игры: названия географических объектов и имена персонажей, не связанных с основным сюжетом; названия предметов, растений, религиозных книг, имена божеств, временного отрезка (12%).

Ядро центрального ономастикона – комплекс из 8 различных игровых антропонимов, используемых для номинации главной героини. Они повторяются в игре многократно. Кроме полного имени *Василиса*, которое, как мы полагаем, героиня получила благодаря героине русской народной сказки *Василисе Прекрасной*, в игре используется 5 его производных вариантов и 2 прозвища. Дружественные персонажи и ее приемный дедушка обращаются к ней *Васька*, *Вася*, *Васюшка*, *Васенька*. Использование уменьшительно-ласкательных форм имени демонстрирует близость между персонажами. Нейтральные персонажи, например, крестьяне, называют её *Василиса Федоровна*. Выбор этой формы говорит о проявлении уважения крестьян к героине. Второстепенные персонажи при обращении к главной героине используют прозвища *Векиша* 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. *Векиша*, или *Вещица* – это мифологический персонаж женского пола, совмещающий начало человека (женщины) и демона [Шкуратов, 2016]. Так полные формы имени, диминутивы и прозвища подчеркивают значимость главного героя, характерную для игр жанра «приключение».

Объекты игрового пространства обозначаются с помощью как реальных, так и искусственно созданных топонимов. В «Чёрной книге /Black Book» авторы целенаправленно воссоздавали географию мира *Чердынско-го уезда* с некоторыми добавлениями, которые мы можем назвать игровыми условностями. При этом часть топонимов была перенесена в игру из ономастикона реального Чердынского уезда, эти названия существуют в топонимии Чердынского района Пермской области по сегодняшний день. Например, *деревня Кушева, Качево озеро, Чудской лес, Троицкая церковь* и т.д. 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».

Каждая глава начинается с одной из самых значимых локаций, откуда героиня начинает свой путь, выполняя поставленные задачи, а потом возвращается в *Избу Деда Егора*. После получения задания героиня попадает на карту заданий, где она линейно должна посещать представленные подлокации. В миссии «Добраться до завода» это *Земская станция, Дорога на Усть-Боровское, Кокаринская роцца, Деревня Логово, Чёрный берег, Мрачный лес, Телеграфная линия, Разорванный телеграф, Село Нижнее Мошево, Село Усть-Боровское, Усть-Боровской завод и Заводская Изба*.

Топонимы *Мрачный лес* и *Чёрный берег* 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. Названиями подлокаций *Усть-Боровской завод* и *Заводская Изба* обозначены финальные точки путешествия Василисы в рамках этого задания. Реальное 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.

Имена второстепенных персонажей (квазиантропонимы) содержат интертекстуальные отсылки к мифологическим и фольклорным героям или событиям. Например, бес *Тринадцатый брат* сам поясняет происхождение своего имени: у него было 12 братьев, и все они погибли на войне, остался только он один. Как известно, в суевериях считается, что число тринадцать (или «чёртова дюжина») 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. При изобретении имени беса *Лувезелько*, вероятно, была применена анаграмма с добавлением суффикса –к– и окончания –о, что связало это имя собственное с именем *Вельзевул*, которое в Новом завете отождествляется с

нечистым духом. *Водяной, Обдириха, Леший, Русалка* 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 квазиантропони́мы, 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 собственным данной подгруппы: *Толстый бес* (внешний вид), *Огненный-бес* (физические особенности) и т.д.

Названия уникальных магических предметов, важных и нужных для преодоления препятствий, имеют ясную внутреннюю форму. Они характеризуют предмет по внешнему виду или по функции. Имена собственные *Чёрная книга* и *Пестерь с чертями* 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. Считаем, что название предмета отражает связь между мифологическим/языческим и христианским началами. Подобное наблюдалось во времена, взятые за основу для игры. Для номинации 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* встречаются 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. Мы полагаем, что имя этого предмета 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]. Представленное описание предмета в точности повторяет его визуальную форму в игре.

К фоновым именам мы относим географические названия, не связанные с продвижением героини к намеченной цели (*Пермская губерния, Чердынский уезд, Вильгорт, Коми-Пермяцкий округ, Русский Север, Пятнег, Урал, Сибирь* и т.д.), имена эпизодических персонажей (*Евлампий Гуров, Тимофей, Дашка из Пильвы, епископ Архангельский и Холмогорский Вениамин, Прокопий юродивый*), игровые теонимы (*Сидящий на Престоле, Господь, Ен, Войпель*), названиями книг и письменных источников (*Послание Синода, Откровение Святого Иоанна Богослова, Житие Стефана*) и др. Они устанавливают связь с определенным местом и способствуют погружению игрока в определенную эпоху – 1879 год, Чердынский уезд Пермской губернии Российской империи.

Данный выбор или изобретение имен собственных обеспечивает переплетение вымысла и реальности, что в целом характерно для магического мира игр-приключений.

Отмеченные жанрообразующие признаки имен собственных характерны и для других отечественных и зарубежных игр жанра «приключение». При этом качественная и количественная характеристика имен собственных может различаться в зависимости от особенностей игровой истории. Например, все эти признаки отмечаются в игре от польских разработчиков «Ведьмак 3: Дикая Охота», построенной на серии книг польского писателя А. Сапковского, и отечественной игре «Василиса и Баба-Яга», в основе которой – одноименная народная сказка. В каждой из этих игр присутствует несколько имен и прозвищ главного героя. В «Ведьмаке» это *Ведьмак, Геральта Геральт из Ривии, Мясник из Блавикина* и др. В игре «Василиса и Баба-Яга» – *Василиса, Васенька, Вася* и др. Выбор имени зависит от игровой ситуации и масштабов игры.

