


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический
Кафедра русского языка, коммуникации и журналистики
Направление подготовки 45.03.01 – Филология
Направленность (профиль) образовательной программы Преподавание филологических дисциплин (преподавание русского языка как иностранного и неродного)

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

И.о. зав. кафедрой

 Е.Г. Иващенко


« 10 » 06 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Ономастикон компьютерной игры в аспекте межкультурного перевода

Исполнитель

студент группы 997-об


 - 15.06.2023

подпись, дата

В.Д. Новосёлова

Руководитель

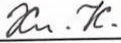
доцент, канд. филол. наук

 15.06.2023

подпись, дата

Н.Г. Архипова

Нормоконтроль

 16.06.2023

подпись, дата

К.О. Ханмамедова

Благовещенск 2023


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический
Кафедра русского языка, коммуникации и журналистики

УТВЕРЖДАЮ

И.о. зав. кафедрой

 Е.Г. Иващенко
« 20 » 10 2022 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента Новосёловой Влады Денисовны

1. Тема выпускной квалификационной работы: Ономастикон компьютерной игры в аспекте межкультурного перевода

(утверждена приказом от 15.03.23 № 594-УЧ)

2. Срок сдачи студентом законченной работы (проекта) 15.06.2023

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе:

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): 1. Ономастическое пространство языковой картины мира. 2. Ономастическое пространство компьютерной игры.

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.) Приложение «Примеры скриншотов из компьютерной игры (топонимы)», «Примеры скриншотов из компьютерной игры (антропонимы)».

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) не предусмотрено

7. Дата выдачи задания 20.10.2022

Руководитель выпускной квалификационной работы: Архипова Нина Геннадьевна, кандидат филологических наук, доцент

Задание принял к исполнению (дата): 20.10.2022 В.Д.Новосёлова

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 57 с., 2 приложения, 55 источников.

ТОПОНИМЫ, ТОПОНИМООБРАЗУЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ, ПЕРЕВОД, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ТОПОНИМИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО, МЕЖКУЛЬТУРНЫЙ ПЕРЕВОД, ОНОМАСТИКА, ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО, ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА

Цель работы – реконструкция ономастического пространства компьютерной игры «Ведьмак», в том числе, в лингвокультурологическом аспекте с точки зрения межкультурного перевода.

Предмет исследования – семантические и культурологические трансформации онимов компьютерной игры «Ведьмак» при их переводе с одного языка на другой.

Изучение искусственно смоделированного в компьютерной игре ономастического пространства является актуальным, так как позволяет исследователю глубже понять специфику создания виртуальных миров для выявления архетипических стереотипов человеческого сознания.

В теоретическом плане материалы исследования позволяют уточнить понятия «виртуальный ономастикон»; обратить внимание на проблемы межкультурного перевода; определить связь явлений «национальная языковая картина мира» – «виртуальная языковая картина мира» – «ономастическое пространство: реальное и виртуальное».

Практическое значение заключается в возможности использования рассмотренного ономастикона компьютерной игры «Ведьмак» в практике преподавания курсов «Лингвокультурология», «Межкультурная коммуникация», «Перевод», а также как рекомендаций создателям и переводчикам компьютерных игр, направленных на соотношение идейного и текстового наполнения игры в аспекте имени собственного.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Ономастическое пространство языковой картины мира	9
1.1 Понятие ономастического пространства	9
1.2 Виды онимов – наименований человека. Функции имени собственного в формировании языковой картины мира	11
1.3 Виды топонимов. Роль топонимов в формировании языковой картины мира	15
2 Ономастическое пространство компьютерной игры	25
2.1 Общая характеристика игры: происхождение, миссия, идейный смысл	25
2.2 Виды и функции онимов – именовании человека в компьютерной игре. Имя собственное в аспекте межкультурного перевода	28
2.3 Топонимическое пространство компьютерной игры: виды топонимов, характеристика, этимология, проблемы межкультурного перевода	38
Заключение	46
Библиографический список	49
Приложение А Примеры скриншотов из компьютерной игры (топонимы)	56
Приложение Б Примеры скриншотов из компьютерной игры (антропонимы)	58

ВВЕДЕНИЕ

Изучением имени собственного, выявлением его своеобразия, историей возникновения и анализом изначального значения слова, от которых оно образовано, занимается ономастика, одной из важных задач которой является изучение современного варианта онима, его развитие, написание и произношение, в том числе, в аспекте межкультурной коммуникации.

В последние десятилетия растет популярность компьютерных игр. Большинство текстов игр переводится на разные языки мира, что влечет за собой лексические трансформации, в том числе, изменения онимов. Это чревато проблемами в восприятии и понимании сюжета, характера персонажей, окружающего мира игры.

Серия романов о Ведьмаке автора Анджея Сапковского стала весьма популярной после выхода в 2015 г. игры «Ведьмак 3: Дикая Охота». Настолько популярной, что известный стриминговый сервис Netflix снял собственную экранизацию романов. Так как оригинальный язык – польский, то при переводе книг и игр на русский и английский языки были отмечены семантические трансформации и даже ошибки, в том числе, относительно имени собственного. Многие ошибки можно назвать культурологическими – это ошибки в переводе имен, прозвищ, кличек, топонимов, терминов, культурных элементов.

Цель работы – реконструкция ономастического пространства компьютерной игры «Ведьмак», в том числе, в лингвокультурологическом аспекте с точки зрения межкультурного перевода.

В работе решаются следующие **задачи**:

- представить общую характеристику игры;
- рассмотреть понятие «ономастическое пространство», описать виды онимов;
- выявить роль онимов в формировании фрагментов языковой картины мира;

– проанализировать компьютерную игру «Ведьмак III: Дикая Охота» как ономастическое пространство, для чего:

– описать виды, дать характеристику, представить этимологию онимов;

– охарактеризовать проблемы межкультурного перевода онимов с языка-донора на языки-реципиенты; создать межъязыковые таблицы онимов.

В работе описываются виды онимов по тематическому основанию; делается перевод онимов с польского и английского языков на русский; характеризуются проблемы межкультурного перевода онимов с языка-донора на языки-реципиенты; создаются межъязыковые таблицы онимов.

Предмет исследования – семантические и культурологические трансформации онимов компьютерной игры «Ведьмак» при их переводе с одного языка на другой.

Объект исследования – ономастическое пространство компьютерной игры «Ведьмак», а именно, ономастическое пространство имени собственного, прозвища, клички, топонима.

Материал исследования: группы онимов, выявленных на страницах описания игры в интернете, на карте игры, в текстах игровых книг, диалогах персонажей, в том числе, имя собственное, прозвище, кличка, топоним. Было проанализировано 136 онимов.

Источниками исследования послужили интернет-страницы с описанием игры, в том числе vedmak.fandom.com, интерактивная карта игры, тексты игровых книг, диалоги персонажей.

Методы, использованные при написании работы.

В работе использовались общенаучные методы и приемы, такие как сбор, систематизация, сравнение, анализ и описание материала; метод межкультурного перевода, метод анализа по лексико-семантическим группам, метод контекстуального анализа.

Тема работы уникальна и до этого никем не рассматривалась; исследуемый языковой материал впервые вводится в поле лингвистического исследования. Этим объясняется **новизна** исследования.

Онимы определенного региона составляют его ономастическое пространство. Ономастическое пространство всегда зависит от принадлежности человека к определенной культуре, территории и эпохе. В топонимах хранится значительная культурная информация, национальная культура этноса. Изучение искусственно смоделированного в компьютерной игре ономастического пространства является **актуальным**, так как позволяет исследователю глубже понять специфику создания виртуальных миров для выявления архетипических стереотипов человеческого сознания.

Действие компьютерной игры происходит в вымышленной Вселенной. Игры и книжная серия созданы в стиле темного фэнтези, мир которого основан на славянской мифологии. В центре повествования – история ведьмака Геральта. Ведьмак – в славянской мифологии – мужчина, обладающий сверхъестественными способностями и, как правило, употребляющий их во вред людям. В идейном плане игра многогранна. Сложная моральная система заставляет игрока выйти из своей зоны комфорта, задуматься над последствиями своих действий и смыслом жизни.

В **теоретическом плане** материалы исследования позволяют уточнить понятия «виртуальный ономастикон»; обратить внимание на проблемы межкультурного перевода; определить связь явлений «национальная языковая картина мира» – «виртуальная языковая картина мира» – «ономастическое пространство: реальное и виртуальное».

Практическое использование результатов исследования заключается в возможности использования рассмотренного ономастикона компьютерной игры «Ведьмак» в практике преподавания курсов «Лингвокультурология», «Межкультурная коммуникация», «Перевод», а также как рекомендаций создателям и переводчикам компьютерных игр, направленных на соотношение идейного и текстового наполнения игры в аспекте имени собственного.

Работа прошла **апробацию** в форме научных докладов на следующих конференциях:

- АмГУ, 21.04.2022. Награждена дипломом II степени в секции

«Актуальные проблемы лингвистики и методики преподавания РКИ».

– XVI Всероссийская с международным участием научно- практическая конференция «Севастопольские Кирилло-Мефодиевские чтения». Севастополь. 16-17 сентября 2022. г.

– XIV Кирилло-Мефодиевские чтения с международным участием. Благовещенск: АмГУ. 08 декабря 2022..

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, теоретической и практической глав, заключения, библиографического списка и приложений.

1 ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

1.1 Понятие ономастического пространства

Ономастика – раздел языкознания, изучающий любые собственные имена¹, историю их возникновения и трансформации в результате длительного употребления в языке-источнике или в связи с заимствованием из других языков.

Как считает Н. В. Подольская, Ономастика исследует историю происхождения имен, мотивы именованья, их эволюцию внутри определенного класса имен, переходы между различными классами (трансонимизация), их территориальное и языковое распространение, их функции в речи, различные трансформации, социальные и психологические аспекты, правовой статус, формульный характер имен, использование и создание имен собственных в литературных текстах, а также их табуирование. Ономастика исследует фонетические, морфологические, словообразовательные, семантические, этимологические и другие аспекты собственных имён².

По Бондалетову, актуальным для специалистов по общей ономастике и любой из частных ономастик (русской, немецкой, славянской, германской и т.д.) является рассмотрение таких ономастических проблем, как:

- структурно-языковая (особенно семантическая) специфика собственного имени, ее отличие от нарицательного имени;
- место ономастической лексики в системе языка;
- проблема однородности ономастических единиц (слов, сочетаний слов и др.), сходства и различия между их разрядами (антропонимами, топонимами, космонимами и др.), оснований их классификации (экстралингвистические и внутрилингвистические основания), а также границ так называемого (ономастического пространства) в частности вхождения – не

¹ Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. М. 1988. С. 192.

² Там же. С. 23.

вхождения в состав ономастической лексики этнонимов (названий народов), номенов (номенклатурных названий какой-либо отрасли науки техники, искусства, например, терминов родства, видов растений и пр.), названий жителей той или иной местности и др.; Возникновение и Закономерности развития собственных имен, роль внутриязыковых и внешних по отношению к языку факторов в их эволюции;

– вопрос о характере и степени системной организации отдельных ономастических разрядов и ономастики (онимами языка в целом)

– специфика литературной ономастики, использование ономастической лексики в разных функциональных стилях;

– методы изучения ономастической лексики (общенаучные, общелингвистические методы других наук, в частности географии, психологии, специфические методы и приемы изучения ономастики в целом и ее разрядов: антропонимии топонимии и т. п.);

– интердисциплинарный характер ономастического материала и место ономастики среди других наук;

– возникновение и история ономастики как особой науки и отдельных ее разделов;

– прикладные проблемы ономастики (нормативно-языковые вопросы перевода и транслитерации, культурно эстетические, страноведческие, лингводидактические, методические и т.д.)³.

