

## Ломка ономастических стереотипов в онлайн-играх телефонного формата (на примере игры «Верховный Мандарин»)

Марина Юрьевна БЕЛЯЕВА

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»  
350040, Российская Федерация, г. Краснодар, ул. Ставропольская, 149  
✉ [fliny@mail.ru](mailto:fliny@mail.ru)

**Аннотация.** Целью работы стало выявление факторов разрушения национальных стереотипов и ономастических формул в онлайн-играх телефонного формата (на примере игры «Верховный Мандарин»). Актуальность исследования состоит в том, что анализ антропонимии и эргонимии онлайн-игр позволяет судить о месте национального и интернационального в игровом пространстве, а значит, в сознании наших современников. Привлекательными структурно-семантическими методами анализа ономастики, этимологический анализ, психологический метод включённого наблюдения. Научная новизна состоит в сборе нового языкового материала (антропонимии и эргонимии онлайн-игры «Верховный Мандарин») и его анализе с позиций соответствия собственных имён сеттинга национально ориентированным формулам именования лиц. Выявлено, что запрограммированная система присвоения игровых имён, а также имён персонажей поддерживает и одновременно разрушает аутентичность времени и пространства игры. В сеттинг вторгаются инонациональные или искажённые этнически ориентированные формулы именования лиц, части персонажей. Усиление ломки стереотипов «извне» происходит за счёт выбора геймерами (в широком понимании термина) игровых имён, эргонимов (обозначения альянсов) без вмешательства системы. Определено, что при этом утрачивается гендерная соотносённость, размывается стабильность и национальная аутентичность личного имени, довлеют модные идеи сообществ. Выводы: анализ антропонимии и эргонимии игры «Верховный Мандарин» свидетельствует о нарушениях целого ряда номинативных традиций: ритуала присвоения и смены имени, этнической маркированности онимов, гендерной отнесенности. Нарушение аутентичности времени и пространства отражает микстовую масс-культуру XXI века.

**Ключевые слова:** антропоним, эргоним, никоним, ономастические формулы, онлайн-игра

**Для цитирования:** Беляева М.Ю. Ломка ономастических стереотипов в онлайн-играх телефонного формата (на примере игры «Верховный Мандарин») // Неофилология. 2021. Т. 7, № 27. С. 412-424. <https://doi.org/10.20310/2587-6953-2021-7-27-412-424>



Материалы статьи доступны по лицензии [Creative Commons Attribution \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Всемирная

## Breaking of onomastic stereotypes in online games of the telephone format (on the example of the game “Supreme Mandarin”)

Marina Y. BELYAEVA

Kuban State University  
149 Stavropolskaya St., Krasnodar 350040, Russian Federation  
✉ [fliny@mail.ru](mailto:fliny@mail.ru)

**Abstract.** The aim of the work is to identify the factors of national stereotypes destruction and onomastic formulas in online games of the telephone format (on the example of the game “Supreme Mandarin”). The relevance of the research lies in the fact that the analysis of the anthroponymy and ergonymy of online games allows us to judge the place of the national and international in the gaming space, and therefore in the minds of our contemporaries. We use structural and semantic methods of onomastics analysis, etymological analysis, and the psychological method of participatory observation. The scientific novelty consists in the collection of new linguistic material (anthroponymy and ergonymy of the online game “Supreme Mandarin”) and its analysis from the standpoint of the proper names correspondence of the setting to the nationally oriented formulas for naming persons. We reveal that the programmed system of assigning game names, as well as the names of characters, supports and simultaneously destroys the authenticity of the game’s time and space. The setting is invaded by foreign or distorted ethnically oriented formulas for naming faces, parts of characters. The strengthening of breaking stereotypes “outerly” is due to the choice of gamers (in broad sense of the term) game names, ergonomics (alliance designation) without the intervention of the system. We determine that at the same time gender correlation is lost, stability and national authenticity of the personal name are eroded, and the fashionable ideas of communities dominate. Conclusions: analysis of anthroponyms and ergonomics of the game “Supreme Mandarin” shows violations of a number of nominative traditions: the ritual of naming and changing the name, ethnic onyms marking, gender identity. The violation of the authenticity of time and space reflects the mixed mass culture of the 21st century.

**Keywords:** anthroponym, ergonym, nickname, onomastic formulas, online game

**For citation:** Belyaeva M.Y. Lomka onomasticheskikh stereotipov v onlayn-igrakh telefonnogo formata (na primere igry «Verkhovnyy Mandarin») [Breaking of onomastic stereotypes in online games of the telephone format (on the example of the game “Supreme Mandarin”)]. *Neophilology – Neophilology*, 2021, vol. 7, no. 26, pp. 412-424. <https://doi.org/10.20310/2587-6953-2021-7-26-412-424> (In Russian, Abstr. in Engl.)



This article is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

### ИНТРОДУКЦИЯ

Соображения престижности, нобилизации в XXI веке связаны с конструированием виртуальной реальности не только в социальной жизни или художественном творчестве (культура понимается как интеллектуальная или производственная игра), но и в самых ординарных играх – ипостаси человеческой сущности, которая характеризует его как HomoLudens.

Одним из базовых элементов качественного игрового продукта считается скрупулёзно разработанный ономастикон, включающий имена персонажей и локаций – ключевых сегментов игрового пространства. Предмет настоящего исследования – трансформации формул именования персонажей и игроков в бесплатных онлайн-играх телефонного формата (флеш-игра, браузерная игра, скачиваемая игра). Материалом послужила антропонимия и эргонимия онлайн-иг-

ры «Верховный Мандарин»<sup>1</sup>, отслеженной нами в течение шести месяцев, с июля по декабрь 2020 г. Помимо этого использовались речевые произведения игроков, полученные в ходе включённого наблюдения. В качестве объекта исследования выступают изменения этнически ориентированных формул именования в вышеупомянутых играх, относящиеся как к номинации персонажей, так и субъектов-игроков. Из спектра методов были использованы психологический метод включённого наблюдения, структурно-семантические методы анализа ономастики, этимологический анализ.

Интерес к игре в конце XX – начале XXI века огромен. Педагоги рассматривают игру и игровую деятельность через призму стандартизации воспитания, заимствования чуждых русской культуре игр и проч., однако игровые элементы культуры давно перестали быть монополией возрастной психологии и педагогики, объединяя интересы самых разных дисциплин [1, с. 8-9]. Философы пересматривают природу игры применительно к условиям постмодернизма [2], социологами предложен термин *игроизация* [3], в области журналистики для востребованного формата медийной практики, новостных игр – термин-понятие *геймификация* [4].

