

И.А. Михайлин

Волгоградский государственный социально-педагогический университет
e-mail: dudelevel9323@gamil.com

УДК 81'374.2

ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ КАК МАРКЕРЫ ЖАНРА

Ключевые слова: *квазиантропоним, компьютерная игра, дискурс, прозвище, жанр «шутер».*

В статье рассматривается специфика изобретения имен персонажей (квазиантропонимов) в дискурсе компьютерной игры. На примере имен персонажей компьютерной игры жанра «шутер» выделяются тематические группы имен, используемые для номинации антагонистов и протагонистов. Анализируется корреляция реального и фикционального в основе принципов номинации. Сделан вывод о соответствии выбора данных имен признакам жанра «шутер».

I.A. Mikhailin

Volgograd State Socio-Pedagogical University

COMPUTER GAME CHARACTER NAMES AS THE MARKERS OF A GENRE

Key words: *quasi-anthroponym, computer game, discourse, nickname, shooter genre.*

The article deals with the specificity of the invention of character names (quasi-anthroponyms) in the discourse of a computer game. On the example of character names of the computer game of the genre “shooter” the thematic groups of names used for nomination of antagonists and protagonists are singled out. The correlation of real and fictional in the basis of nomination principles is analyzed. It is concluded that the choice of these names corresponds to features of the “shooter” genre.

В современных ономастических исследованиях функционирование имен собственных изучается в основном на материале художественных или публицистических текстов. Между тем существует феномен, в котором сочетаются признаки всех функциональных стилей, совмещается реальное и фикциональное начало и при этом содержится большое количество

собственных имен. Это компьютерная видеоигра. С лингвистической точки зрения, в ней прослеживается многоаспектная проработанность языкового наполнения дискурса (мира игры), в разы превышающего варианты, например из художественной литературы [5, с. 26]. Существует множество жанров компьютерных игр. Один из наиболее распространенных – «шутер». Т.Х. Култалиев определяет «шутер» как компьютерную игру, в основе игрового процесса которой лежит использование огнестрельного оружия в различных ситуациях [3]. Мы предполагаем, что жанр игры влияет на выбор имен собственных при создании дискурсивного пространства компьютерной игры, имена собственные формируют ономастический фон, отображающий цельный мир со своей историей. В играх жанра «шутер» обнаруживаются следующие структурные элементы: характер игрового процесса, перспектива и игровое пространство [2, с. 7–8; 6]. Помимо них также могут присутствовать и дополнительные атрибуты (элементы ролевой игры, симулятора и т.д.), которые добавляют свои особенности к жанровой специфике игры.

По нашим наблюдениям, каждый из жанровых элементов маркирован определенной группой имен собственных. Например, перспектива – антропонимами. Этот структурный элемент связан с созданием главных персонажей игры – антагонистов и протагонистов (и их имён собственных). Цель данной статьи – определить специфику выбора или изобретения имен персонажей в компьютерной игре жанра «шутер». В качестве материала мы выбрали многопользовательский онлайн-шутер от первого лица с элементами RPG «STALCRAFT: X». Сюжетно игра повествует о стремлении главного героя разгадать загадку таинственного зова, влекущего людей в Чернобыльскую зону отчуждения (ЧЗО).

В словаре Н.В. Подольской под антропонимом понимается «разряд онимов. Любое собственное имя, которое может иметь человек (или группа людей), в т. ч. личное имя, отчество, фамилия, прозвище, псевдоним, криптоним, кличка, андроним, гинеконим, патроним» [4, с. 31].

Однако в этом традиционном определении речь идет о номинациях реальных людей. Между тем термин «антропоним» применяется и при исследовании фикциональных персонажей. Используется также термин «квазиантропоним». Применительно к нашему исследованию он будет обобщать все виды имён персонажей, созданных для нарратива компьютерной игры. Д.В. Захарова и Л.М. Бондарева в своём исследовании указывают, что под «квазиантропонимами» в компьютерных играх можно понимать «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» [1, с. 53]. В нашем случае фэнтезийным текстом выступит компьютерная игра, а существами, принадлежащими альтернативному миру игры, станут игровые персонажи-люди.