Среди исследователей нет единого мнения относительно функции имен собственных. По Ю. Н. Караулову⁴, онимы и их функции реализуются только в речи. Основными функциями имен собственных являются номинативная, идентифицирующая и коммуникативная, в то время как информативная, экспрессивная и поэтическая функции считаются второстепенными. А. А. Реформатский⁵ и О. С. Ахманова⁶ считают, что имена собственные лишены

³ Бондалетов В. Д. Русская Ономастика М., 1983. С. 15.

⁴ Караулов Ю. Н. Русский язык: Энциклопедия. М., 1998. С. 703.

⁵ Реформатский А. А. Введение в языковедение. М., 2014. С. 536.

⁶ Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М., 2007. С. 576.

какого-либо лексического значения, они выполняют только номинативную функцию. Е. В. Шерстюкова⁷ подчеркивает, что имена собственные как единицы языка обладают лишь функцией номинации, а в речи приобретают ещё и идентифицирующую функцию. С точки зрения Я. П. Игнатович⁸, значение имен собственных состоит «в их связи с денотатом». Так, предметность или соотнесенность с классом объектов и есть лексическое значение имени собственного.

Термин «ономастическое пространство» был введен в научный обиход А.В. Суперанской и обозначает сумму имен собственных, употребляющихся в языке данного народа для именованья реальных, гипотетических и фантастических объектов.⁹

Вместе с тем, следует различать понятия ономастическое пространство и ономастическое поле.

Таким образом, ономастическое пространство – это совокупность имен собственных как таковая, безотносительно к ее внутреннему устройству. Ономастическое поле же предполагает наличие системно-структурных отношений и связей, выступает как упорядоченная, иерархизированная совокупность имен собственных¹⁰.

1.2 Виды онимов – именованья человека. Функции имени собственного в формировании языковой картины мира

На данный момент существует несколько классификаций онимов. О. И. Фонякова предлагает следующие виды: антропонимы; топонимы; космонимы;

⁷ Шерстюкова Е. В. Апеллятивация имен собственных личных как способ вторичной номинации [Электронный ресурс] С. 169-71. URL: <http://dspace.bsu.edu.ru/handle/123456789/2896> (дата обращения: 10.10.2022.).

⁸ Игнатович Я. П. Фразеологические единицы с компонентом-именем собственным в английском языке. [Электронный ресурс] URL: <https://gae.ru/forum2012/pdf/1101.pdf> (дата обращения: 10.10.2022.).

⁹ Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. М., 1973. С. 9.

¹⁰ Супрун В. И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал. Волгоград, 2000. С. 7.

зоонимы; хрононимы; хремотонимы; теонимы и мифонимы; литературные антропонимы; топонимы¹¹.

А. В. Суперанская выделяет следующие типы, принимая во внимание лингвистические и экстралингвистические характеристики имен собственных:

- имена живых существ (антропонимы; зоонимы; мифонимы);
- наименования неодушевленных предметов: (топонимы; космонимы; фитонимы; названия средств передвижения; сортовые и фирменные названия);
- имена собственные комплексных объектов: (названия предприятий, учреждений, праздников, торжеств, названия произведений литературы, стихийных бедствий; фалеронимы – имена собственные любого ордена, медали).

Выделяются следующие типы антропонимов:

- личное имя (имя при рождении);
- фамилия (родовое или семейное имя);
- отчество (патроним – именованья по отцу, деду и т. д.);
- матчество (матроним – именованья по матери);
- андроним (имя женщины по имени, прозвищу либо фамилии её мужа);
- мононим (полное имя, состоящее из одного слова);
- прозвище;
- псевдонимы различных типов, которые могут быть как индивидуальными, так и групповыми;
- никнейм (псевдоним в Интернете);
- криптоним (скрываемое имя);
- антропонимы литературных произведений (литературная антропонимика), героев в фольклоре, в мифах и сказках;
- антропонимы – производные этнонимов (названий наций, народов, народностей).

¹¹ Фонякова О. И. Имя собственное в художественном тексте. Ленинград, 1990. С. 104.

Необходимо дать понятие «языковой картине мира», прежде чем анализировать то, как имя собственное его формирует. Учены до сих пор не могут прийти к единогласному мнению по этому поводу. Так, часть лингвистов понимают под языковой картиной мира (далее ЯКМ) «субъективный образ объективного мира как средство репрезентации концептуальной картины мира, полностью, однако, неохватывающее ее, как результат языковой, речемыслительной деятельности многопоколенного коллектива на протяжении ряда эпох»¹². ЯКМ – это представления о действительности, отражающиеся в сознании носителей языка как само собой разумеющиеся.

Другие ученые полагают, что ЯКМ представляет собой «зафиксированную в языке и специфическую для данного языкового коллектива схему восприятия действительности»¹³.

Национальных картин мира столько, сколько существует языков – она является отражением национального характера и ментальности.

Антропонимы составляют важную часть языковой картины мира.

Имена собственные также содержат культурный элемент, когда они передают не только актуальную информацию в процессе коммуникации, но также включают и несут культурный контекст, часто связанный с определенной национальной культурой и который уникален для нее.

По мнению В. Д. Бондалетова, «для социолингвистического изучения самый обильный материал представляют собой антропонимы, поскольку они теснее всего связаны с людьми и теми социальными отношениями, которые существуют в человеческом обществе»¹⁴. К. Ю. Рылова предполагает «Имена собственные становятся показателями знаний и представлений о

¹² Климкова Л. А. Нижегородская микропонимия в языковой картине мира: автореф. дис. ... д-р. филол. наук. М., 2008. С. 12.

¹³ Яковлева Е. С. К описанию русской языковой картины мира [Электронный ресурс] 1996. № 1-3. С. 47. URL: <http://www.russianedu.ru/magazine/archive/viewdoc/1996/1-2-3/4759.html> (дата обращения: 20.10.2022.).

¹⁴ Бондалетов В. Д. Ономастика и социолингвистика. М. 1970. С. 17.

действительности, репрезентируют массовое коллективное сознание, ценности, связь с культурно-историческим контекстом»¹⁵.

По Т. В. Шпару, изучение антропонимов позволяют раскрыть суть социальных процессов, поскольку «в имени отражаются не только сведения об отношениях людей, их этнической и религиозной принадлежности, но социальном статусе, территориальном распространении, популярности/непопулярности, социальной и культурной жизни общества»¹⁶.

А. И. Тишин в статье «Лики синергетики» дает емкое определение сегодняшнего миропонимания: «Оно представляет собой человеческое стремление к овладению логикой Бытия и Смысла организации и предназначения Мира и Человека в Мире, выступает инструментом качественно нового постижения сложного, нелинейного мира, в котором присутствуют случайность и необходимость, устойчивость и неустойчивость, обратимость и необратимость, равновесность и неравновесность, линейность и нелинейность, динамичность и стабильность, свобода и произвол и многие другие, взаимно исключаящие характеристики мира»¹⁷.

Таким образом, имена собственные, антропонимы являются составными частями сложно структурированной, динамической, знаковой системы. Относительная стабильность и определенность языковой системы обеспечивает возможность сохранения и передачи знаний о мире и способствует взаимопониманию между носителями разных языков, так как имена людей всегда отражают общечеловеческое стремление понять логику бытия. Следовательно, они способны передавать мировоззрение человека новейшего времени. Они важны для коммуникации в том смысле, что, употребляя имя собственное, человек отличает его от других, а значит, владеет

¹⁵ Рылова К. Ю. Прецедентные антропонимы как экспликативы социокультурных смыслов (на материале произведений авторов-постмодернистов) [Электронный ресурс] // Филология и лингвистика в современном обществе: материалы III междунар. науч. Конф. М. 2014. С. 95 URL: <https://moluch.ru/conf/phil/archive/136/6062/> (дата обращения: 20.10.2022.).

¹⁶ Шпар Т. В. Прозвищные антропонимические номинации в социолингвистическом аспекте: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Уфа. 2012. С. 21.

¹⁷ Тишин А. И. Лики синергетики [Электронный ресурс] // Вестник КРСУ. 2002. № 3. Т. 2. URL: <http://www.krsu.edu.kg/vestnik/2002/v3/a02.htm> (дата обращения: 20.10.2022.).

комплексом знаний об объекте, доступным каждому участнику коммуникации, пользующемуся данной языковой единицей, и его значение должно быть известно говорящему, чтобы понимать и быть понятым при взаимодействии¹⁸.

1.3 Виды топонимов. Роль топонимов в формировании языковой картины мира

Изучением географических названий, выявлением их своеобразия, историей возникновения и анализом изначального значения слов, от которых они образованы, занимается топонимика – одна из отраслей языкознания¹⁹. А также их современное развитие, написание и произношение.

Понятие «географическая номенклатура» (от латинского *nomenclatura* – «список имен») является аналогом термина топонимия. Топонимия является объектом изучения топонимики.

Географические названия – это выражение ментальности людей, их мироощущения, культуры, быта, обычаев, психологического состояния. Они являются неотъемлемой частью современной цивилизации и представляют собой уникальную топонимическую среду, без которой невозможно существование человечества²⁰.

Топонимика тесно связана с особенностями природы и населения страны, государства, области. Часто единственным средством для правильного суждения об этнической (племенной) принадлежности древнейшего населения той или другой местности оказывается топонимика²¹.

Выделяются следующие разделы топонимии по характеру объектов:

– Ойконимика (греч. *oikos* – «жилище») – названия населенных пунктов;

¹⁸ Халупо О. И. Имена собственные как отражение лингвокультурной картины мира [Электронный ресурс] // Гуманитарные и социальные науки. 2014. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennye-kak-otrazhenie-lingvokulturnoy-kartiny-mira> (дата обращения: 14.11.2022.).

¹⁹ Суперанская А. В. Что такое топонимика? М., 1984. С. 3.

²⁰ Басик С. Н. Общая топонимика: Учебное пособие для студентов геогр. фак-та. М., 2006. С. 3.

²¹ Попов А. И. Географические названия (Введение в топонимику). М., 1965. С. 8.

– Гидронимика (греч. *hydor* – «вода») – названия водных объектов, в том числе:

а) Гелонимика – названия болот;

б) Лимнонимика – названия озёр;

в) Океанонимика – названия океанов;

г) Пелагонимика – названия морей;

д) Потамонимика – названия рек;

е) Оронимика (греч. *oros* – «гора») – названия поднятых форм рельефа (горы, хребты);

ж) Спелеонимика (греч. *spelaiion* – «пещера») – названия подземных образований;

з) Хоронимика (греч. *oros* – «граница») – названия территорий;

Хоронимы подразделяются на:

– Микрохоронимы – название природного или административного пространства малого размера и исключительно локального значения (например, уголье)²²;

– Макрохоронимы – название природного или административного пространства крупного размера;

– Урбанонимика (лат. *urbanus* – «городской») – названия внутригородских объектов;

– Дромонимика (греч. *dromos* – «бег») – названия путей сообщения;

– Инсулонимика – названия островов;

– Агроонимика (греч. *agros* – «поле») – названия возделанных земельных участков (например, пашен);

– Дримонимика (греч. *drimos* – «лес, роща») – названия лесов, боров²³.