В сфере онлайн-игр психологи отслеживают закономерности проявления игровой зависимости, оценивают контингент и интенции геймеров, различные формы игрового поведения [5]. Со временем осуждение онлайн-игр за их «квазидеятельную» природу, лудоманию и пропаганду экстремизма [1; 6] сменилось пониманием положительных сторон этого типа современной медиакультуры: «Игра ослабляет травмирующее действие среды и прежде всего выполняет компенсаторную функцию», подготавливает субъекта к сложным жизненным ситуациям [4, с. 4]. Возлагаются надежды на онлайн-игры в плане формирования национальных ценностей [7, с. 37].

Судя по проанализированным источникам, в области исследования ономастики

компьютерных игр в отечественной филологии преобладают как раз инонациональные интересы. Подавляющее большинство статей молодых учёных посвящено проблемам перевода на русский язык англоязычных собственных имён, превалирующих в компьютерных играх: самыми частыми видами антропонимов признаются личные имена «западного» типа [8]. В качестве источников ономастического материала для онлайн-игр фигурируют прецедентные тексты Дж. Р. Толкина, Дж. Роулинг, позже – Дж. Мартина и варианты их экранизаций [9]. Предпочтение отдаётся антропонимам крупных или (и) популярных многопользовательских игр типа “*Warcraft*”, “*Bioshock infinite*” [10], “*TheElderScrolls V: Skyrim*” [11], “*The Witcher 3: WildHunt*” [12], “*Hearthstone*” [13], “*Pokemon*”, “*Zanzarah*”, “*Fran Bow*”, “*Adventure Time Card Wars*” [14]. Анализируются принципы именования персонажей игр [15; 16], групповых антропонимов, близких к понятию эргонимов, в том числе в ролевых постапокалиптических компьютерных играх серии *Fallout* [17]. Определяются отличия никнеймов от псевдонимов и игровых имён, в связи с чем предлагается новый термин «трелоним», объединяющий наименования игровых персонажей [14]. Востребована тема никонимии игроков [18].

Освещаются общие вопросы игрового пространства, игровые ситуации в целом, реже – художественная природа антропонимии [19].

Смена формул именования зачастую связана с социально-политическими факторами: сокрытие личности, принятие чужих (престижных, спасительных) этнономинативных стандартов. О добровольном отречении от номинативных традиций этноса свидетельствуют факты ещё древнеримской эпохи. Изучение надгробных надписей привело М.Е. Сергеевко к выводам о социальном статусе врачей в Древней Италии, где выделялись три категории – рабы, отпущенники и свободные. При отсутствии специалистов-римлян нишу заполняли исключительно греки (возможно, выходцы с эллинистического Востока): *Эвмел*, *Никероты*, *Дорифоры* и проч. Рабы идентифицируются по наличию одного имени с прибавлением имени владельца (*Тиранн*, раб *Ливии*; *Филет*, раб

<sup>1</sup> Верховный Мандарин (Академия Ханьлинь). 2020. 15 июня. URL: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0+\(%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%](https://www.youtube.com/results?search_query=%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0+(%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%) (дата обращения: 16.02.2021).

*Марцеллы*). «Люди, носящие тройное имя, где буква *l* (*libertus* ‘отпущенник’) отсутствует, – несомненно, свободные люди, но их собственные греческие имена (*Памфил, Эвксин, Менандр*) свидетельствуют о том, что они сыновья отпущенников, а в некоторых случаях, может быть, и сами отпущенники...» [20, с. 38]. Жёны врачей, гречанки (*Хреста, Мосхида, Ника, Глафира, Мирина* и др.) по своему социальному положению относились к отпущенницам или рабыням.

Желание стереть следы рабского прошлого родителей или собственного и приобрести к римским ценностям («Грек происхождением, *Потин* в центре эллинской культуры настаивает на том, что он римлянин») приводит к изменениям записей на надгробиях [20, с. 45]. Уничтожаются следы имён предков-рабов, фиксируется почётный статус римского гражданина, эллинские имена латинизируются или заменяются римскими. В качестве примеров латинизации приводится перевод прозвищной части греческого имени Марка Ацилия на римский манер (*Poteinos > Potinus // Потин*); заранее заготовленная врачом-греком Люсом надпись на надгробии сына, получающего чисто римское имя *Грат* (*Тавр Стратилий Грат*). Противоречит всем древнеримским нормам ономастической номинации подпись «Клавдий Глафире, достойной жене, поставил Тит Клавдий, сын Лета, прозвищем Лета». Дед этого Лета скорее всего вольноотпущенник кого-то из Клавдиев, однако внук поспешил заменить рабское греческое имя *Hilarious // Иллариус* на несуществующее «римское» – *Лет* [20, с. 44-45].

Интерес нашей работы сосредоточен не на принудительной смене формы имени, но замене добровольной, диктуемой личностью носителя языка в роли *Homo ludens*.

Мысль о том, что живая жизнь часто ломает, безмолвно и незаметно, юридические нормы, вполне оправдана по отношению к области ономастических формул. Даже закрытая система русских отчеств претерпевает изменения: таково, например, именование ребёнка по личному имени врача, курирующего девочку (*Вячеславовна*), о котором шла речь в программе НТВ от 11 февраля 2009 г. Вопрос о необходимости матронима (именования по матери), или, по-новому, *мамчества, матчества*, в условиях семей, изначально

лишённых отца, стоит весьма остро<sup>2</sup>, однако законодательных актов, легализующих новшество, которое обещает стать трендом, пока не принято. В настоящий момент нововведение составляет часть современной смеховой культуры: «Певец преподнёс маме на 8 Марта открытку – размером с рекламный щит. На нём – фото Билана и подпись: “С 8 Марта, мама! Твой Дима *Нинович*”». «Я временно сменил своё отчество на “мамчество”, чтобы поблагодарить маму за то, что она подарила мне жизнь, – рассказал «ГН» Дима». Так же поздравили своих мам Владимир “*Еленович*” Пресняков, Дима “*Людмилович*” Маликов и другие артисты» [21, с. 15]. Тем не менее, жесткость сложившихся этнических стереотипов в антропонимии позволяет говорить о подобных примерах лишь как об окказиональных образованиях.

Совсем иное – мир игры, где традиционное рациональное способно с легкостью менять свой статус на нетрадиционное иррациональное.

