**Мифоним как средство реализации культурного кода в фэнтезийном мире серии игр “The Elder Scrolls”**

***Наталич В.Р.***

*Студент-бакалавр*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет*

*иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия*

*valeriarnatalich@gmail.com*

Имена собственные в художественных текстах, в настоящее время определяемые как поэтонимы, согласно классификации Н. В. Подольской и А. В. Суперанской [5, 13] относятся к мифонимам, то есть именам вымышленных объектов.

Между тем как художественному тексту любого жанра свойственно использование того или иного числа имен собственных, жанр фэнтези предполагает создание огромного корпуса онимов [5, 95], не имеющих прямых соответствий в реальной жизни и потому требующих большей вовлеченности реципиента в процесс вычленения и толкования их значений. Однако ономастические исследования, затрагивающие функции имен собственных в художественных текстах, рассматривают таковые преимущественно в рамках художественной литературы, а также созданных на ее основе кинематографических произведений. И в то время как “Властелин Колец” и “Хоббит” многократно проанализированы, медиум компьютерных игр получил признание в качестве потенциального объекта исследования и вошел в сферу научных интересов ономастики относительно недавно [1, 24], а потому на настоящий момент остается малоизученным вне сферы имен в многопользовательских играх как средства выражения фэнтезийной и кибер-идентичности [1, 28-29].

В играх жанра фэнтези имена собственные играют ключевую роль при описании вымышленного мира и потому неотделимы от него: ими определяется восприятие игроком внутриигровых образов и соотнесение их с его реальным культурным опытом. И если ранее некоторые исследователи придерживались точки зрения, характеризующей имена собственные в художественных текстах и сопутствующем им дискурсе как семантически “пустые” [2, 129], поскольку они не имеют референтов [5, 120], то сейчас преобладает мнение, что сама концепция поэтонимов должна быть пересмотрена в связи с тем, что отсутствие на первый взгляд во многих именах и названиях семантического компонента может указывать на то, что реципиент не владеет ключом к тому шифру - тому культурному коду - который использовался при именовании.

Неспособность носителя той или иной культуры распознать семантические составляющие того или иного имени может, как в случае с франшизой “The Elder Scrolls” (в переводе “Древние свитки”), восприниматься как художественное средство остранения (по В. Шкловскому) и служить в качестве разграничителя между “своим” и “чужим”. Такой эффект достигается при условии, что чужеродные онимы, отождествляемые с неизвестной игроку вымышленной культурой, существуют в рамках внутриигровой вселенной в совокупности с более легко идентифицируемыми. В качестве этого контрастирующего элемента могут выступать так называемые “дженерики” в составе комплексного имени, характерные для англоязычной топонимической традиции и облегчающие категоризацию иноязычного и потому семантически затуманенного “специфика” (пример: *Mount Assarnibibi*, где *Mount* - дженерик, обозначающий “гора”, *Assarnibibi* - специфик, значение которого известно только представителям конкретной вымышленной культуры). Ощущение культурного контраста также усиливается за счет соседства незнакомых игроку вымышленных культур с теми, что считываются им как соответствующие известному ему фэнтезийному канону - как правило, среднеевропейскому или скандинавскому (пример: *Dragonclaw Rock*, в переводе *Скала Коготь Дракона*).

Согласно Т. Фекете, у 14% топонимов игровой вселенной “The Elder Scrolls” семантическая составляющая намеренно скрыта от игрока [1, 50], как в случае с уже упомянутой *Mount Assarnibibi*, что является отступлением от стандартов жанра и потому делает эту серию игр особенно интересной в ономастическом плане. Он также утверждает, что именно возможность появления вымышленных топонимов как изначально непрозрачных отличает их от реальных, всегда понятных членам того языкового сообщества, в котором произошел акт именования [1, 28]. Однако стоит учесть, что вымышленные онимы, будучи созданными в случае “The Elder Scrolls” носителями английского языка, в рамках игровой вселенной все же принадлежат вымышленной культуре, для которой этот оним предположительно семантически прозрачен. Таким образом, игрок в процессе транскодирования игрового мира отталкивается от своих представлений о наличии внутри морфологически нечленимых и семантически не опознаваемых имен некой связи с денотатом [5, 53], очевидной только для носителей конкретной вымышленной культуры и в теории поддающейся трактовке на его собственном языке, однако недоступной ему в силу трудностей культурной интеграции, а также ограничений несуществующего мира, привязанного к набору компьютерного кода. Это позволяет нам говорить о том, что даже так называемые “пустые” в контексте реального мира поэтонимы имеют некую неизвестную нам семантическую составляющую - считываемую нами лишь как маркер отчуждения - и потому подлежат семантической категоризации [4].