²²Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Изд. 2-е, перераб. и доп. М.1988. С. 86.

²³Там же. С. 57.

Были выделены следующие принципы топонимического исследования:

- принцип историзма (Никонов В. А.)²⁴. Основная идея заключается в том, что все топонимы на определенной территории должны быть созданы с учетом ее исторического прошлого и настоящего. Основными аспектами, которые необходимо учитывать, являются: этнолингвистическая история региона и его социально-экономическое прошлое;
- принцип рядности (Никонов В. А.). При определении происхождения топонима важно принимать во внимание топонимическую основу территории, к которой он принадлежит, а также названия аналогичных объектов;
- принцип социальной обусловленности (Никонов В. А.);
- принцип относительной негативности географических названий (Никонов В. А.). За основу номинации берется необычная для местности характеристика объекта;
- принцип семантического соответствия (Шилов А. Л.)²⁵. Название географического объекта, однако, должно соответствовать его реальным характеристикам;
- принцип топонимической преемственности (Беленов Н. В.)²⁶. Имеется в виду прямой языковой контакт между новоприбывшими мигрантами и населением, которое ранее проживало на исследуемой территории, достаточный для передачи топонимической номенклатуры отбывших жителей к новым;
- принцип параллелизма (Глинских Г. В., Топоров-Трубачёв)²⁷. Состоит в том, что этимология топонима тем вероятнее, чем больше существует его разноязычных параллелей со сходным семантическим значением;

²⁴Никонов В. А. Введение в топонимику. М. 2011. С. 184.

²⁵Шилов А. Л. Топонимические модели и этимологизация субстратных топонимов Русского Севера [Электронный ресурс] // Вопросы языкознания. 2003. № 4. С. 29-42. URL: <https://vja.ruslang.ru/ru/archive/2003-4/29-42>(дата обращения: 20.03.2022.).

²⁶Беленов Н. В. Топонимия Волжской Булгарии в этноисторическом контексте. Самара, 2016. С. 286.

– Принцип комплексности (Куклин А. Н.)²⁸. Суть в том, что необходимо применять различные методы при рассмотрении происхождения того или иного топонима.

А также методы:

– метод фонетического строя (последовательного исключения) (Никонов В. А.). Суть этого метода состоит в том, что при изучении топонимов, происходящих из неизвестного языка, но обладающих общей фонетической структурой, можно, постепенно исключая языки, для которых такая фонетическая структура неприемлема, уменьшить количество гипотетически возможных вариантов до минимума;

– формантный метод (Востоков – Серебренников). Этот метод предполагает выделение из общей топонимической номенклатуры наименований, содержащих сходные форманты, с последующей их классификацией, этноязыковой и семантической интерпретацией;

– этимологический метод, который базируется на принципе историзма, фонетических закономерностях, а также принципах этимологического исследования;

– палеогеографический метод. Данный метод состоит в том, чтобы по возможности изучить не только современные характеристики географического объекта, чьё название исследуется, но и его характеристики в прошлом, когда это название присваивалось;

²⁷Топоров В. Н., Трубачёв О. Н. Лингвистический анализ гидронимов Верхнего Поднепровья [Электронный ресурс]. М., 1962. С. 379. URL: https://inslav.ru/images/stories/pdf/1962_Toporov_Trubachev.pdf (дата обращения: 20.03.2022.)

²⁸Куклин А. Н. Методология реконструкции палеотопонимов [Электронный ресурс] // Ономастика Поволжья: материалы XV Международной научной конференции (13-16 сентября 2016 г.). Арзамас. 2016. С. 270-274. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_27189984_45580270.pdf (дата обращения: 20.03.2022.).

– сравнительно-сопоставительный метод. Основа этого метода состоит в том, что при изучении определенного названия, необходимо использовать обширные аналогии с другими подобными названиями с разных территорий, отдавая приоритет тем, которые принадлежат к тому же этно-географическо-историческому ареалу, что и исследуемый объект.

С понятием «ономастическое пространство» тесным образом связано понятие «языковая картина мира».

Картина мира – совокупность представлений об окружающем мире у отдельно взятого индивида на интуитивном уровне. Можно выделить картину мира у любой социолингвистической единицы.

Социокультурные сведения, характерные лишь для определенной нации или национальности и отраженные в языке данной национальной общности, В. С. Виноградов называет фоновой информацией. Последняя включает в себя специфические факты истории, особенности государственного устройства и географической среды национальной общности, характерные предметы материальной культуры, фольклорные понятия – все то, что в теории перевода обычно называют реалиями.

Под реалиями в переводоведении понимают не только сами факты, явления и предметы, но и их названия. Понятия, отражающие реалии, носят национальный характер и относятся к категории безэквивалентной лексики, которую Е. М. Верещагин и В. Г. Костомаров определяют как «слова, служащие для выражения понятий, отсутствующих в иной культуре и в ином языке, слова, относящиеся к частным культурным элементам, а также слова, не имеющие эквивалентов за пределами языка, к которому они принадлежат»²⁹.

Лексика любого языка образует систему в силу того, что каждое слово и соответственно каждое понятие занимают в ней определенное место, очерченное отношениями к другим словам и понятиям. Сам характер

²⁹ Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Лингвострановедческая теория слова. М., 1980. С. 320.

вычленения конкретных звеньев реального мира, их группировки, а также передачи в другом языке зависит от наличия в языке соответствующих наименований. И в этом плане в процессе перевода с одного языка на другой вполне естественно и закономерно возникает так проблема лакуны.

Лакуна (от лат. *lacuna* – углубление, впадина) – отсутствие в одном из языков наименования того или иного понятия. Условия жизни народа, такие как социально-политические, экономические, культурные и бытовые, а также мировоззрение, психология, традиции и т.д., приводят к возникновению понятий, которые не существуют в других культурах. Соответственно, в других языках не будет и однословных словарных эквивалентов для их передачи³⁰.

Таким образом, лакуны представляют наибольшие затруднения для переводчика, ведь ему нужно найти такое слово, чтобы смысл высказывания остался понятным и не исказился для представителя другой культуры.

Формирование ономастической картины – актуальная задача современной лингвистики, поскольку топоним обладает этнокультурной значимостью и межязыковым статусом, а топонимическая система в вербализованном виде отражает историко-социальные, языковые и этнокультурные особенности этноса. Топоним выступает идентификатором географического объекта, при этом «само наречие преследует, в конечном счёте, описание мира, а не только обозначение всего сущего»³¹

По мнению В. В. Молчановского, топоним вмещает в себя знания о стране, хранителем и трансформатором историко-культурной информации о конкретном народе: «Национально-культурный компонент семантики топонимов отличается особой страноведческой репрезентативностью, богатством культурно-исторических ассоциаций»³². Ономастический

³⁰Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). [Электронный ресурс] М. 2001. С. 223. URL: <http://www.helpforlinguist.narod.ru/VinogradovVS/VinogradovVS.pdf> (дата обращения: 20.03.2022.)

³¹Кубрякова Е. С. Теория номинации и проблемы категоризации мира. М., 2004. С. 327.

³²Молчановский В. В. Использование лингвострановедческого потенциала топонимической лексики русского языка при работе над текстом. М., 1987. С. 201.

материал обладает огромным культуроведческим потенциалом, декларирует факт культурно-исторической ценности географического наименования. По мнению исследователей, топонимия – это уникальная подсистема языка, «часть культурной среды народа, его мироощущение, миропонимание и мироконструирование»

Топоним отличается очень строгой региональной принадлежностью. С одной стороны, географическое наименование передает важную информацию о внелингвистическом контексте, а с другой, делает эту информацию недоступной для «непосвященных», не обладающих необходимой информацией, которая сосредоточена в ономастической лексике. Образная номинация, заключенная в топониме, «всегда национально специфична в том смысле, что закрепляет в себе исторически сложившуюся в сознании народа – субъекта номинации картину мира»³³. Географические названия могут оставаться в карте длительное время, даже после исчезновения объекта, они остаются значимыми на протяжении истории народа, в отличие, например, от эргонимов, чья актуальность исчезает со временем.

Географическое наименование действует на двух уровнях коммуникативной сферы языковой личности – на уровне языка и культуры. Как и любое имя собственное, топоним представляет собой специфическую смесь лингвистического и экстралингвистического; информация о слове переплетается с культурологическими и географическими данными об объекте.

Топонимы можно рассматривать как хранилище информации о языке и культуре отдельного народа благодаря лингвокультурологическим исследованиям. Региональные названия отражают историю страны и

³³ Фаткуллина Ф. Г. Топонимическая лексика как отражение национальной языковой картины мира [Электронный ресурс] / Материалы II Международной научной конференции «Социальное развитие и общественные науки» Европейский журнал социальных наук. 2014. № 3. Том 1. С. 212-225 URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=25324869> (дата обращения: 21.03.2022.).

показывают, как язык и культура общества развивались и процветали с течением времени.

Поскольку топонимы появляются в различные исторические эпохи и отражают разные пласты развития общества, изучение региональных названий становится актуальной проблемой современной лингвистики. Люди выбирают из внешнего мира и включают в название только то, что отражает их собственное мировоззрение, экзистенциальные ценности и знания об окружающей действительности.

Топонимы конкретного региона составляют его ономастическое пространство. С точки зрения национально-этнической и исторической специфики ономастических представлений термин «ономастическое пространство» обычно употребляется в двух смыслах: 1) как общелингвистическая категория, то есть система ономастических единиц, используемых для специальной (более конкретной, индивидуализированной) идентификации объектов действительности; 2) как категория конкретного языка в определенный период его истории.

Например, в русском языке существуют следующие топонимообразующие элементы:

- град;
- город;
- усть – устье реки;
- ям – ямской, почтовый;
- яр – крутой, возвышенный берег;

В английском:

- бер (англ. aber, из брит.) – устье;
- берн, борн (англ. burn, bourne) – ручей, небольшая река;
- боро, бро, бург, бери (англ. borough/brough/burgh/bury) – укрепленное поселение, форт;

- бридж (англ. bridge) – мост;
- валли/вэлли (англ. valley) – долина, впадина;
- дейл (англ. dale) – долина, огород;
- инвер (англ. inver, из гойд.) – устье, слияние;
- кастер, честер, стер (англ. caster/chester/cester) – лагерь, укрепление;
- кил (англ. kil) – монашеская келья, старая церковь;
- ленд (англ. land) – земля;
- пул (англ. pool) – гавань;
- сток (англ. stoke) – хозяйство;
- таун (англ. town) – город;
- тон (англ. ton) – усадьба, поместье, имение;
- торп (англ. thorp, thorp, из др.-англ. þorp) – деревушка;
- филд (англ. field) – поле, поляна;
- форд (англ. ford, forth) – брод;
- хилл (англ. hill) – холм;
- хэм/гем/шем/ем/эм (англ. ham) – усадьба, ферма;
- эйвон (англ. avon, из валл. afon);

В польском языке явных топонимообразующих элементов нет, но можно выделить следующее:

- суффикс -owice указывал на место, принадлежащее когда-то частному лицу;
- суффикс -ow означал, что место принадлежало семье данного человека;
- суффикс -se означал, что место принадлежало потомкам семьи данного человека.