Проблемы интерпретации исторической информации поднимались и ранее [22]. Вопрос в том, кто и как должен обеспечивать адекватность исторической информации и реализовать идеи национально-патриотического воспитания в игровых сеттингах – разработчики игр, главы кланов, альянсов, сами игроки? С одной стороны, обращение создателей онлайн-игр к основам этнических культур отвечает традиционным запросам членов социума на экзотику и весьма неплохо окупается. С другой – глобализация ставит предприятия перед проблемой расширения рынка сбыта, а значит, привлечения игроков, принадлежащих к разным этническим сообществам, что разрушает исходную «монокультурность» игры, превращая реконструкцию в деконструкцию.

Из всего сказанного предсказуемо вырисовывается некий ономастический микст, в который превращается онлайн-игра.

## УСЛОВИЯ ИГРЫ

Мобильная игра – игровая программа для мобильных устройств (смартфоны,

<sup>2</sup> Матчество вместо отчества. 2018. 20 марта // YouTube: [сайт]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AhNBZY0oM5E> (дата обращения: 15.12.2019).

планшеты), например сотовых телефонов, смартфонов. Типология компьютерных игр выглядит весьма разветвлённой, требующей комментариев [23; 24]. Игры классифицируются по платформе, графическому изображению игры, технологии графического изображения, по содержанию игр (жанрам, сеттингу, времени действия (историческая эпоха), цели игры), по издательским критериям (бюджету разработки, издательскому формату, типу распространения игр), по количеству игроков<sup>3</sup>. С точки зрения тематики игровые приложения делятся на фэнтези, космические, мифологические, исторические, современные, киберпанк и стимпанк<sup>4; 5</sup>.

Броская номинация «халявищные игры» по отношению к бесплатным встречается в переводе на русский язык названия одной из серий 8-го сезона («Freemium Isn't Free») франшизы «South Park», или «Южный парк» (США)<sup>6</sup>. Второй по длительности в истории американского телевидения после «Симпсонов», этот анимационный сериал, выходящий с 1997 г., высмеивает недостатки американской культуры и текущие мировые события, подвергая критике множество устоявшихся в социуме убеждений и табу. «Халявищные» игры можно бесплатно скачивать в Интернете и устанавливать, используя без каких-либо ограничений и оплаты. В то же время здесь есть возможность покупки дополнительных вещей, бонусов, улучшений, игровой валюты за реальные деньги. Игровой процесс часто поставлен так, что, потратив на игру некоторый капитал, игрок получает преимущество над обычными игроками, чем стимулируются скрытые микроплатежи, «донат сверх меры». Несмотря на это, «дворцовые» игры на андроиде вроде «Великого Султана», «Великого Хана» широко известны начиная с «Ве-

ликого Императора»; о популярности их у игроков свидетельствует возникновение пародий («Верховный Пластилин # 6»)<sup>7</sup>.

По типу распространения «Верховный Мандарин» является онлайн-игрой с микро-транзакциями; место действия в которой – реальный мир (игровой мир, мало чем отличающийся от нашего); по условиям внутри мира это место с определённой культурой – Восточная Азия (Китай).

Вступая в игру, субъект оказывается в роли чиновника, начинающего свою карьеру с низшей ступени иерархической лестницы – от младшего 9-го ранга до старшего 1-го ранга. Для достижения высоких должностей необходимо вступить в союз (альянс) или создать свой собственный, члены которого обязаны заниматься общественными делами (судебными разбирательствами в трибунале, пополнением продовольствия и рекрутов и проч.), посещать Дворец в знак уважения к высоким покровителям, участвовать в военных кампаниях, начиная с 6-го ранга повышать уровень в Академии Ханьлинь (кит. «Лес кистей»), решать семейные дела и др.

Проведённый нами анализ антропологии и эргонимии игры обнаруживает нарушения целого ряда национальных номинативных традиций, как-то:

- ритуала присвоения имени;
- этнической маркированности имени;
- гендерной отнесённости имени;
- смены имени.

#### РИТУАЛ ПРИСВОЕНИЯ ИМЕНИ

Истории известны два основных пути присвоения личных имён – непосредственно после появления ребёнка на свет и через промежуток времени, по достижении определённого традицией возраста. Первый провоцирует выбор немотивированных, но желательных, охранительных имён; второй учитывает реалии, особенности конкретной личности. Имядателями обычно выступают родители, священнослужители-ономатеты, в ряде национальных традиций даже случайные прохожие.

<sup>7</sup> Верховный Мандарин 6 (Перезагрузка). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=SWWTGMvgX9o> (дата обращения: 16.02.2021).

<sup>3</sup> Кирилзев Александр (D\_ED\_2). Классификация жанров компьютерных игр // GamesIsArt.ru Компьютерные игры как искусство [сайт]. URL: [https://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html](https://gamesisart.ru/game_class_all.html) (дата обращения: 11.05.2020).

<sup>4</sup> Классификация компьютерных игр. URL: <https://lektii.org/13-34849.html> (дата обращения: 11.01.2021).

<sup>5</sup> Жанровый анализ рынка мобильных игр. Индустрия игр на DTF. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/23993-zhanrovyy-analiz-rynka-mobilnyh-igr> (дата обращения: 11.05.2020).

<sup>6</sup> «South Park», или «Южный парк» мультсериала «Южный парк». 6 серия, 18 сезон. URL: <https://m.south-park.cc-fan.tv/episode.php?id=1806> (дата обращения: 20.05.2020).

В рассматриваемой онлайн-игре налицо два пути именованности – автоматическое присвоение имени из базы данных (а) и самостоятельный выбор имени игроком (б). Об этом свидетельствуют зафиксированные нами речевые произведения игроков:

– Я не замораживаюсь. Что кубик при рождении выбросит, так и называю;

– Ещё я с детьми не замораживалась! Имена им придумывать! (а);

– Я стараюсь восточные имена давать, чтобы не ошибиться... (б).

Ситуация насильственного // автоматического присвоения имён описана в рассказе В.О. Пелевина «Шлем ужаса»:

[Romeo-y-Cohiba] А что касается имени, его не я придумал. Оно само появляется на экране, когда я отправляю сообщение. Я не Ромео. Я xxx;

[Ariadna] Я поинтересовалась, как следует называть того, кто могущественнее Бога. Как угодно, ответил карлик, слово «Астериск» или любое другое, какое можно произнести, – всего лишь имена-чехлы, и никакой роли не играют. Так он и выразился, честное слово...<sup>8</sup>

Желающие играть «атмосферно, а не как попало» предпочитают этнические маркированные имена в стиле эпохи. Для «Верховного Мандарина» таковы *Вань Джун, Лин Мин, Лю Фа* (б). О тесном знакомстве играющих с японской культурой свидетельствуют онимы *Jigoku* яп. 'ад', *Kiyomi, Kentaro*, ассоциативные: *Император, Династия, Дракон, Ронины, Персик; Сакура, Нана* (персонажи аниме). Первичные значения и символичность имён понятны в контексте национальных традиций: *ронин* – самурай, потерявший // переживший своего хозяина.