В ходе настоящего исследования было сопоставлено несколько тысяч онимов из трех игр серии, каждая из которых демонстрирует различные отношения между доминантной культурой и ко-культурами меньшинства, выделяемыми внутри данного этнокультурного региона фэнтезийного пространства. Была установлена связь между предполагаемой коммуникативной интенцией автора и различиями в моделях именования внутриигровых феноменов, что обусловлено разными степенями конформизма или отчуждения относительно традиционного европейского фэнтези. Так, например, обращение неигровых персонажей к игроку как к “чужеземцу” (*outlander*), использование в его сторону ругательств, подчеркивающих его происхождение, а также замечания относительно его акцента в игре “The Elder Scrolls III: Morrowind” идут рука об руку с обилием трудно воспринимаемых, экзотических и во многом вдохновленных мертвым шумерским языком онимов (примеры: спелеонимы *Ashanammu*, *Tukushapal*, *Sennananit*), требующих дополнительного пояснения для успешного прохождения игры. В совокупности они создают ощущение неприступности жителей и таинственности обычаев того неизведанного нового мира, в который погружается игрок. Также культурно маркированы имена аргониан (людей-ящеров), живущих за пределами своей родины, которые в большинстве своем подверглись ассимиляции и утратили многие элементы своей культурной идентичности, а потому были вынуждены адаптировать свои исконные имена под систему языка принимающей культуры (так, например, аргонианин родом из Чернотопья может называть себя *Tun-Zeeus* или *Weebam-Na*, тогда как имя аргонианина, рожденного вдали от дома, будет представлять собой словосочетание из нескольких лексем, соединенных цепочкой дефисов: *Scouts-Many-Marshes*, *Runs-in-Circles* [3, 2]). Есть и случаи кодификации вымышленных имен во внутриигровых текстах: так, подробное толкование аффиксов, наиболее часто встречающихся в именах каджитов (людей-кошек), изложено в книге “Khajiiti Honorifics”, которую можно найти в физической форме внутри мира игры “The Elder Scrolls: Online”. По выполняемой функции они во многом схожи с японскими “формами вежливости” - гоноративами.

Гипотеза о том, что степень отдаленности от традиционного европейского фэнтези вымышленной культуры, народный эпос которой лег в основу той или иной игры, прямо пропорциональна проценту непрозрачных онимов в этой игре, подтвердилась результатами анализа собранных данных. Наиболее культурно маркированными во всех трех играх оказались топонимы и антропонимы; среди хрематонимов [5, 161] было выявлено лишь небольшое число “эндемичных” единиц, большинство из которых легендарны по происхождению или наделены магическими свойствами. Выбранные онимы были распределены по категориям на основании средств, при помощи которых в них выражается культурная принадлежность.

**Актуальность** настоящего исследования обусловлена как возрастающим вниманием научного сообщества к ономастическому потенциалу компьютерных игр, так и значимостью передаваемого в них посредством имен собственных диалога культур для изучения межкультурной коммуникации.

В качестве **объекта исследования** был выбран ономастикон серии компьютерных игр “The Elder Scrolls”.

**Предметом исследования** этой работы является семантический аспект широкого спектра онимов, фигурирующих в играх серии “The Elder Scrolls”, а также заложенные в них культурные коннотации.

Обозначенная **цель** работы заключается в описании роли имен собственных вселенной “The Elder Scrolls” в формировании категорий “своего” и “чужого” в сознании игрока, а также в выявлении реальных эквивалентов отображенного в играх взаимодействия культур.

В качестве **практического материала** был использован корпус имен собственных, составленный на основе текстовых данных трех флагманских игр франшизы: “The Elder Scrolls III: Morrowind”, “The Elder Scrolls IV: Oblivion” и “The Elder Scrolls V: Skyrim”.

Ономастический анализ и оформление собранной информации было возможно благодаря **теоретическому материалу**, представленному в трудах Ф. Адамса, М. Ди Пьетро, Т. Фекете, Д. Клайна, Н. В. Подольской, А. В. Суперанской и других.

**Литература**

1. Fekete, Tamás, and Ádám Porkoláb. "From Arkngthand to wretched squalor: Fictional place-names in the elder scrolls Universe." *ICAME Journal* 43.1 (2019): 23-58.
2. Adams, Fred, Gary Fuller, and Robert Stecker. "The semantics of fictional names." *Pacific Philosophical Quarterly* 78.2 (1997): 128-148.
3. Common Names in Tamriel with remarks on non-tamrielic nomenclature. — Текст : электронный // The Imperial Library : [сайт]. — URL: https://www.imperial-library.info/sites/default/files/Common%20Names%20in%20Tamriel%20(1st%20ed.).pdf (дата обращения: 29.02.2024).
4. Рут, М. Э. "Ономасиология? Мотивация? Семантика? Идеография? О классификациях имен собственных." *Этнолингвистика. Ономастика. Этимология.—Екатеринбург, 2015* (2015): 231-233.
5. Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии, *М., 1978*.