В определении также обращается внимание на то, что в основу номинации персонажа может быть положен ряд признаков, среди которых: «внешний вид», «характеристика», «функция» и их комбинация [1].

Сплошная выборка квазиантропонимов из данной игры составила 157 имён персонажей. Подавляющее большинство (120 имён (76,5%)) представлено прозвищами.

Персонажи в мире игры говорят о том, что ЧЗО, являясь миром отличным от «большой земли» (остальной мир), содержит в себе видоизмененные аспекты обычного социального строя. Поэтому каждый должен взять себе новое имя для разграничения жизни до и после. Таковыми становятся прозвища. Прозвища в мире игры выполняют функции социальной маркировки и маскировки. Кроме того, короткие формы личных имён характерны для военного игрового дискурса.

Все прозвища в игре можно разделить на несколько тематических групп, в основу номинации которых легли какие-то особенности персонажа или его принадлежности. Первая группа прозвищ отражает род деятельности персонажа до его попадания в ЧЗО. Всего 38 единиц (32%). Например: *Физик, Подрядчик, Археолог, Бригадир, Дистрибьютор* и т.д. В основе всех прозвищ этой группы – существующие существительны, обозначающие лиц по профессии или сфере занятости.

Близкой по семантическому составу группой являются прозвища со значением фактической занятости персонажей на момент игровых событий в ЧЗО. Например, *Бармен, Медик, Техник, Шпион, Перекупщик, Связной, Атаман* и т.д. Подобных прозвищ насчитывается 15 (13%). Так *Бармен* выступает в роли бармена в локации *Бар 100 Рентген*, *Медик* лечит раненых персонажей, *Техник* занимается починкой поломанных предметов и т.д. Все рассмотренные прозвища принадлежат нейтральным персонажам, не относящихся каким-либо группировкам.

Иные способы номинации используются при создании прозвищ, которые принадлежат персонажам-членам различных военизированных группировок в ЧЗО. Такие прозвища соотносят персонажа со определенной социальной группой. Однако данные прозвища неоднородны. Мы объединили их в тематические группы, которые отражают специфику дискурса исследуемой игры.

Первая группа представляет прозвища членов группировок, которые можно противопоставить с точки зрения идеологии. Всего 28 прозвищ (23,5%).

Часть из них (16 ед. – 57%) принадлежит членам группировки «*Бандиты*». Их идеология основывается на воровстве, грабеже и убийстве других сталкеров. Например, *Кум, Штырь, Гнус, Лютый, Гном, Мент, Шнырь* и т.д. Эти имена собственные во многом напоминают прозвища, существующие в реальном криминальном мире, а также слова, относящиеся к воровскому жаргону. В данном случае мы считаем, что авторы взяли за основу специфику номинации реального мира и перенесли его в игру.

В основе номинации – следующие особенности человека: рост (*Гном*), характер (*Лютый и Гнус*), род деятельности (*Мент*), положение в криминальной иерархии (*Штырь, Шнырь, Кум*).

Остальные 12 (43%) прозвищ принадлежат персонажам, представляющим группировку «*Сталкеры*». Идеология этой группировки выстраивается на взаимной помощи, как друг другу, так и представителям иных группировок, при этом это объединение формальное, в нем нет лидера. Принципы номинации персонажей частично совпадают с ранее рассмотренными вариантами. Так, персонажи получили свои прозвища на основе характера (*Лёд* – очень отстранённый, *Огонёк* – эмоционально активный), физических характеристик (*Тополь* – высокий рост), внешнего вида (*Кондор* – причёска на голове напоминает голову птицы кондора, *Шаман* – одет как шаман), истории игрового персонажа (*Дикобраз* – прозвище связано с артефактом Дикобраз, который персонаж нашёл первым в своей сталкерской карьере) и т.д.