Имена персонажей «китайского» сеттинга присваиваются «сверху», в случайном порядке. Выделяются следующие тематические группы:

– приближённых, советников, военачальников: *Дон Фан, Дон По, Мин Чжу, Хон Ян, Цзе Сюй, Чен Ли* (муж.);

– преступников: *Ван У, Хуан Сы, Чжоу Да, Чжу Чан* (муж.);

– жён (наложниц): *Вэн Дзы, Дзэнь Сёу, Ли Иан, Ми Лэй, Сяо Ай, Ши Сюань* (жен.) и т. п.

Некоторые из антропонимов прецедентны. Такова *Хонг Фу* – фольклорная «дева с красной метёлкой – хоссой».

Имена новорождённых даются автоматически; во избежание случайностей отдельные игроки придерживаются собственных систем номинации. Так, в системе наименования наследников *Вань Джун* сыновья от первой (главной) жены носят фамилию отца: *Вань Лу, Вань Мо, Вань Шу* и проч. (а); на первом месте стоит имя жены, родившей наследника. У матери *Мэй Лэй* дочери получают имена *Мэй Лин, Мэй Фан, Мэй Ши, Мэй Ян*; у матери *Сян Юй* – *Сян Дилин, Сян Лю, Сян Цилин, Сян Шу*; у матери *Лин Си* сын назван *Лин Яо*, у *Чжу Интай* – *Чжу Цин*, у *Чжао Фэй Янь* – *Фэй Гао* и т. д.

Среди эргонимов – названий союзов игроков – наиболее адекватным «дворцовым играм» выглядит «Нефрит». Полудрагоценный камень нефрит – символ Китая: «Нельзя быть драгоценным, как яшма, нужно стать простым, как камень» (Лао Цзы).

## НАРУШЕНИЕ ЭТНИЧЕСКОЙ МАРКИРОВАННОСТИ ИМЕНИ

Этнос был и остаётся сложной и неоднозначной социальной категорией, интеллектуальным конструктом учёных, писателей.

Г.В. Урванцев фэнтезийные антропонимы, характерные для персонажей компьютерной игры *TES V: Skyrim*, ставит в зависимость от представляемой ими расы/народа. Выбор той или иной ономастической модели определяется, по мнению учёного, национальными стереотипами, звукосимволизмом, традицией [11]. В условиях игрового сеттинга «Великий Мандарин» естественно было ожидать реальных имён китайского языка, в том числе прецедентных. Предлагаемые онимы персонажей в своём большинстве действительно принадлежат китайскому языку. Создатели игры позаботились о её просветительской функции, добавив справки о прославленных китайских военачальниках (а), государственных деятелях (б), изобретателях (в), поэтах (г):

<sup>8</sup> Пелевин В.О. Шлем ужаса. URL: <https://top-reading.ru/bookread/126574-viktor-pelevin-shlem-uzhasa> (дата обращения: 10.04.2020).

(а) Гэн Яо – основан на личности Нянь Гэняо. Второе имя – *Лянгун*, прозвище – *Шуанфэн*. Знаменитый китайский генерал времён династии Цин. Подчинил жёлтое знамя ханьских войск. В периоды Канси и Юн-Чжен стал цзиньши, затем был наместником в Сычуане, Шаньси, полководцем в Фуюане, затем был назначен попечителем императора, гуном 1-го класса;

(б) Мин Джу – основан на личности Налан Минджу. Второе имя – *Дуань Фань*, член маньчжурского корпуса жёлтого знамени. Был крупным чиновником в период Канси, был управителем двора, министром наказаний, министром военных дел, главным цензором, великим учёным мужем Зала героев.

Дзе Сюй – стратег, мыслитель и поэт времён династии Цин. В Китае имеет славу народного героя, так как выступал за запрет опиума.

Син Канг – основан на личности Су Цинь, второе имя *Ди Цзы*, житель Лояна. Известный полемист, дипломат и тактик периода Сражающихся царств;

(в) Джан Хен – один из пяти легендарных людей в Наньяне, был прозван великим деятелем поэзии Фу династии Хань. Великий астроном, математик, изобретатель, географ, литератор Китая во время правления Восточной Хань, занимал многие посты;

(г) Дон Фан – основан на личности Дунфан Шо, второе имя *Маньцян*, известный литератор времён династии Хань.

Дон По – основан на личности Су Ши, второе имя – *Цзы Чжань*, ещё одно имя – *Хэ Чжун*, прозвища – *Последователь*, *Железная шапка*, *Отшельник Дунто*, в миру известный как *Дунто Су* и *Сусянь*. Был литератором, каллиграфом и художником династии Северной Сун.

Ли Бай – второе имя *Тайбай*, прозвище *Отшельник Синий Лотос*, также известен как *Небожитель*. Великий поэт романтического реализма эпохи Тан, прозванный потомками *Гением поэзии*. Открытый и жизнерадостный, он любил пить вино, писать стихи, ценил дружбу.

Среди прецедентных имён находим и женские: *Ян Гуй Фей* – именование наложницы императора, известной своей красотой.

Формулировка «основан на личности» снимает с разработчиков игр ответственность

за точность информации; портреты многих персонажей конструируются «по мотивам». Изречения, принадлежащие тому или иному герою, порой меняют своих владельцев, как это произошло с фразой Суворова «Тяжело в ученье, легко в бою», вложенной в уста борца с опиумом Дзе Сюя.

В сеттинге прецедентные имена китайской лингвокультуры остаются чуждыми и не востребуемыми. Единичны совпадения имён, выбранных самими игроками, с прецедентными: *Ван Шу* – возница луны в древнекитайской мифологии [25, с. 114].

Нарушение аутентичности реального пространства находит выражение в нарушении этнической маркированности никонимов игроков. Аналитическая формула именования китайского языка воспроизводится формально, порой соответствуя актуальным именам (*Алекс Ву*). Используется приём разлития: *Сашиа* > *Са Ша*, *Володя* > *Болод я*. В именах, присваиваемых автоматически, контактируются европейские и восточные модели: *Цао КФ*.