Таким образом, ономастическое пространство индивида всегда зависит от его культурного, географического и исторического фона. Значимые культурные данные, такие как национальная культура этнической группы, можно найти в ключевых словах. Географическое название может развиваться в результате

политических или экономических изменений в обществе, хранить культурные и исторические данные о том времени и передаваться последующим поколениям.

2 ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

2.1 Общая характеристика игры: происхождение, миссия, идейный смысл.

Игра «Ведьмак 3: Дикая охота» (ориг. *Wiedźmin 3: Dziki Gon*) – компьютерная игра в жанре action/RPG (role-playing game, ролевой экшн), разработанная польской студией CD Projekt RED, выпущенная 19 мая 2015 года. Является прямым продолжением предыдущих игр «Ведьмак» (ориг. *Wiedźmin*, 2007) и «Ведьмак 2: Убийцы королей» (ориг. *Wiedźmin 2: Zabójcy królów*, 2011).

Действие всех трех игр происходит в вымышленной вселенной литературной серии «Ведьмак», созданной польским писателем Анджеем Сапковским в период с 1990 по 1998 год.

Игры и книжная серия созданы в стиле темного фэнтези, мир которого основан на славянской мифологии. В центре повествования – история ведьмака Геральта.

Ведьмак – мифологии восточных славян – мужчина, обладающий сверхъестественными способностями и, как правило, употребляющий их во вред людям. Ведьмаком можно родиться, а можно и стать после соответствующего обучения. Прирожденного ведьмака узнать обычно труда не составляет: у него не растут ни усы, ни борода, нет половых органов, зато имеется хвостик, а отражение в зеркалах перевернуто вверх ногами. (К. Королёв, 2006). Ведьмаки – охотники на чудовищ, этим они и зарабатывают на жизнь. Ведут отшельнический образ жизни, потому что простые люди презирают и боятся их.

Многие детали в играх отсылают к книгам, хотя игры не являются прямым продолжением их. Игры, скорее, вариация на тему альтернативного финала книг. Игры являются отдельным от книг продуктом, связанные лишь отсылками, персонажами и вселенной. Финалы игр и книг отличаются.

Менее чем за год после релиза игры было продано более 10 миллионов копий, а сама игра получила высочайшие оценки критиков. Такая популярность во многом обязана широкой рекламной кампанией – на раскрутку игры было потрачено около 35 млн долларов. «Ведьмак 3: Дикая охота» получила рекордное количество наград «Игра года» и стала своеобразным эталоном в геймдеве. В наше время игра всё еще остается актуальной – каждый день появляются сотни положительных отзывов на страничке игры в онлайн-сервисе цифрового распространения компьютерных игр и программ «Steam».

В отличие от предыдущих игр, мир «Ведьмак 3» расширился – необходимо потратить около 40 минут реального времени, чтобы пересечь континент. Для удобного перемещения существует подробная карта и точки быстрого перемещения, расположенные в деревнях и других важных местах. Мир игры примерно в 30 раз больше мира предыдущих игр, а также, он является открытым – в любой уголок контента можно добраться без дополнительных окон загрузки. Присутствует сменяемость дня и ночи, причем, ночью дороги намного опаснее – появляются бандиты и ночные чудовища.

Впервые в серии игр о Геральте, он умеет ездить верхом, прыгать, переступать или преодолевать препятствия, подниматься на уступы, цепляться за выступы, плавать и плавно скатываться по склонам.

Сюжетная составляющая игры очень богата и разнообразна. Помимо основного сюжета существуют сотни второстепенных миссий, заданий друзей и контрактов на монстров. Даже самый маленький квест имеет свой собственный исход, который зависит от игрока. Многие задания строятся по типу «Сделай выбор – получи результат», что дает возможность перепроходить игру несколько раз, получая разные результаты. Всего, после окончания основной сюжетной линии, состояние мира может варьироваться до 36 раз.

Основных концовок 3 – плохая, хорошая и отличная. Также, есть концовки для самого Геральта (а именно, его любовный интерес) и его друзей. Игрок в лице Геральта может решить судьбу целого государства и его правителя, а может пустить все на самотёк, что тоже предусмотрено. Диалогиперсонажей, при этом, тоже различаются. NPC (неигровые персонажи) по-разному реагируют на действия игрока – иногда положительно, иногда отрицательно. Если игрок ведет себя неподобающе – могут даже напасть или не заплатить.

Сюжет игры «Ведьмак III: Дикая охота» сводится к одной миссии – найти Цири, приёмную дочку Геральта, которая скрывается от Дикой охоты. Дикая Охота – легендарные небесные всадники, предвестники зла, главные антагонисты игры. Путешествуя по миру, Геральт находит подсказки и улики, становится все ближе и ближе к ответу на вопрос «Где же Цири?».

Многие сюжетные аспекты скрыты в диалогах между персонажами, а также, во внутриигровых ресурсах – книгах, вывесках, табличках, описаниях предметов. Например, описания чудовищ содержатся в «Бестиарии», здесь указана краткая характеристика чудовища, средства для борьбы с ним – зелья или масла для меча, стратегия по уничтожению его. Зачастую указана история появления данного чудовища.

Жанр игры RPG предполагает полное погружение игрока во вселенную. Этому способствует почти полный контроль игрока над действиями Геральта. Игрок не просто наблюдает за развитием сюжета, но и принимает в нем непосредственное участие, создавая все новые и новые развилки сюжета.

В идейном плане игра многогранна. Фраза «Зло меньшее и зло большее» произносится Геральтом единожды, но именно она отражает суть всех выборов и развилочек в игре. Именно мериллом зла выступает игрок, когда совершает очередной выбор. У всех выборов есть свои последствия, для кого-то они ужасны, для кого-то – приемлемы.

Именно в этом и заключается идейный смысл игры – сложная моральная система заставляет игрока выйти из своей зоны комфорта, задуматься над последствиями.

2.2 Виды и функции онимов – именованний человека в компьютерной игре

Всего было выделено 39 мужских имен, 34 женских, 7 детских, 5 кличек животных: (таблица 1)

Таблица 1 – Имена, фамилии, псевдонимы или прозвища (если имеются)

Имя в оригинале	Имя на английском	Имя на русском
Ведьмаки		
Geralt z Rivii	Geralt of Rivia	Геральт из Ривии
Letho z Gulety	Letho of Gulet (The Kingslayer)	Лето из Гулеты (Убийца Королей)
Vesemir	Vesemir	Весемир
Eskel	Eskel	Эскель
Lambert	Lambert	Ламберт
Эльфы		
Eredin Bréacc Glas (Krogulec)	Eredin Bréacc Glas (Sparrowhawk)	Эредин Бреакк Глас (Ястреб)
Avallac'h	Avallac'h	Аваллак'х
Iorweth	Iorweth	Иорвет
Imlerith	Imlerith	Имлерих
Elihal	Elihal	Элихаль
Гномы		
Zoltan Chivay	Zoltan Chivay	Золтан Хивай
Vimme Vivaldi	Vimme Vivaldi	Вимме Вивальди
Dudu	Dudu	Дуду
Tasak	Cleaver	Тесак

Сверхъестественные существа		
Janek	Johnny	Ивасик
Вампиры		
Emiel Regis	Emiel Regis	Эмиель Регис
Dettlaff van der Eretein	Dettlaff van der Eretein	Детлафф ван дер Эретайн
Люди		
Ewald Borsodi	Ewald Borsodi	Эвальд Борсоди
Vernon Roche	Vernon Roche	Вернон Роше
Gaunter o'Dim (Pan Lusterko и Szklany Człowiek)	Gaunter O'Dimm (Master Mirror и Man of Glass)	Гюнтер о'Дим (Господин Зеркало и Стекланный человек)
Filip Stenger (Krwawy Baron)	Phillip <i>Strenger</i> (Bloody Baron)	Филип Стенгер (Кровавый Барон)
Radowid V Srogi	Radovid V the Stern	Радовид V Свирепый
Myszowór	Mousesack	Мышовур
Bran Tuirseach	Bran Tuirseach	Бран Тиршах
Hjalmar an Craite (Krzywogębym)	Hjalmar an Craite	Хьялмар ан Крайт
The Pellar	The Pellar	Ворожей
Vserad	Vserad	Всерад
Hendrik	Hendrik	Гендрик
Caleb Menge	Caleb Menge	Калев Менге
Lugos Szalony	Lugos Drummond (Madman)	Лугос Безумный
Skurwiel Junior	Whoreson Junior	Ублюдок Младший
Franciszek Bedlam (Król Żebraków)	Francis Bedlam (The King of Beggars)	Франциск Бедлам (Король Нищих)

Продолжение таблицы 1

Jaskier	<i>Dandelion</i>	Люттик
Женские имена и фамилии (если имеются)		
Имя в оригинале	Имя на английском	Имя на русском
Ciri	Ciri	Цири
Чародейки		
Yennefer Vengerbergu	Yennefer Vengerberg	Йеннифер Венгерберга
Triss Merigold	Triss Merigold	Трисс Меригольд
Keira Metz	Keira Metz	Кейра Мец
Filippa Eilhart	Filippa Eilhart	Филиппа Эйльхарт
Sheala de Tancarville	Sheala de Tancarville	Шеала де Тансервилль
Fringilla Vigo	Fringilla Vigo	Фрингиля Виго
Sabrina Glevissig	Sabrina Glevissig	Сабрина Глевиссиг
Сверхъестественные существа		
Saskia	Saskia	Саския
-	She-Who-Knows	Та-Что-Знает
Szepciuchą	Whispess	Шептуха
Prządka	Weavess	Пряха
Kuchta	Brewess	Кухарка
Pani Jeziora	Lady of the Lake	Владычица Озера
Эльфийки		
Francesca Findabair	Francesca Findabair	Франческа Финдабаир
Вампириши		
Oriana	Orianna	Ориана

Люди

Продолжение таблицы 1

Cerys an Craite	Cerys an Craite	Керис ан Крайт
Birna	Birna	Бирна
Anna Stenger	Anna Strenger	Анна Стенгер
Ves	Ves	Бьянка
Corine Tilly	Corinne Tilly	Корина Тилли
Maria Luiza La Valette	Maria Luiza La Valette	Луиза ла Валетт
Priscilla	Priscilla	Присцилла
Shani	Shani	Шани
Scholastyka	Sophonra	Схоластика
Tamara Stenger	Tamara Strenger	Тамара Стенгер
-	Still Waters	Тихий Омут
Zula	Zula	Зуля
Iris von Everec	Iris von Everec	Ирис фон Эверек
Aldona Lamch	Aldona Lamch	Альдона Ламх
Anna Henrietta	Anna Henrietta	Анна Генриетта
Vivienne de Tabris	Vivienne de Tabris	Вивиенна де Табрис
Meve	Meve	Мэва (Белая королева)
Świszczaça Zośka	Whistling Wendy	Зоська-свистушка
Детские имена		
Имя в оригинале	Имя на английском	Имя на русском
Milka	Millie	Милка
Gretka	Gretka	Гретка
Hadka	Haddy	Гадко
Luba	Mandy	Люба
-	Symko	Шимко
-	Genny	Гневко

Продолжение таблицы 1

Имя в оригинале	Имя на английском	Имя на русском
Plotka	Roach	Лошадь Плотва
Boris	Boris	Медведь Борис
-	Balbina the Goose	Гусыня Бальбина
-	Strawberry	Корова Красотка
	Princess	Коза Княжна

В результате исследования антропонимов, были выделены следующие типы номинации по моделям:

- одиночный антропоним (Всерад, Эксель, Весемир, Зуля)
- антропоним+антропоним (Трисс Меригольд, Золтан Хивай, Вивиенна де Табрис)
- антропоним+термин родства (Геральт из Ривии, Лето из Гулеты, Йеннифер из Венгерберга)
- антропоним по роду деятельности/признаку (Лютик, Тесак)

По модели антропоним+антропоним образованы имена большинства чародеек, королей, богатых людей. Это обусловлено спецификой игрового мира – не все могли позволить иметь фамилию. У крестьян, детей(крестьянских) и ведьмаков имена состоят лишь из антропонима, что говорит об отрицательном отношении к ним общества.

