**Ономастикон компьютерной игры Хроники Ксеноблейд**

**Суханов В.П.**

*Студент-бакалавр*

*Московский государственный университет имен М.В. Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия, epicvs@yandex.ru*

Изучение закономерностей создания и использования имен собственных в игровой лексике представляется нам актуальной задачей. Компьютерные видеоигры являются феноменом современной культуры наряду с другими видами искусства и имеют особое влияние на формирование восприятия и мировоззрения человека. Игровой нарратив обладает особой ценностью (в сравнении, например, с ценностью читательского опыта), потому что он формируется путем уникального прохождения игры как собственной истории, когда в центре сюжета находится пользователь, а не рассказчик.

В этом смысле ключевая роль принадлежит использованию в компьютерных играх имен собственных, потому что они во многом определяют возможность погружения в игровую деятельность, являются важной частью образов уникальных объектов, героев и обеспечивают игроку целостное восприятие фэнтезийного мира.

В этой связи возникает исследовательский интерес к принципам и способам образования онимов в компьютерных играх, популярных во всем мире, например в игре Хроники Ксеноблейд (Xenoblade Chronicles), которая является не только типичным представителем жанра ролевых видео игр, но одной из самых высоко оценённых RPG в истории этой индустрии, обладая уникальным сеттингом, детальным описанием масштабных игровых миров, включая многочисленные имена персонажей, названия локаций, оружия и различных объектов и предметов.

Таким образом, ***целью исследования*** является анализ семантических особенностей онимов игрового мира Хроники Ксеноблейд.

***Объектом исследования*** представляются имена собственные в компьютерной видеоигре Хроники Ксеноблейд.

***Предметом анализа*** выступают особенности подбора и создания имен собственных, их семантического развития в компьютерной видеоигре Хроники Ксеноблейд.

 ***Гипотеза исследования*** – существует связь между принципом подбора имен собственных в компьютерной видеоигре Хроники Ксеноблейд и спецификой ее игрового мира.

***Теоретической базой*** работы являются научные исследования, посвященные анализу специфики, значений и классификации имен собственных (А.В. Суперанская, О.И. Фонякова, Л.М. Щетинин, Д.А. Громова и др.).

***Материалом исследования*** является ономастикон англоязычной версии компьютерной игры Хроники Ксеноблейд, включающий более 1100 единиц, полученных методом сплошной выборки.

 Важно подчеркнуть, что в настоящее время существует достаточно большое количество исследований, связанных с анализом особенностей перевода имен собственных при локализации компьютерных игр, однако мы не нашли работ, посвященных изучению способов образования онимов в сеттингах компьютерных игр. В связи с этим ***теоретическая значимость*** нашей работы может быть рассмотрена в узком аспекте выявления принципов создания имен собственных при анализе отдельной компьютерной игры.

***Ход исследования*** включал в себя теоретический анализ функциональных и семантических особенностей онимов, принципов их классификации и образования в различных типах текстов. Нами был сформирован перечень имен собственных, используемых в компьютерной игре Хроники Ксеноблейд, выделены и проанализированы категории онимов, выявлены принципы их создания и функционирования в игровом мире.

 ***Методы исследования*** включали в себя теоретический анализ литературы,метод сплошной выборки, семантический, этимологический, контент анализ.

***Основные результаты исследования:***

1. Выделены категории онимов компьютерной игры Хроники Ксеноблейд включая:
* прецедентные имена, указывающие на свойства персонажей или объектов игры (например, Egil, Alvis, Galahad Fortress);
* существующие понятия, указывающие на свойства персонажей или объектов игры (например, Reyn, Fiora, Colony);
* сконструированные семантически имена, указывающие на свойства персонажа или объекта игры (например, Tyrea, Bionis, Mechonis);
* сконструированные фонетически имена, указывающие на свойства персонажа или объекта игры (например, Vangarre, Mumkhar);
* сконструированные имена, указывающие на реакцию игрока (например, Spring of Grief, Cute Caterpile, Contemplation Terrace).
1. Выявлено, что в 89% случаев словообразование онимов игры Хроники Ксеноблейд связано с указанием на характерные черты, свойства игровых персонажей или объектов (локаций, оружия и пр.).
2. Не обнаружено закономерностей в происхождении онимов игры Хроники Ксеноблейд. Этимология имен собственных имеет практически равномерное распределение по источникам словообразования, включая латинские, греческие, французские, английские, еврейские, скандинавские, германские, португальские, итальянские, ирландские и др. корни.
3. Не обнаружено каких-либо принципов словообразования у 9,6% имен собственных, принадлежащих игровому миру Хроник Ксеноблейда (например, Arglas, Hazzai, Kasharpa).

Данные результаты позволяют заключить, что онимы игры Хроники Ксеноблейд фактически являются в подавляющем большинстве «говорящими именами», имеют функцию описания игрового мира, идентификации сущностных характеристик его элементов, объектов, персонажей, указывают на скрытые возможности и не являются актуальными вне контекста игры.

Данный вывод косвенно указывает на то, что компьютерная игра Хроники Ксеноблейд обладает оригинальным игровым миром и не основана на известных фэнтезийных эпосах, сюжетах или концепциях.