Список советников, воинов, наложниц включает, наряду с китайскими (*Пэн Гуй*, *Суо Ну*), европейские прецедентные имена: *Александр Невский*, *Александр Суворов*, *Достоевский* (муж.), *Анна Каренина* (жен.). Тем самым нарушается не только пространственное, но и временное соответствие сеттинга выбранному миру. Количество компонентов модели сведено к минимуму, в соответствии с формой прецедентных формулировок. Ср.: *Анна Аркадьевна Каренина*, *Фёдор Михайлович Достоевский*. Имена советников *Михаил Романовский* и *Владислав Спешинский* // *Спечинский* явно восходят к прецедентным *Михаил Романов*, *Владислав Нижинский*; *Игорь Галицкий* содержит отсылку к опере «Князь Игорь», одним из персонажей которой является брат Игоря, князь *Галицкий*. Имя *Бортэ* – жены Чингисхана – разрушает национальный колорит игры не менее чем включение в неё имени английской писательницы *Джейн Остин* или шотландского военачальника *Уильяма Уоллеса*.

Традиционная для русского языка трёхчастная модель именования лица «обновлена» за счёт замены фамильного онима личным именем (принято за норму отсутствие точек в «инициалах»):

– архаическим, в официальной форме: *Адриан Г Ц, Архип Г Ю, Елизар Л И, Елизар М К, Корней Ф И, Лев Ж И, Карп Р З, Лука П Т, Пахом С Ф, Сидор Б И, Сидор Н О, Фотий В Ю, Фрол Р Ш* и др. (муж.); *Агафья И С, Домна Е И, Кира Е Д* (жен.);

– современным // актуальным: *Игорь Д М*;

– искусственным: *Велор А Т* (от **Великая Октябрьская революция**);

– заимствованным: *Гарри А Д, Миртан К С, Оскар Б П, Юлий А В* (муж.); *Адель Ф Ш, Власта В Ю, Диния Л Ш, Мина А Ж, Нора А Л, Тамила Е У, Юлиана Г В* и др. (жен.);

– апеллятивом: *Сталь Е В*;

– сетевым именем пользователя с прибавлением названия союза (сокращ.): *Гарри Н Ф, Лев Н Ф, Император Н Ф, Цао Н Ф*. (Н Ф – сокращ. от «*Нефрит*»).

Бросается в глаза несочетаемость апеллятивных идентификаторов (*детерминативов, квалификаторов, категориальных существительных, апеллятивного конвоя*) [26, с. 34] с национально ориентированными личными именами. Не могут не вызывать отторжения такие титулы, как *Князь, Фюрст и Боярин*, помещённые в пространство Поднебесной наравне с *Императором (Император* лидирует в межсерверных мероприятиях, остальные – во внутрисерверных): *барон Ли Вэй, виконт Вэй Ван У* и др.

#### НАРУШЕНИЕ ГЕНДЕРНОЙ ОТНЕСЕННОСТИ ИМЕНИ

Вышеупомянутая прагматичность – предпочтение компьютерных методов культурно-этическим константам – наиболее заметна по отношению к гендерным стереотипам. Ломка последних начинается с присвоения ников разработчиками системы:

а) Юлиана Г В: Меня вообще-то по жизни *Владом* зовут, а в нике видели что?

Герберт: Да вы что там все, с ума посходили?... Почему у меня опять зятёк с бабским именем *София*?

Определённые правила изначально заложены в системе:

б) Вань Джун: Там же прямым текстом пишут, наследник родился или наследница.

Серёга 81: Для тех, кто не разбирается, кто у них родился, – смотрите на строку развита.

Серёга 81: Если строка синяя – пацан, красная – девчонка.

Азалия: Я шарю в цветах.

Серёга 81: Пишу для тех, кто не шарит.

Однако правила существуют чисто номинально.

в) Азалия: Ага, а потом фамилию и отчество! У меня вон дочь *Антуан*. Вообще вопрос к разработчикам, что с системой не так.

Вань Джун: У меня невеста *Моисей*.

Азалия: А ничего, что у меня *Азалия* рождает от баб?

Механистичность заочного подбора «невест» подросткам «детям» также демонстрирует разрыв половой принадлежности и имени:

г) Вань Джун: У меня студент до сих пор в девках сидит!

Абориген: Кинь на сервак, может, подберёт кто.

Вань Джун: Есть! Нашлась моему оболтусу леди *Рюрик*.

Оскар Б П: Это моё!

Азалия: На каждую *Антуан* найдётся своя *София*.

#### СМЕНА НИКОНИМА

Нами были выявлены следующие причины официальной смены имени пользователя в игре «Верховный Мандарин».

1. Желание сменить данное системой случайное имя на более соответствующее, по мнению пользователя, его собственной личности (*Mr. Санёк, Саныч, СТАРОВЕР*) или прецедентное фантазийное (*Берсерк, Ван Нормайен, Ван Хельсинг* и др.).

2. Желание сменить имя, успевшее надоесть за долгий период прохождения игры.

3. Вступление в союз с другими игроками. Статус союза обязывает подбирать стилизованные имена из соответствующего блока:

– Это же игра! Вы хотите атмосферно играть или как попало?

Члены союза «Асгард» предпочитают мифонимы из скандинавских саг: *Локи, Ньёрд, Тор, Фенрир, Фрейя, ВСЕОТЕЦ* (одно из имен Одина) и др.

4. Требование единообразия маркеров для вступающих в союз. Новобранцы союза «Прайд» добавляют *Пр: Лю Пр, Миха Пр;*

союза «Род» – РОД: *СТАРОВЕР РОД, Ядвига РОД, Яромир РОД* и др. См. выше о «Нефрите».

5. Нобилизация. Достижение лидирующих позиций в игре подвигает некоторых игроков на повышение в чине: *Бог, Император, Монарх, King*.

Как во всех закрытых сообществах, в среде игроков возникают новые неофициальные номинации, т. е. прозвища:

Вань Джун: У меня студент до сих пор в девках сидит!

Абориген: *Вань Ждун*, кинь на сервак, может, подберёт кто.

Мг. Санёк Н С: Да, таким бы лицо начистить...

Нагну: Лицо начистить?) Жёсткий... как ириска. Буду звать тебя *Кис-кис*.

Смена имени не составляет трудности, требуя лишь вложений виртуальной (при желании и реальной) валюты:

Оскар Б П: Ребят, как имя поменять?

Серёга 81: В магазине «Карта изменения имени» за 300 голды.