Эльфы имеют необычные имена, которые нельзя отнести к группе. Это связано с тем, что в мире «Ведьмака», эльфы – высшая и самая развитая раса, которая имеет свой собственный язык. Эльфийские имена пришли из их языка.

Вампиры также являются высшими и древними существами, поэтому их имена несут в себе историю их рода.

Практически все чародейки имеют фамилию. Это связано с тем, что ча-

родейки обладают зачастую скверным характером. Они хитрые, властолюбивые и считают себя лучше простых людей. Фамилия для них – это способ выделиться над остальными, показать свое превосходство.

Такие имена, как Эмгыр и Кагыр принадлежат персонажам, родом из Нильфгаарда, внутриигровой империи. Нильфгаард имеет свой язык, поэтому имена выходцев оттуда переводятся на все языки одинаково.

У некоторых персонажей есть прозвища, которые несут в себе определенный признак, характеризующий владельца.

Прозвища можно разделить на три группы:

- по внешним данным: Ястреб (скорость и зрение), Белая Королева (цвет волос), Белый Волк, Ласточка;
- по роду деятельности: Убийца Королей, Кровавый Барон, Господин Зеркало (торговец зеркалами), Король Нищих.
- по характеру владельца, его поступкам: Свирепый, Смелый, Великий.

Как уже было указано выше, не у всех персонажей имеются фамилии. Фамилия – указание на род, из которого произошел тот или иной герой. Зачастую они не несут в себе никакой информации: Дийкстра, Борсоди, Хивай, Финдабаир, Виго.

Некоторые фамилии являются «говорящими» и отсылают на реально существовавших персон: Калев Менге (доктор Менгель).

Другие фамилии несут в себе признак, характеризующий носителя: Франциск Бедлам.

Большинство имен собственных **взрослых мужчин и женщин** перешли в русскую и английскую версию игры путем лексического заимствования. Это обусловлено: 1) спецификой игры, 2) невозможностью подобрать эквивалент имени, 3) информацией, которую несет данное имя (Детлафф (Detlaff) от dead love – «мертвая любовь», история данного персонажа разворачивается вокруг его неудачной любовной истории)

Имена детей в большинстве своем состоят из одного антропонима и являются простыми. Зачастую носят в себе признак (Гневко, Гадко)

Если человеческие имена были переведены с помощью **лексического заимствования**, то имена сверхъестественных существ с помощью **лексической кальки** (кроме Саскии – это реальное имя)

Таблица 2 – Имена сверхъестественных существ

Польский	Английский	Русский
Janek	Johnny	Ивасик
Szerciucha	Whispess (шепчущая)	Шептуха
Prządka	Weavess (ткачиха)	Пряха
Kuchta	Brewess (brew – варить, та, что варит)	Кухарка
-	She-Who-Knows	Та-Что-Знает
Pani Jeziora (Леди Озера)	Lady of the Lake	Владычица Озера

Вероятнее всего это связано с информацией, которую несет данное имя, которую нельзя не передать на другие языки, и которая может быть передана средствами другого языка без потери смысла (в отличие от лекс.заимств.)

Зачастую их имена носят в себе определенный признак, который необходимо отразить в других вариантах перевода. Это заметно и в других локализациях, например:

Таблица 3 – перевод имен сверхъестественных существ на разные языки

Русский перевод	Немецкий перевод	Испанский перевод	Французский перевод	Чешский перевод

Шептуха	Flüsterin (от Flüster – шепчущая)	Susurradora (от Susurra – шепчет)	Soupir (краткий вздых)	Šeptana
Пряха	Weberin (ткачиха)	Tejedora (ткачиха)	Fuselle	Pletana
Кухарка	Brauerin (от гл. brauen – варить пиво)	Guisadora (та, что тушит еду)	Ambroisie (ам- брозия)	Vařena

Интересны следующие цепочки:

Janek-Johnny-Ивасик, Miłka-Millie-Милка, Świszczaça-Zośka-Whistling Wendy-Зоська-свистушка

Где Ивасик и Милка являются детьми, а Зоська-свистушка женщиной легкого поведения. Johnny, Millie и Wendy являются простыми популярными именами, собственно эквивалентами Ивасику (Ивану) и Зоське (Зоя).

При рассмотрении кличек животных особенностей выявлено не было. Есть лишь небольшие расхождения (Корова Красотка – Strawberry (клубника) и коза Княжна – Princess (принцесса)) Данные расхождения могут быть связаны с ограниченностью языковых средств и/или ролью животного в сюжете. Корова Красотка – победительница конкурса коров, следовательно, это корова редких качеств. Клубника в мире «Ведьмака» – редкое растение. Княжна на английский переводится как «princess». Это имя также обусловлено ролью животного в сюжете – это любимая коза владельца.

Plotka – Roach – Лошадь Плотва

Случай с лошадью Плотвой интересен тем, что такое необычное имя далне сам Геральт, а его друг Люттик:

«– Знаешь, что? Мою эльфью кобылу тоже надо бы как-то назвать.

Хммм...

- *Может, Плотвичка? – съехидничал трубадур.*
- *Плотва? – согласился ведьмак. – А что, звучит.*
- *Геральт?*
- *Слушаю.*
- *У тебя в жизни была хоть одна лошадина, которую не называли бы Плотва?*
- *Нет, – ответил ведьмак после недолгого раздумья. – Не было.»*
- (А. Сапковский «Крещение Огнем»)
- «– *Забирайся на лошадь. Поговорим в пути. Эй, ты что! Только не с мешком! Хочешь, чтобы у Плотвы спина переломилась?*
- *Это Плотва? Но Плотва же была гнедой, а эта каштановая.*
- *Все мои лошади зовутся Плотвами. Ты прекрасно знаешь и перестань болтать.»* (А. Сапковский «Меч Предназначения»)

Таким образом, можно сделать вывод, что главный герой не долгодумает над именем для очередной лошади, которых приходится часто менять. В этом есть некоторая доля пренебрежения к животному. Ведь если лошадь погибнет, Геральт ее за просто заменит новой Плотвой.

Слова Plotka в польском языке гендерное, женского рода. Это тоже своего рода знак, что главный герой отдает предпочтение только кобылам.

В английском языке слово Roach многозначно и может обозначать: *таракан*, *плотва*, *вобла*, *тарань*, *челка*, *завитушка*, *вихрь*.

В результате исследования фамилий и имен были выделены несоответствия в переводе:

Цепочка Jaskier – Dandelion – Лютик.

Лютик – лучший друг главного героя, музыкант, поющий и играющий на *лютне*. Оттуда и пошло его имя на русском и польском языках. Также на польском и русском языке Jaskier и Лютик – название цветка. На английском лютик (цветок) – Buttercup, что зачастую используется в качестве женского имени.

Filip Stenger (Krrawy Baron) – Phillip Strenger (Bloody Baron) - Филипп

Стенгер (Кровавый Барон). Здесь возникает вопрос в английском переводе фамилии, а именно варианте Strenger, что является игрой слов со словом Stranger (незнакомец)

Radowid V Srogi – Radovid V the Stern – Радовид V Свирепый

В русский перевод слово Srogi и Stern (строгий, суровый, жестокий) перешло в виде Свирепый, что усиливает негативную коннотацию и восприятие персонажа.

The Pellar - The Pellar - Ворожей

Pellar на обоих языках означает «чародей, волшебник». В русскую версию игры перешло под видом «ворожей». Это связано со спецификой игры, т.к. чародем деревенский колдун называться не может.

Таким образом, большинство антропонимов перешли в русскую и английскую версии игры путем **лексического заимствования**. Это связано со спецификой игрового мира, наличия внутриигровых языков, территориальных и социальных особенностей. Путем калькирования перешли имена большинства крестьян, детей, кличек животных. Это может быть связано с простотой и необходимостью их адаптации для передачи специфики окружающего мира.

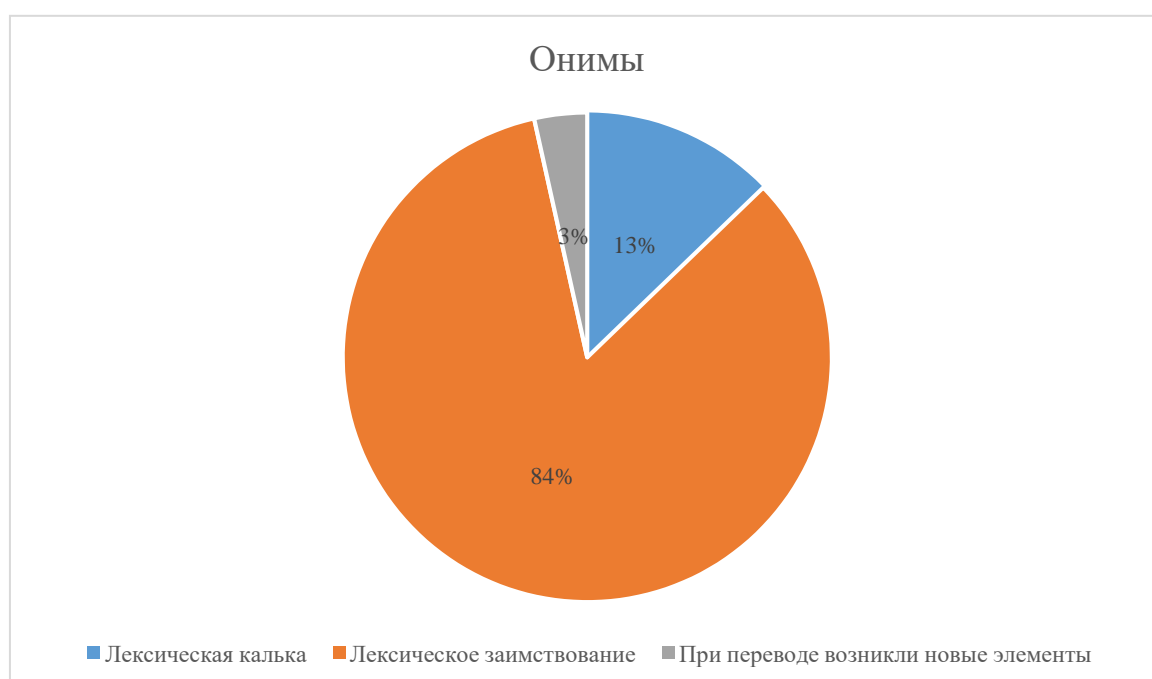


Рисунок 1 – Диаграмма «Онимы мира компьютерной игры»

Третью группу составляют имена, которые при переводе на другой язык образовали новый лексический элемент, например:

Ves – Ves – Бьянка

Где перевод имени Бьянка в русской локализации ничем не мотивирован.