У Василисы есть только один особый уникальный предмет, для номинации которого используется хремотоним *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 др. Они нужны ему для достижения главной цели – истребление монстров и спасение обездоленных. Второстепенные персонажи в обеих играх, как и в игре «Черная книга», – это различные мифические существа и люди. В игре «Василиса и Баба Яга» – мифонимы *Водяной, Леший, Баба-Яга* и т.д. В «Ведьмаке» – персонажи-люди (*Дикстра, Тайлер* и т.д.), персонажи-боги (*Дагон, Шепчущий холм* и т.д.), персонажи-духи (*прибожеж Ивасик, Игоша*). В истории «Василисы» для номинации локаций используются преимущественно апеллятивы (*озеро, лес, изба в лесу* и т.д.). География игры «Ведьмак» представлена разнородными топонимами, именующими гнезда монстров (*гнездо Архигрифона*), храмы (*храм Мелителэ*), города (*Новиград*), села (*Белый сад*).

Подобный набор имён собственных встречается в игре от испанских разработчиков «Blasphemous II», которая по своим основным признакам относится к жанру «приключения». В игре только один главный герой (*Кающийся*), многочисленные уникальные предметы, которыми он обладает, имеют названия. 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*). Персонажи тоже делятся на противников и дружественных (*Курс, возрожденный пламенем, Эвитерно, первый кающийся, Перпетва, Эсдрес, Деограсиас*). Игровая география маркирована искусственно созданными топонимами (*Братство безмолвной печали, Мост Страстей Господних, Сад Высоких Хоралов*).

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.

В **Заключении** подводятся основные итоги исследования. 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-специфичные особенности ономастики компьютерных игр.

Основные положения диссертационного исследования отражены в следующих публикациях автора:

Статьи в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК при Министерстве науки и высшего образования РФ

1. Михайлин, И.А. Компьютерная игра как объект ономастического исследования / И.А. Михайлин // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2024. – № 3. – С. 31–41 (0,68 п.л.).
2. Михайлин, И.А. Имена собственные как маркеры жанра «шутер» в компьютерной игре «Atomic Heart» / И.А. Михайлин // Studia Germanica, Romanica et Comparatistica. 2025. – Т. 21. Вып. 2 (68). – С. 115–125 (0,73 п.л.).
3. Михайлин, И.А. Ономастическое творчество как способ создания виртуального мира компьютерной игры / И.А. Михайлин, И.В. Крюкова //

Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2025. – № 3. – С. 87–99 (1,29 п.л., 0,77 п.л. – авт.).

Статьи в рецензируемых научных изданиях базы РИНЦ

4. Михайлин, И.А. Жанровая специфика имен собственных в компьютерной игре Vlasphemous II / И.А. Михайлин // Известия Волгоградского государственного социально-педагогического университета. Филологические науки. – 2024. – № 1(5). – С. 53–57 (0,44 п.л.).

5. Михайлин, И.А. Имена собственные в компьютерной игре «Black Book/Чёрная книга» как маркеры жанра «приключения» / И.А. Михайлин // Известия Волгоградского государственного социально-педагогического университета. Филологические науки. – 2025. – № 4 (12). – С. 78–86 (0,71 п.л.).

Статьи в сборниках научных трудов и материалах конференций

6. Михайлин, И.А. Топонимия компьютерных игр (на материале игры «Ведьмак 3. Дикая Охота») / И.А. Михайлин // Русский язык в образовательном пространстве Юга России и Северного Кавказа. II Намитокковские чтения: материалы Международной научной конференции по общей и региональной ономастике (Майкоп, 22-24 мая 2023 г.). – Майкоп: ЭЛИТ, 2023. – С. 128–131 (0,2 п.л.).

7. Михайлин, И.А. Хрематоимы в дискурсивном пространстве компьютерной игры / И.А. Михайлин // Ономастика Поволжья: материалы XXII Международной научной конференции, Саратов, 26–29 сентября 2024 года. – Саратов: Саратовский государственный медицинский университет, 2024. – С. 371–375 (0,44 п.л.).

8. Михайлин, И.А. Имена персонажей компьютерной игры как маркеры жанра / И.А. Михайлин // Региональная ономастика: проблемы и перспективы исследования: сборник научных статей. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2025. – С. 209–213 (0,29 п.л.).

9. Михайлин, И.А. Имена собственные как маркеры жанра «симулятор» (на материале компьютерной игры «Вангеры») / И.А. Михайлин // Ономастика Поволжья: Сборник материалов XXIII Международной научной конференции, Астрахань, 01–03 октября 2025 года. – Астрахань: Издатель: Сорокин Роман Васильевич, 2025. – С. 403–407 (0,43 п.л.).

Михайлин Иван Алексеевич

ЖАНРООБРАЗУЮЩИЕ ПРИЗНАКИ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ
В ДИСКУРСИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Подписано к печати 22.04.26. Формат 60x84/16. Бум. офс.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 1,4. Уч.-изд. л. 1,5. Тираж 100 экз. Заказ

Научное издательство ВГСПУ «Перемена»
Отпечатано в типографии ИП Миллер А.Г.
400005, Волгоград, пр-кт им. В. И. Ленина, 27