Отдельные игроки меняют игровое имя (*Настя – ЕгоЕва*), в том числе с периодичностью трижды за три дня: *Монарх > Тор > Брат Локи > Монарх*.

С течением времени от существующих союзов отпочковались новые, например, от лидирующего по всем позициям «Асгарда» отделился «Ётунхейм» во главе с *Локи*. Мода на скандинавское, подогреваемая сериалом «Викинги», уводит игровое сообщество всё дальше от восточного антуража «Верховного Мандрина».

Что касается игр в целом, профессионализм в подобной среде достигается достаточно просто. Можно, к примеру, начать прохождение игры, усвоить необходимые правила и спустя длительное время вновь встать в ряды игроков, будучи вооружённым полученным опытом, в отличие от остальных; можно «донатить», оплатой реальных денег добиваясь ВИП-статуса. Геймеры – участники более масштабных игр – считают, что это особый тип игр для своей частной

ситуации и специфических запросов со стороны игрока:

«– Я бы сказал так: ...подобные игры рассчитаны на стадо, на простые, примитивные возбудители и удовлетворители эмоций. Кстати, не всегда игроки и хотят этого. Уж больно много сегодня информации, и мозг стремится отсечь совсем ненужное и долгопонижаемое... Зашёл на 5–60 минут, в зависимости от игры, и сразу ринулся в гущу событий. Победил или проиграл, но быстро. Быстрый результат, вот что привлекает людей. И минимум усилий при этом»<sup>9</sup>.

То же можно сказать и о присвоении имён (антропонимов персонажей, игровых имён и эргонимов игроков).

## ВЫВОДЫ

Даже с учётом факультативности требования правдоподобия в игре телефонного формата «Верховный Мандарин» обзор онимов выявляет преобладание безразличного отношения к этнической культуре и символике имени в среде игроков и недостаточную заинтересованность в этом разработчиков «бесплатных» игр. Последние, с одной стороны, позиционируют адекватность фоновых знаний и формул именования игрового пространства реальной исторической действительности Поднебесной, с другой – сами разрушают соответствие идеи её воплощению. Нарушения аутентичности времени и пространства на уровне фоновых знаний и установок ономастов (ритуал присвоения и смены имён, их этническая маркированность, гендерная отнесенность) отражают микстовую, постмодернистскую масс-культуру XXI века, превращающую в игру всё, что игрой не является.

<sup>9</sup> Кириллов Александр (D\_ED\_2). Классификация жанров компьютерных игр // GamesIsArt.ru Компьютерные игры как искусство [сайт]. URL: [https://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html](https://gamesisart.ru/game_class_all.html) (дата обращения: 11.05.2020).

## Список литературы

1. *Лахин Р.А., Фролова Н.Н.* Игровые практики Краснодарского края: социально-педагогический и культурно-исторический аспекты. Славянск-на-Кубани: Ф-л ФГБОУ ВО «Краснодар. гос. ун-т» в г. Славянске-на-Кубани, 2019. 164 с.

2. *Малишевская Н.А.* Трансформация концепта игры: от классики к постмодерну // Известия вузов. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. 2006. № 4. С. 17-25.
3. *Ретюнских Л.Т.* Философия игры. М.: Вузовская книга, 2007. 256 с.
4. *Федотова Н.А.* Геймификация в контексте медийной практики // Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика. Педагогика. 2017. № 2. С. 4-11. URL: [e.landbook.com/reader/journalArticle/534048/#1](http://e.landbook.com/reader/journalArticle/534048/#1) (дата обращения: 18.02.2021).
5. *Рыжов А.Л.* Виртуальная идентичность и факторы формирования вовлечённости в массовую многопользовательскую онлайн-игру // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Психология. 2015. Т. 8. № 2. С. 94-105.
6. *Моисеев А.В.* Онлайн-игры как средство распространения идей экстремистского характера // Учёные записки Российского государственного социального университета. 2018. Т. 17. № 4 (149). С. 65-71.
7. *Коротышев А.П., Рыхтик А.А.* Игровые онлайн-сообщества – ресурс формирования гражданской идентичности российской молодежи // Социум и власть. 2019. № 3 (77). С. 30-39.
8. *Власова Е.В.* Способы передачи антропонимов на русский язык (на материале игры жанра action/role-playing game) // Актуальные проблемы лингвистики: взгляд молодых исследователей: сб. науч. ст. Вып. 5. Челябинск: Энциклопедия, 2020. С. 25-32.
9. *Фомин А.Г., Чоботарь В.Г.* Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези // Вестник Кемеровского государственного университета. 2019. № 21 (2). С. 558-563.
10. *Зеленько К.Р.* Перевод антропонимов в компьютерных играх (на примере “World of Warcraft” и “Bioshock Infinite”). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-perevoda-kompyuternyh-igr-na-materiale-world-of-warcraft-i-bioshock-infinite> (дата обращения: 11.02.2021).
11. *Урванцев Г.В.* Фэнтезийные антропонимы в TES V: Skyrim // Научный вестник Российской Академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ. Политология и социология. 2018. № 2. С. 29-31.
12. *Майоров И.В.* Особенности переводческой адаптации имён собственных при языковой локализации англоязычных компьютерных игр (на материале игры “The Witcher 3: Wild Hunt”) // Научные исследования молодых учёных: сб. ст. 9 Междунар. науч.-практ. конф. Пенза, 2021. С. 125-128.
13. *Смирнова А.Г.* Проблема перевода антропонимов в компьютерных играх (на материале многопользовательской карточной игры “Hearthstone”) // Актуальные вопросы современной лингвистики: материалы 6 региональной науч.-практ. конф. «Иностранные языки в межкультурном пространстве: методы исследования и технологии обучения». М.: ИИУ Москов. гос. обл. ун-та, 2019. С. 108-113.
14. *Захарова Д.В.* Специфические особенности говорящих имён собственных (на материале компьютерных игр: POKEMON, ZANZARAN, FRAN BOW, ADVENTURE TIME CARD WARS) // Фундаментальная и прикладная наука: состояние и тенденции развития: сб. ст. 4 Междунар. науч.-практ. конф. Петрозаводск: Междунар. центр науч. партнёрства «Новая наука», 2020. С. 171-174.
15. *Попова А.Р.* Особенности наименования персонажей компьютерной онлайн-игры: семантические и функциональные // Русский язык и ономастика в поликультурном образовательном пространстве Юга России и Северного Кавказа: проблемы и перспективы: сб. материалов 11 Междунар. науч. конф. Майкоп: Изд-во АГУ, 2017. С. 435-439.
16. *Рюкова А.Р., Филимонова Е.А.* Перевод имён собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. 2016. Т. 21. № 4. С. 968-973.
17. *Кузьменко А.Н.* Функционирование групповых антропонимов серии компьютерных игр Fallout как названий политических объединений: интерактивный аспект // Мир науки, культуры и образования. 2020. № 2 (81). С. 555-557.
18. *Климова М.А.* Никнеймы в компьютерных играх: вопросы функционирования и варьирования // Вопросы ономастики. 2020. Т. 17. № 3. С. 293-315.
19. *Вострецова В.А., Сучков А.А.* Аллюзии в компьютерных текстах: типы, источники сложности перевода // Переводческий дискурс: междисциплинарный подход: материалы 2 Междунар. науч.-практ. конф. Симферополь: АРИАЛ, 2018. С. 72-77.
20. *Сергеев М.Е.* Простые люди Древней Италии. Москва; Ленинград: Наука, 1964. 160 с.
21. *Беляева М.Ю., Сартаева Л.И., Трегубова Е.Н.* Ономастика Кубани: прошлое и настоящее / под общ. ред. М.Ю. Беляевой. Славянск-на-Кубани: Филиал Кубан. гос. ун-та в г. Славянске-на-Кубани, 2019. 138 с.
22. *Яблоков К.В.* Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг.: проблемы интерпретации исторической информации: автореф. дис. ... канд. ист. наук. М., 2005. 23 с.

23. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дис. ... канд. культурологии. М., 2014. 25 с.
24. Orland K., Thomas D., Steinberg S. The videogame style guide and reference manual. Lulu.com, 2007. 100 p.
25. Мифологический словарь / гл. ред. Е.М. Мелетинский. М.: Сов. энцикл., 1991. 736 с.
26. Васильева Н.В. Собственные имена в мире текста. М.: Вузовская кн., 2007. 256 с.

### References

1. Lakhin R.A., Frolova N.N. *Igrovyie praktiki Krasnodarskogo kraja: sotsial'no-pedagogicheskiy i kul'turno-istoricheskiy aspekty* [Gaming Practices of the Krasnodar Territory: Socio-Pedagogical and Cultural-Historical Aspects]. Slavyansk-na-Kubani, Kuban State University Branch in Slavyansk-na-Kubani Publ., 2019, 164 p. (In Russian).
2. Malishevskaya N.A. Transformatsiya kontsepta igry: ot klassiki k postmodernu [Transformation of the game concept: from classic to postmodern]. *Izvestiya vuzov. Severo-Kavkazskiy region. Obshchestvennyye nauki – Bulletin of Higher Education Institutes. Northern-Caucasus Region. Social Sciences*, 2006, no. 4, pp. 17-25. (In Russian).
3. Retyunskikh L.T. *Filosofiya igry* [Game Philosophy]. Moscow, Vuzovskaya Kniga Publ., 2007, 256 p. (In Russian).
4. Fedotova N.A. Geymifikatsiya v kontekste mediynoy praktiki [Gamification in the context of media practice]. *Zhurnal Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Zhurnalistika. Pedagogika – Journal of the Belarusian State University. Journalism and Pedagogics*, 2017, no. 2, pp. 4-11. (In Russian). Available at: [e.landbook.com/reader/journalArticle/534048/#1](http://e.landbook.com/reader/journalArticle/534048/#1) (accessed 18.02.2021).
5. Ryzhov A.L. Virtual'naya identichnost' i factory formirovaniya вовлеченности v massovuyu mnogo-pol'zovatel'skuyu onlayn-igru [Virtual identity and the factors of involvement in massively multiplayer online game]. *Vestnik Yuzhno-Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Psikhologiya – Bulletin of the South Ural State University. Series "Psychology"*, 2015, vol. 8, no. 2, pp. 94-105. (In Russian).
6. Moiseyev A.V. Onlayn-igry kak sredstvo rasprostraneniya idey ekstremistskogo kharaktera [Online-Games as a means of distribution of ideas of extremist character]. *Uchenyye zapiski Rossiyskogo gosudarstvennogo sotsial'nogo universiteta – Scientific Notes of RSSU*, 2018, vol. 17, no. 4 (149), pp. 65-71. (In Russian).
7. Korotyshchev A.P., Rykhtik A.A. Igrovyye onlayn-soobshchestva – resurs formirovaniya grazhdanskoy identichnosti rossiyskoy molodezhi [Online gaming communities as a resource for forming the civic identity of Russian youth]. *Sotsium i vlast' – Society and Power*, 2019, no. 3 (77), pp. 30-39. (In Russian).
8. Vlasova E.V. Sposoby peredachi antroponimov na russkiy yazyk (na materiale igry zhanra action/role-playing game) [Methods of transferring anthroponyms into Russian (based on the material of the action/role-playing game)]. *Aktual'nyye problemy lingvistiki: vzglyad molodykh issledovateley: sbornik nauchnykh statey. Vyp. 5* [Actual Problems of Linguistics: The View of Young Researchers: Collection of Scientific Works. Issue 5]. Chelyabinsk, Encyclopedia Publ., 2020, pp. 25-32. (In Russian).
9. Fomin A.G., Chobotar V.G. Osobennosti perevoda antroponimov v literature i komp'yuternykh igrakh zhanra fentezi [Anthroponyms in fantasy fiction and computer games: approaches to translation]. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta – Bulletin of Kemerovo State University*, 2019, no. 21 (2), pp. 558-563. (In Russian).
10. Zelenko K.R. *Perevod antroponimov v komp'yuternykh igrakh (na primere "World of Warcraft" i "BioShock Infinite")* [Translation of Anthroponyms in Computer Games (For Example, "World of Warcraft" and "BioShock Infinite")]. (In Russian). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-perevoda-kompyuternyh-igr-na-materiale-world-of-warcraft-i-bioshock-infinite> (accessed 11.02.2021).
11. Urvantsev G.V. Fenteziynyye antroponimy v TES V: Skyrim [Fantasy anthroponyms in TES V: Skyrim]. *Nauchnyy vestnik Rossiyskoy Akademii narodnogo khozyaystva i gosudarstvennoy sluzhby pri Prezidente RF. Politologiya i sotsiologiya – Scientific Bulletin of the Volgograd Branch of Ranepa. Series: Political Science and Sociology*, 2018, no. 2, pp. 29-31. (In Russian).
12. Mayorov I.V. Osobennosti perevodcheskoy adaptatsii imen sobstvennykh pri yazykovoy lokalizatsii angloyazychnykh komp'yuternykh igr (na materiale igry "The Witcher 3: Wild Hunt") [Features of translation adaptation of proper names for language localization of English-language computer games (based on the game "The Witcher 3: Wild Hunt")]. *Sbornik statey 9 Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Nauchnyye issledovaniya molodykh uchenykh»* [Collection of Works of the 9th International Research and Practice Conference "Scientific Research of Young Scientists"]. Penza, 2021, pp. 125-128. (In Russian).