2.3 Топонимическое пространство компьютерной игры: виды топонимов, характеристика, этимология, проблемы межкультурного перевода.

Для исследования проблемы топонимического пространства игры «Ведьмак III: Дикая охота» были составлены таблицы с сопоставлением топонимов в языке-оригинале, английском и русском.

Всего было выделено 6 групп топонимов: деревни, города, государства, острова, реки и озера, названия таверн.

Таблица 4 – Топонимы

Деревни:

Топоним в оригинале	Топоним на русском	Топоним на английском
Konary	Большие Сучья	Blackbough
Glińsk	Глинник	Claywich
Bronovitz	Броновицы	Brunwich
Wrzosowa	Вересковка	Heatherton
Dobrowo	Доброво	Honorton
Zalipie	Залипье	Lindenvale
Carsten	Карстен	Carsten
Larvik	Ларвик	Larvik
Myszyniec	Мышинец	Mowshurst
Podgaje	Подлесье	Midcopse

Продолжение таблицы 4

Rudnik	Рудник	Oreton
Sworon	Сворки	Lurtch
Sworlag	Сворлаг	Svorlag
Stegny	Стёжки	Byways
Sund	Сунд	Sund
Jawornik	Яворник	Mulbrydale
Jantra	Янтра	Yantra
Sztygary	Штейгеры	Downwarren
Biały Sad	Белый сад	White Orchard
Города		
Топоним в оригинале	Топоним на русском	Топоним на английском
Novigrad	Новиград	Novigrad
Nilfgaard	Нильфгаард	Nilfgaard
Oxenfurt	Оксенфурт	Oxenfurt
Rivia	Ривия	Rivia
Wyzima	Вызима	Wyzima
Guleta	Гулета	Guleta
Cintra	Цинтра	Cintra
Beauclair	Боклер	Beauclair
Blaviken	Блавикен	Blaviken
Maribor	Марибор	Maribor
Liria	Лирия	Liria
Государства:		
Топоним в оригинале	Топоним на русском	Топоним на английском

Продолжение таблицы 4

Zerrikania	Зеррикания	Zerrikania
Aedirn	Аэдирн	Aedirn
Mahakam	Махакам	Mahakam
Verden	Верден	Verden
Skellige	Скеллиге	Skellige
Temeria	Темерия	Temeria
Kaedwen	Каэдвен	Kaedwen
Kovir	Ковир	Kovir
Toussaint	Туссент	Toussaint
Острова:		
Топоним в оригинале	Топоним на русском	Топоним на английском
	Журавлиный остров	Crane Island
An Skellig	Ан Скеллиг	An Skellig
Ard Skellig	Ард Скеллиг	Ard Skellig
Thanedd	Таннед	Thanedd
Kłomnica	Коломница	Fyke Isle
Wyspa Jabłoni	Остров Яблонь	Malus Island
Реки и озера		
Mil Trachta	Стоозерье	Mil Trachta
Jaruga	Яруга	Yaruga

Наличие в игре большого количества наименований государств, городов и деревень указывает на эпоху раздробленности и традиционного крестьянского хозяйства, что соответствует сюжету и характеру персонажей игры.

Большинство названий перешли в русский и английский язык путем лексического заимствования: «Aedirn – Аэдирн – Aedirn».

Также, встречались случаи калькирования: «Glińsk – Глинник – Claywich» (глина – clay).

Исходя из этого, топонимы в игре можно поделить на три группы: переход путем лексического заимствования, переход путем калькирования и переход путем создания новой лексической единицы.

Топонимы, перешедшие в русскую и английскую локализацию путем лексического заимствования:

Таблица 5 – Лексическое заимствование

Топоним в оригинале	в русском	Топоним на английском
Carsten	Карстен	Carsten
Larvik	Ларвик	Larvik
Sworlag	Сворлаг	Svorlag
Sund	Сунд	Sund
Jantra	Янтра	Yantra
Nilfgaard	Нильфгаард	Nilfgaard
Oxenfurt	Оксенфурт	Oxenfurt
Guleta	Гулета	Guleta
Blaviken	Блавикен	Blaviken
Zerrikania	Зеррикания	Zerrikania
Mahakam	Махакам	Mahakam
Skellige	Скеллиге	Skellige
Kovir	Ковир	Kovir
An Skellig	Ан Скеллиг	An Skellig
Thanedd	Таннед	Thanedd
Pontar	Понтар	Pontar

Как можно заметить, практически все топонимы, перешедшие в другие языки таким образом, не имеют аналогов в языках-реципиентах. В большинстве своем они означают фантазийные места, а сами слова были образованы без каких-либо правил, а способ образования слова определить невозможно. Таким образом, данные топонимы очень сложны для адаптации, поэтому, они употребляются во всех исследованных версиях игры без изменений.

Топонимы, перешедшие в русскую и английскую локализацию путем калькирования:

Таблица 6 – Калькирование

Топоним в оригинале	Топоним на русском	Топоним на английском
Glińsk	Глинник	Claywich (clay – «глина»)
Wrzosowa	Вересковка	Heatherton (heather – «вереск», название растения)
Zalipie	Залипье	Lindenvale (linden – «липа»)
Rudnik	Рудник	Oreton (ore – «руда»)
Stegny	Стёжки	Byways («обходные пути»)
Wyspa Jabłoni	Остров Яблонь	Malus Island (malus – «яблоко»)
Zimorodek	Корчма «Зимородок»	The Kingfisher Inn (the Kingfisher – «зимородок»)
Karczma Kuroliszek	Корчма «Куролиск»	The Cockatrice Inn (cockatrice – «куролиск»,

Karczma Rozstajach	na	Корчма распутье»	«На	Inn at the Crossroads (cross- roads – буквально «пересечение дорог»)
Karczma Port	Nowy	Корчма порт»	«Новый	The New Port
Karczma Kotów	Siedem	Корчма котов»	«Семь	Seven Cats Inn

Таких топонимов в разы меньше, в основном это названия таверн и некоторых деревень. Это связано с возможностью перевести топоним, используя языковые ресурсы, возможностью проследить за словообразованием. Названия деревень были переведены, используя конструкцию «основа слова + топонимобразующий элемент» (ton, овка) или полной адаптации названия «стёжки – byways».

Третью группу топонимов составляют названия, в результате перевода которых возникли новые лексические элементы:

Таблица 7 – Новые лексические элементы

Топоним оригинале	в	Топоним русском	на	Топоним английском	на
Kopary («ветки»)		Большие Сучья		Blackbough («черные ветви»)	
Dobrowo		Доброво		Honorton (honor – «честь»)	
Myszyniec		Мышинец		Mowshurst (mow – «сеновал»)	
Podgaje («роща»)	(gaje –	Подлесье		Midcopse (scope – «роща»)	
Sworon		Сворки		Lurtch («беда»)	

Jawornik (jawor – «клен», явор)	Яворник	Mulbrydale (непереводимыйто- поним)
Sztygary («бригадиры»)	Штейгеры («горные мастера»)	Downwarren (warren– «кроличья нора»)
Biały Sad	Белый сад	White Orchard (orchard – «фруктовый сад»)
Kłomnica	Коломница	Fyke Isle (fyke – «невод»)
Mil Trachta	Стоозерье (буквально новое слово)	Mil Trachta
Szałwia i Rozmaryn	«Шалфей и розмарин»	Rosemary and Thyme (thyme – «тмин»)

Есть случаи несоответствий. Так, в польском языке Konary буквально значит «ветки», в русской версии игры звучит как «Большие Сучья». Словарь толкует слово *сучья* как «крупные ветки», а словосочетание «большие сучья» усиливает значение размера. В английской версии игры этот топоним функционирует как Blackbough – «черные ветви», то есть, возможно, старые или мёртвые ветви. Употребление качественных прилагательных с существительным «ветки» (сучья) в русской и английской версиях игры создает атмосферу таинственности, вызывает страх.

Dobrowo – Доброво – Honorton

Словарь толкует «dobro» как «хороший». В русском языке значение схоже. В английском же языке появляется основа «honor» в значении «честь». Данное название, возможно, указывает на положительные качества жителей данной деревни. Однако, название – ирония. В этой деревне произошла ужасная

трагедия, которую учинили старейшины деревни из-за своей жадности. Название данной деревни не нанесено на карту.

Stygary – Штейгеры – Downwarren

Stygary с польского языка переводится как «бригадиры», то есть название указывает на род деятельности жителей. «Штейгер» – это «горный мастер, ведающий рудничными работами». Опять же, название указывает на ремесло. Downwarren буквально переводится как «вниз, в кроличью нору». Фразеологизм «кроличья нора» означает «длинный и извилистый путь, ведущий к истине, который изобилует ложными тропками и таинственными ответвлениями». Топоним указывает, что жители деревни хранят какую-то тайну.

Наблюдения над топонимообразующими элементами показали следующее:

В польской версии игры выявлен единственный топонимообразующий элемент – grad. Например, Novigrad.

В русской версии игры отмечены следующие топонимообразующие элементы:

- -град (Новиград);
- наименования деревень с формообразующими элементами -а (Вересковка) и -о/е (Доброво, Залипье, Подлесье);

В английской версии игры представлено наибольшее количество национальных топонимообразующих элементов. Но все они использованы исключительно при наименованиях деревень:

- боро, бро, бург, бери (англ. borough/brough/burgh/bury) – укрепленное поселение, форт (Blackbough);
- валли/вэлли (англ. valley) – долина, впадина (Lindenvale);
- вич (англ. wich) – который; образует относительные прилагательные при назывании городов (Claywich, Brunwich);
- вэйз (англ. ways) – дорога, путь (Byways);
- дейл (англ. dale) – долина, участок в аренду, огород (Mulbrydale);
- тон (англ. ton, ten) – усадьба, поместье, имение (Heatherton) ;

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В работе рассмотрено ономастическое пространство как совокупность имен собственных как таковая, безотносительно к ее внутреннему устройству и ономастическое поле, предполагающее наличие системно-структурных отношений и связей, и выступающее как упорядоченная, иерархизированная совокупность имен собственных.

Было отмечено, что единицы ономастического пространства и ономастического поля являются элементами сложно структурированной, динамической знаковой системы. Относительная устойчивость единиц ономастического пространства компьютерной игры обеспечивает возможность сохранения и передачи знаний о виртуальном мире и обуславливает возможность взаимопонимание между носителями разных языков, играющих в компьютерную игру, так как собственное имя всегда отражают общечеловеческое стремление к овладению логикой бытия. Следовательно, имя собственное способно передавать мировоззрение человека новейшего времени. Оно важно для коммуникации в том смысле, что, употребляя имя собственное, человек отличает его от других, а значит, владеет комплексом знаний об объекте, доступным каждому участнику виртуальной коммуникации, пользующемуся данной языковой единицей, и его значение должно быть известно говорящему, чтобы понимать и быть понятым при взаимодействии

Наблюдения над антропонимическим пространством компьютерной игры «Ведьмак» показали следующее:

– самую большую группу антропонимов составляют имена взрослых людей, что обусловлено сюжетной линией игры и общей стилистикой игры, так как целевая аудитория является взрослыми людьми. Что касается польского и русского языков, то они находятся в большей близости, чем английский, и внутренняя и грамматическая форма польского антропонима – имени человека – обладает семантической прозрачностью

(часто слово имеет общеславянские истоки) и не требует использования национальных средств русского языка при использовании антропонима врусской версии игры.