Иными идеологически противопоставляемыми группами прозвищ выступают имена собственные персонажей группировок «*Долг*» и «*Свобода*». В рамках этих объединений насчитывается 39 прозвищ (32,5%). В группировку «*Свобода*» входят персонажи, которые объединены идеей доступности ЧЗО и правилами анархии. Всего 16 прозвищ (41,5%). Номинация в данном случае имеет во многом случайный характер, что коррелирует с идеями анархии. Например, *Марафонец, Клевер, Грач, Гром* и т.д. Персонажи с этими прозвищами не обладают какими-либо особенностями, которые могли бы послужить семантической основой для номинации. «*Долг*» – военизированная группировка со своими иерархическими порядками, противопоставляемая «*Свободе*». Представители этой группировки – бывшие военные и обычные сталкеры, которые в неё вступили. Рядовые представители группировки обладают разнообразными прозвищами (15 ед. – 38,5%), поскольку – это новички, вступившие в группировку из других объединений. Например, *Сапожник, Дырокол, Калаш* и т.д.

Высшие чины не имеют прозвищ. Они наделены фамилиями в комбинации со званиями: *капитан Воронцов, лейтенант Слудкин, генерал Воронин* и т.д. Всего 37 единиц (23,5%). Тот же способ номинации используется для обозначения представителей фракции «*Военные*»: *капитан Каптерка, лейтенант Соколов* и т.д. В обоих случаях при создании антропонимических комплексов, включающих фамилию и звание, использовалась устойчивая ономастическая модель реального мира. 9 из 37 антропонимов (24,5%) принадлежат представителям фракции учёных, проводящих разнообразные замеры и опыты на территории ЧЗО. Они номинированы схожими антропонимическими комплексами с должностями и военными: *лаборант Киселев, доктор Ширвиндт, профессор Бондаренко* и т.д. У учёных определительные существительные означают их должность или научные звания.

Подводя итог нашего анализа, отметим, что антропонимы способны быть значимым классом онимов в дискурсивном пространстве

компьютерной игры. В игре жанра «шутер» они отвечают за реализацию структурной характеристики «перспектива», что обусловило деление всех персонажей на антагонистов и протагонистов. При создании квазиантропонимов-прозвищ авторы основывают их на характерных особенностях персонажей: визуальных составляющих, характере, предыстории и т.д. Квазиантропонимы-фамилии были перенесены в игру из дискурса реального мира для реализации общей нарративной составляющей. Они демонстрируют переплетение вымысла и реальности, связь дискурса реального мира и дискурса игры. Перспективой дальнейшего исследования мы видим анализ связи квазиантропонимов с онимами иных классов в дискурсе компьютерной игры.

Литература

1. Захарова, Д.В. Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр / Д.В. Захарова, Л.М. Бондарева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2024. – Т. 24, № 1. – С. 47–55.
2. Компьютерные миры ZX Spectrum. – Санкт-Петербург: Питер, 1995. – Т.2. – С. 7–8.
3. Кутлалиев, Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: Автореф. дисс. канд культурологии: 24.08.2014 / Лиманская Л. Б.; М., 2014. – 25 с.
4. Подольская, Н.В. Словарь русской ономастической терминологии / Отв. ред. А.В.Суперанская. – М., 1978. – С. 161.
5. Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореферат дис. ... кандидата искусствоведения / Шехтер Т.Е. – Санкт-Петербург, 2008. – 26 с.
6. 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, – pp. 1–5.

К.С. Мізерыя

Брэсцкі дзяржаўны ўніверсітэт імя А.С. Пушкіна

e-mail: svfbg@tut.by

Навуковы кіраўнік: С.Ф. Бут-Гусаім, кандыдат філалагічных навук, дацэнт

УДК 808.26 – 541.2

АНАМАСТЫКОН ДЗІЦЯЧАЙ ПРОЗЫ КЛАЎДЗІІ КАЛІНЫ І НІЛА ГІЛЕВІЧА

Ключевые слова: *оним, поэтоним, антропоним, антропонимическая коннотация, личное имя, прозвище, топоним.*

В статье рассматриваются представленные в детской литературе белорусских авторов антропонимы, являющиеся носителями ценной информации о материальной и духовной культуре белорусов XX века. Изучены