– не подвергаются национальной адаптации антропонимы – имена чародеек, вампиров, которые используются, главным образом, как лексические заимствования. Это обусловлено спецификой их характера, а также наличием внутриигровых языков, которые невозможны для адаптации.

– в русской и английской версиях игры функционируют антропонимы, образованные в результате лексического заимствования, путем калькирования и путем создания новой лексической единицы.

Самую большую группу составляют антропонимы, образованные путем лексического перевода (семантические кальки). Таким образом перешли имена практически всех взрослых мужчин и женщин. Данные антропонимы практически невозможно адаптировать.

Особенности прозвищ и кличек заключается в том, что они, в основном, перешли в русскую локализацию путем лексического калькирования, так как они несут в себе особую информацию о владельце, которую необходимо передать на другие языки и которая важна для понимания данного персонажа.

Наблюдения над топонимическим пространством компьютерной игры «Ведьмак» показали следующее:

– самую большую группу топонимов составляют наименования деревень, что обусловлено сюжетной линией игры и общей стилистикой игры – большая часть населения мира «Ведьмака» – бедняки, еле сводящие концы с концами. Считаем, что именно тогда, когда топоним выполняет наибольшую смыслообразующую функцию, он подвергается лингвокультурологической и собственно языковой трансформации в языке-реципиенте, так как именно национальные языковые средства формируют фрагменты языковых картин мира. Что касается польского и русского языков, то они находятся в большей близости, чем английский, и внутренняя и грамматическая форма польского топонима – наименования деревни –

обладает семантической прозрачностью (часто слово имеет общеславянские истоки) и не требует использования национальных средств русского языка при использовании топонима в русской версии игры;

– не подвергаются национальной адаптации топонимы – наименования государств и городов, которые используются, главным образом, как лексические заимствования;

– в русской и английской версиях игры функционируют топонимы, образованные в результате лексического заимствования, путем калькирования и путем создания новой лексической единицы.

Самую большую группу составляют топонимы, образованные путем лексического перевода (семантические кальки). Таким образом, перешли названия практически всех городов, островов, рек. Данные топонимы практически невозможно адаптировать, в отличие от названий деревень.

В заключение отметим, что тема проведенного исследования имеет широкие перспективы. Планируется изучение других типов онимов компьютерной игры для определения, с одной стороны, того, как целое ономастическое пространство определяет идейно-культурологический смысл игры, а с другой стороны, какие трансформации при переводе ономастикона игры разрушают ее виртуальное культурное поле.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов [Электронный ресурс] / О. С. Ахманова – М. : УРСС: КомКнига, 2007. 576 с. – Режим доступа : classes.ru/grammar/174.Akhmanova/source/worddocuments/. – 22.03.2022.
- 2 Басик, С. Н. Общая топонимика: учебное пособие для студентов геогр. фак-та / С. Н. Басик – Мн. : БГУ, 2006. – С. 3.
- Беленов, Н. В. Принципы и методы топонимических исследований [Электронный ресурс] / Н. В. Беленов. – Тамбов : Грамота, 2019. – Том 12. – 224-228. – Режим доступа : https://www.gramota.net/articles/issn_1997-2911_2019_4_46.pdf. – 20.03.2022.
- 3 Беленов, Н. В. Топонимия Волжской Булгарии в этноисторическом контексте / Н. В. Беленов. – Самара : Порто-принт, 2016. – 286 с.
- 4 Блох, М. Я., Имена личные в синтагматике и парадигматике / М. Я. Блох, Т. Н. Семенова – М. : Готика, 2001. – 194 с.
- 5 Болдырева, С. М. Фольклорные и псевдофольклорные антропонимы и их роль в произведениях М. Семеновой [Электронный ресурс] / С. М. Болдырева // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2020. – № 2. – Режим доступа : elibrary.ru/item.asp?id=43841023. – 14.10.2022.
- 6 Бондалетов, В. Д. Ономастика и социолингвистика / В. Д. Бондалетов. – М. : Наука, 1970. – 17 с.
- 7 Бондалетов, В. Д. Русская Ономастика / В. Д. Бондалетов. – М. : Просвещение, 1983. – С. 15.
- 8 Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) [Электронный ресурс] / В. С. Виноградов – М. : Изд-во ин-та общего среднего образования. РАО, 2001. – 224 с. – Режим доступа : <http://www.helpforlinguist.narod.ru/VinogradovVS/VinogradovVS.pdf>. – 20.03.2022.

9 Горбаневский, М. В. В мире имен и названий. Изд. 2-е, переработанное и дополненное. [Электронный ресурс] / М. В. Горбаневский. – М. : Знание, 1987. – 208 с. – Режим доступа : klex.ru/1efl. – 22.02.2022.

10 Дяченко, С. Ведьмак Геральт в жизни и в кино [Электронный ресурс] / С. Дяченко // Если. – 2002. – № 9. – Режим доступа : <http://www.greenfield.narod.ru/articles/vedmak.html>. – 10.02.2022.

11 Зайцева, К. Б. Английская антропонимия и её стилистическое использование: дис. ... канд. филол. Наук : 10.02.20 / К. Б. Зайцева – Одесса, 1979. – 175с.

12 Игнатович, Я. П. Фразеологические единицы с компонентом-именем собственным в английском языке [Электронный ресурс] / Я. П. Игнатович. – Режим доступа : <https://rae.ru/forum2012/pdf/1101.pdf>. – 1.10.2022.

13 Караулов, Ю. Н. Русский язык: Энциклопедия / Ю. Н. Караулов – М. : Большая Рос. энциклопедия: Дрофа, 1998. – 703 с.

14 Карелин, А. Мир Анджея Сапковского. Ведьмак [Электронный ресурс] / А. Карелин // Мир фантастики. – 2004. – № 9. – Режим доступа : <https://mirf.ru/magazine/mir-fantastiki-9/>. – 21.03.2022.

15 Климкова, Л. А. Нижегородская микропонимия в языковой картине мира : автореф. дис. ... д-р филол. Наук : 10.02.01 / Л. А. Климкова. – М., 2008. – 12 с.

16 Королёв, К. М. Ведьмак // Энциклопедия сверхъестественных существ [Электронный ресурс] / К. М. Королев. – М. : Эксмо, 2006. – 720 с. – Режим доступа : royallib.com/read/korolev_kiril/entsiklopediya_sverhestestvennih_sushchestv.html. – 21.03.2022.

17 Королев, К. М. Фэнтези в современной русской литературе: предыстория и метасюжет. [Электронный ресурс] / К. М. Королев – Институтрусской литературы РАН. – 2013. – Режим доступа : academia.edu/7286088/Фэнтези_в_современной_русской_литературе_предыстория_и_метасюжет. – 15.02.2022.

18 Кубрякова, Е. С. Теория номинации и проблемы категоризации мира / Е. С. Кубрякова // Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Рос. академия наук. Ин-т языкознания. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – С.327.

19 Куклин, А. Н. Методология реконструкции палеотопонимов [Электронный ресурс] / А. Н. Куклин // Ономастика Поволжья: материалы XV Международной научной конференции. – Арзамас. – Саров : Интерконтакт, 2016. – С. 270-274. – Режим доступа : https://elibrary.ru/download/elibrary_27189984_45580270.pdf. – 20.03.2022.

20 Курилович, Е. Положение имени собственного в языке [Электронный ресурс] / Е. Курилович // Очерки по лингвистике – М. : Издательство иностранной литературы, 1962. – 320 с. – Режим доступа : booksite.ru/fulltext/kurilovich/index.htm. – 20.10.2022.

21 Молчановский, В. В. Использование лингвострановедческого потенциала топонимической лексики русского языка при работе над текстом / В. В. Молчановский // Лингвострановедение и текст. – М. : Русский язык, 1987.

22 Николюкин А. Н. Литературная энциклопедия терминов и понятий [Электронный ресурс] / А. Н. Николюкин. – Стб. : Институт научной информации по общественным наукам РАН: Интелвак – 2001. – 830 с. – Режим доступа : academia.edu/37372082. – 14.10.2022.

24 Никонов, В. А. Введение в топонимику [Электронный ресурс] / В. А. Никонов – М. : ЛКИ, 2011. – 184 с. – Режим доступа : studmed.ru/nikonov-v-a-vvedenie-v-toponimiku_5e84eae2333.html. – 20.02.2022.

25 Никонов, В. А. Задачи и методы антропонимики // Личные имена в прошлом, настоящем и будущем: Проблемы антропонимики: Сб. статей / Отв. ред. В. А. Никонов. – М. : Наука, 1970. – 344 с.

26 Никонов, В. А., Суперанская А. В. Антропонимика / под ред. В. А. Никонова, А. В. Суперанской. – М. : Наука, 1970. – 330 с.

27 Новичков, А. А. Ономастическое пространство англоязычных произведений фэнтези и способы его передачи на русский язык: дис. ...канд. филол. наук : 10.02.20 / А. А. Новичков. – Северодвинск, 2012. – 296 с.

28 Подольская, Н. В. Антропонимика / Н. В. Подольская // Лингвистический энциклопедический словарь. – М. : Советская энциклопедия, 1990. – 685 с.

29 Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Отв. ред. А. В. Суперанская. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – М. : Наука, 1988. – 192 с.

30 Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Изд. 2-е, перераб. и доп. / Н. В. Подольская – М. : Наука, 1988. – С. 86.

31 Попов, А. И. Географические названия (Введение в топонимику) [Электронный ресурс] / А. И. Попов – М. – Л. : Наука, 1965. – С. 8. – Режим доступа : <https://toponimika.ru/index.php?id=252>. – 20.02.2022.

32 Развадовская, Н. А. Фэнтези А. Сапковского: Синтез мировой и национальной культур [Электронный ресурс] / Н. А. Развадовская – Минск. : Белорусский государственный педагогический университет им. Янки Купалы. – 2012. – 11 с. – Режим доступа : <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/24377/1/200-210.pdf>. – 11.02.2022.

33 Реформатский, А. А. Введение в языковедение [Электронный ресурс] / А. А. Реформаторский. – М. : Аспект Пресс, 2014. – 536 с. – Режим доступа : [https://www.bsu.ru/content/page/1415/hecadem/reformatsky_aa/reformat sky.pdf](https://www.bsu.ru/content/page/1415/hecadem/reformatsky_aa/reformat%20sky.pdf). – 02.03.2022.

34 Рылова, К. Ю. Прецедентные антропонимы как экспликативы социокультурных смыслов (на материале произведений авторов- постмодернистов) [Электронный ресурс] / К. Ю. Рылова // Филология и лингвистика в современном обществе: материалы III междунар. науч. конф. (г.Москва, ноябрь 2014 г.) – М. : Буки-Веди, 2014. – 95 с. – Режим доступа : <https://moluch.ru/conf/phil/archive/136/6062/>. – 20.10.2022.

- 35 Сапковский, А. Геральт: Последнее желание. Меч Предназначения. Кровь эльфов. Час презрения / А. Сапковский. – М., 2006. – 203 с.
- 36 Системы личных имён у народов мира / В. Никонов, М. Крюков, Г. Анохин, Р. Джарылгасинова, Д. Логашова. – М. : Наука, 1986. – 383 с.
- 37 Суперанская, А. В. Имя через века и страны / А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1990. – 190 с.
- 38 Суперанская, А. В. Историческая ономастика / А. В. Суперанская – М. : Наука, 1977. – 450 с.
- 39 Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1973. – 368 с.
- 40 Суперанская, А. В. Структура имени собственного: (фонология и морфология) / А. В. Суперанская; [отв. ред. А. А. Реформатский]; Акад. наук СССР, Ин-т языкознания. – М. : Наука, 1969. – 207 с.
- 41 Суперанская, А. В. Что такое топонимика? / А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1984. – С. 3.
- 42 Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1973. – С. 9
- 43 Супрун, В. И. Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал [Электронный ресурс] / В. И. Супрун. Волгоград : Перемена, 2000. – С. 7. – Режим доступа : elibrary.ru/item.asp?id=1273898. – 15.10.2022.
- 44 Тишин, А. И. Лики синергетики [Электронный ресурс] / А. И. Тишин // Вестник КРСУ. – 2002. – № 3. – Т. 2. – Режим доступа : <http://www.krsu.edu.kg/vestnik/2002/v3/a02.htm>. – 20.10.2022.
- 45 Топоров, В. Н., Трубочёв О. Н. Лингвистический анализ гидронимов Верхнего Поднепровья [Электронный ресурс] / В. Н. Топоров, О. Н. Трубочёв. М. : АН СССР, 1962. – 379 с. – Режим доступа : https://inslav.ru/images/stories/pdf/1962_Toporov_Trubachev.pdf. – 20.03.2022.
- 46 Фаткуллина, Ф. Г. Топонимы как компонент языковой картины

мира [Электронный ресурс] / Ф. Г. Фаткуллина // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-1. – Режим доступа : <https://science-education.ru/ru/article/view?id=18126>. – 21.02.2022.

47 Фокин, А. А. Славянское fantasy: жанр или симулякр [Электронный ресурс] / А. А. Фокин // II Международный научный симпозиум «Славянские языки и культуры в современном мире». – Москва, МГУ имени М. В. Ломоносова, филологический факультет, 2012 г. – С. 322–323. – Режим доступа : http://www.philol.msu.ru/~slavmir2012/pdfs/slavmir2012abst_16.pdf. – 15.02.2022.

48 Фоякова, О. И. Имя собственное в художественном тексте / О. И. Фоякова. – Ленинград, 1990. – 104 с.

49 Халупо, О. И. Имена собственные как отражение лингвокультурной картины мира [Электронный ресурс] / О. И. Халупо // Гуманитарные и социальные науки – 2014. – № 3. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/imena-sobstvennye-kak-otrazhenie-lingvokulturnoy-kartiny-mira>. – 14.11.2022.

50 Чурилова, Ю. В. Антропонимы в художественных произведениях жанра фантастика [Электронный ресурс] / Ю. В. Чурилова // Инновационная траектория развития современной науки: теория, методология и практика: сборник статей Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 29 октября 2019 года // МЦНП «Новая наука». – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука», 2019. – С. 109-113 – Режим доступа : <https://elibrary.ru/item.asp?id=41359020>. – 13.11.2022.

51 Шерстюкова, Е. В. Апеллятивация имен собственных личных как способ вторичной номинации [Электронный ресурс] / Е.В Шерстюкова. // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2011. № 3 (10). С. 169-171. – Режим доступа : <http://dspace.bsu.edu.ru/handle/123456789/2896>. – 10.02.2022.

52 Шилов, А. Л. Топонимические модели и этимологизация субстрат-

ных топонимов Русского Севера [Электронный ресурс] / А. Л. Шилов // Вопросы языкознания. – 2003. – № 4. С. 29-42. – Режим доступа : <https://vja.ruslang.ru/ru/archive/2003-4/29-42>. – 20.03.2022.

53 Шпар, Т. В. Прозвищные антропонимические номинации в социолингвистическом аспекте: автореф. дисс. ... к. филол. н. : 10.02.04 / Т. В. Шпар. – Уфа, 2012. – 21с.

54 Шрейер, Дж. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр = Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made / Дж. Шрейер. – М. : Бомбора, 2019. – 368 с.

55 Яковлева, Е. С. К описанию русской языковой картины мира [Электронный ресурс] / Е. С. Яковлева // Русский язык за рубежом. – 1996. – № 1-3. – 47 с. – Режим доступа : <http://www.russianedu.ru/magazine/archive/viewdoc/1996/1-2-3/4759.html>. – 20.10.2022.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Примеры скриншотов из компьютерной игры (топонимы)

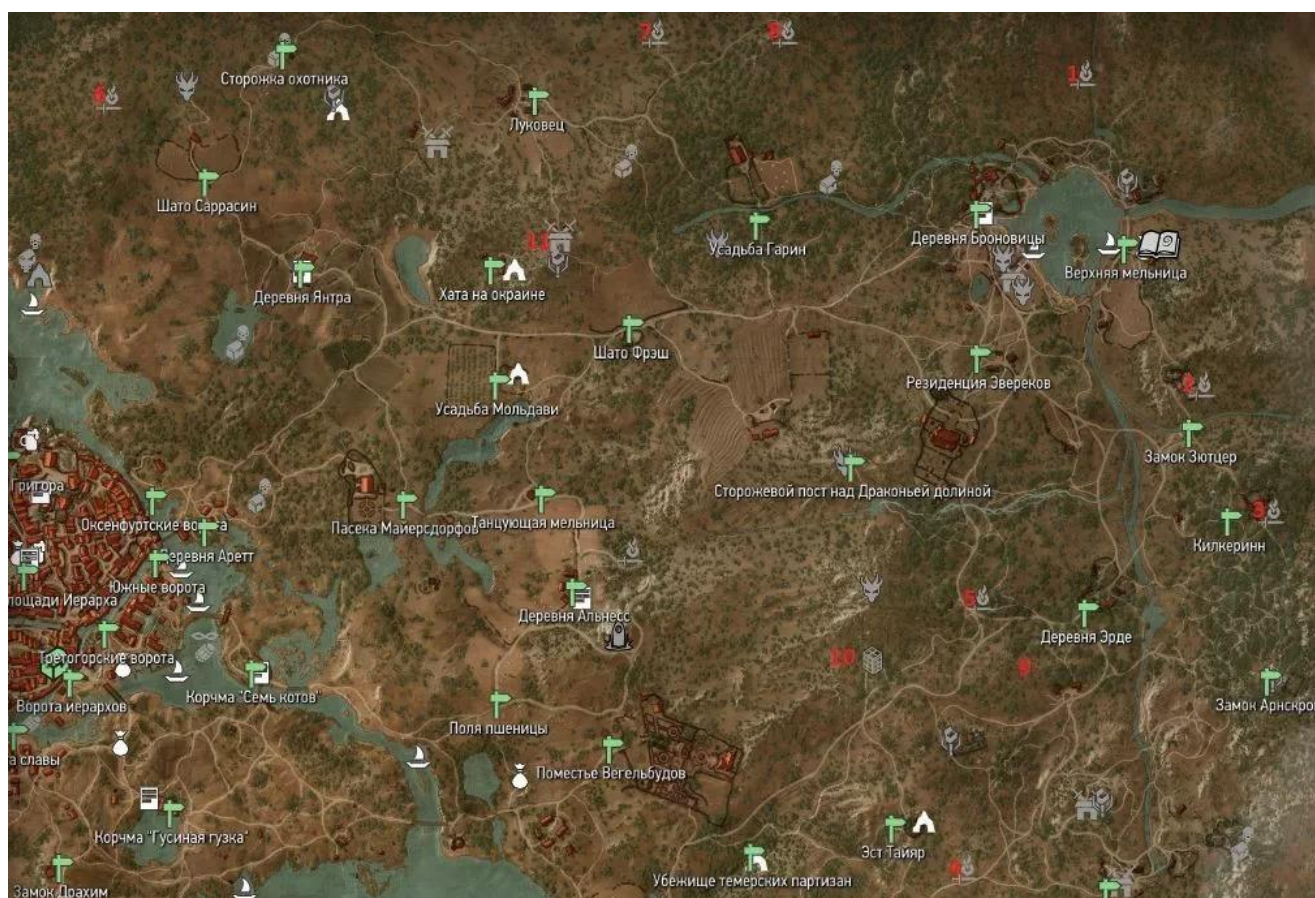


Рисунок А1 – Изображение игровой карты

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А



Рисунок А2 – Изображение интерфейса игры

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Примеры скриншотов из компьютерной игры (антропонимы)



Рисунок Б1 – Обозначение имен во время игрового процесса

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б

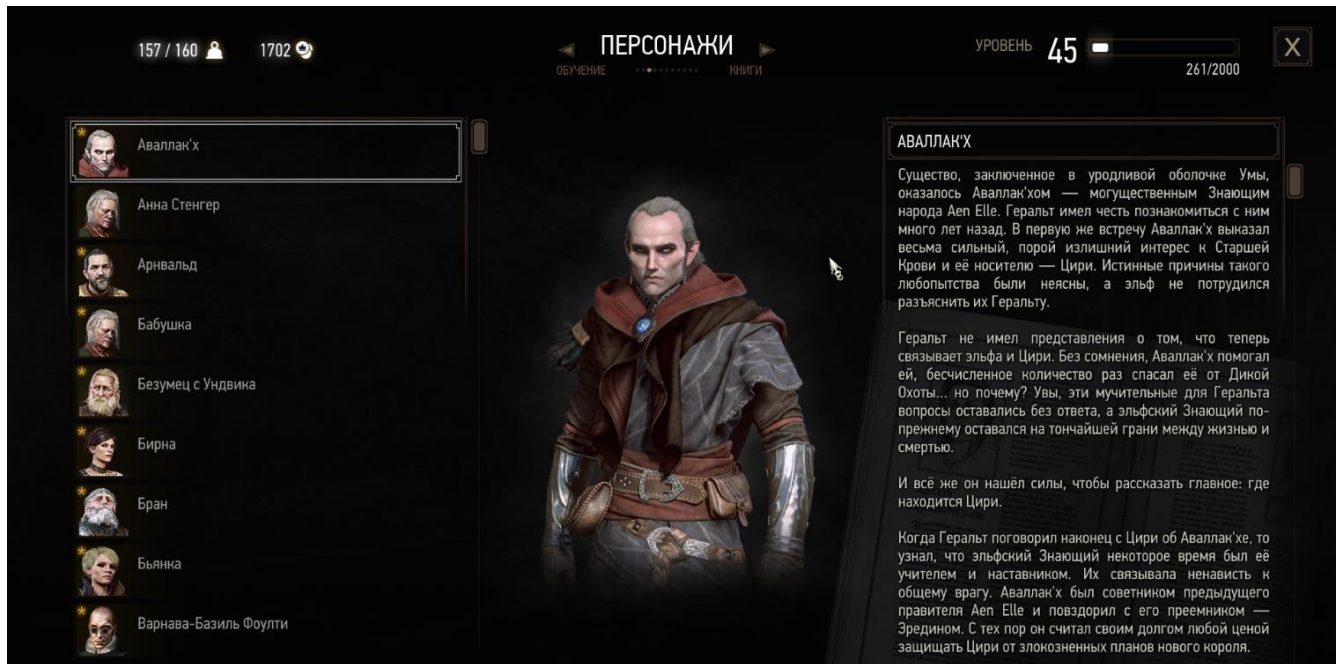


Рисунок Б2 – Игровая секция «Персонажи» с информацией о них