13. Smirnova A.G. Problema perevoda antroponimov v komp'yuternykh igrakh (na materiale mnogopol'zovatel'skoy kartochnoy igry "Hearthstone") [The problem of translation of anthroponyms in computer games (based on the multiplayer card game "Hearthstone")]. *Materialy 6 regional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Aktual'nyye voprosy sovremennoy lingvistiki»* [Proceedings of the 6th Regional Research and Practice Conference "Current Issues of Modern Linguistics"]. Moscow, Information and Publishing Department of Moscow State Regional University, 2019, pp. 108-113. (In Russian).
14. Zakharova D.V. Spetsificheskiye osobennosti govoryashchikh imen sobstvennykh (na materiale komp'yuternykh igr: POKEMON, ZANZARAH, FRAN BOW, ADVENTURE TIME CARD WARS) [Specific features of speaking proper names (based on the material of computer games: POKEMON, ZANZARAH, FRAN BOW, ADVENTURE TIME CARD WARS)]. *Sbornik statey 4 Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Fundamental'naya i prikladnaya nauka: sostoyaniye i tendentsii razvitiya»* [Collection of Works of the 4th International Research and Practice Conference "Fundamental and Applied Science: State and Development Trends"]. Petrozavodsk, International Center for Scientific Partnership "New Science" Publ., 2020, pp. 171-174. (In Russian).
15. Popova A.R. Osobennosti naimenovaniya personazhey komp'yuternoy onlayn igry: semanticheskiye i funktsional'nyye [Features of the naming of characters in a computer online game: semantic and functional]. *Sbornik materialov 11 Mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii «Russkiy yazyk i onomastika v polikul'turnom obrazovatel'nom prostranstve Yuga Rossii i Severnogo Kavkaza: problemy i perspektivy»* [Collection of Proceedings of the 6th International Scientific Conference "Russian Language and Onomastics in the Multicultural Educational Space of the South of Russia and the North Caucasus: Problems and Prospects"]. Maykop, ASU Publ., 2017, pp. 435-439. (In Russian).
16. Ryukova A.R., Filimonova E.A. Perevod imen sobstvennykh pri lokalizatsii mul'tiplatformennykh komp'yuternykh igr [Proper names translation when localizing multiplatform computer games]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta – Bulletin of Bashkir University*, 2016, vol. 21, no. 4, pp. 968-973. (In Russian).
17. Kuzmenko A.N. Funktsionirovaniye gruppovykh antroponimov serii komp'yuternykh igr Fallout kak nazvaniy politicheskikh ob'yedineniy: interaktivnyy aspekt [The functioning of Fallout computer game series group anthroponyms as names of political alliances: an interactive aspect]. *Mir nauki, kul'tury i obrazovaniya – The World of Science, Culture and Education*, 2020, no. 2 (81), pp. 555-557. (In Russian).
18. Klimova M.A. Niknemy v komp'yuternykh igrakh: voprosy funktsionirovaniya i var'irovaniya [Nicknames in video gaming: functional use and variation]. *Voprosy onomastiki – Problems of Onomastics*, 2020, vol. 17, no. 3, pp. 293-315. (In Russian).
19. Vostretsova V.A., Suchkov A.A. Allyuzii v komp'yuternykh tekstakh: tipy, istochniki slozhnosti perevoda [Allusions in computer texts: types, sources of translation complexity]. *Materialy 2 Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Perevodcheskiy diskurs: mezhdistsiplinarnyy podkhod»* [Proceedings of the 2nd International Research and Practical Conference "Translation Discourse: An Interdisciplinary Approach"]. Simferopol, ARIAL Publ., 2018, pp. 72-77. (In Russian).
20. Sergeyenko M.E. *Prostyie lyudi Drevney Italii* [Common People of Ancient Italy]. Moscow, Leningrad, Nauka Publ., 1964, 160 p. (In Russian).
21. Belyayeva M.Y., Sartayeva L.I., Tregubova E.N. *Onomastika Kubani: proshloye i nastoyashcheye* [Onomastics of Kuban: Past and Present]. Slavyansk-na-Kubani, Kuban State University Branch in Slavyansk-na-Kubani Publ., 2019, 138 p. (In Russian).
22. Yablokov K.V. *Komp'yuternyye istoricheskiye igry 1990–2000-kh gg.: problemy interpretatsii istoricheskoy informatsii: avtoref. dis. ... kand. ist. nauk* [Computer Historical Games of the 1990s–2000s: Problems of Interpreting Historical Information. Cand. hist. sci. diss. abstr.]. Moscow, 2005, 23 p. (In Russian).
23. Kutlaliyev T.K. *Zhanrovaya tipologiya komp'yuternykh igr: problema sistematizatsii khudozhestvennykh sredstv: avtoref. dis. ... kand. kul'turologii* [Genre Typology of Computer Games: The Problem of Systematization of Artistic Means. Cand. cult. sci. diss. abstr.]. Moscow, 2014, 25 p. (In Russian).
24. Orland K., Thomas D., Steinberg S. *The Videogame Style Guide and Reference Manual*. Lulu.com Publ., 2007, 100 p.
25. Meletinskiy E.M. (ed.-in-chief). *Mifologicheskiy slovar* [Mythological Dictionary]. Moscow, Sovetskaya Entsiklopedia Publ., 1991, 736 p. (In Russian).
26. Vasilyeva N.V. *Sobstvennyye imena v mire teksta* [Proper Names in the World of Text]. Moscow, Vuzovskaya Kniga Publ., 2007, 256 p. (In Russian).

### Информация об авторе

**Беляева Марина Юрьевна**, доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры русской и зарубежной филологии, Краснодарский государственный университет, филиал в г. Славянске-на-Кубани, г. Славянск-на-Кубани, Краснодарский край, Российская Федерация, [fliny@mail.ru](mailto:fliny@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1453-4877>

**Вклад в статью:** идея, общая концепция статьи, сбор данных, анализ полученных результатов, написание и оформление статьи.

Статья поступила в редакцию 04.03.2021  
Одобрена после рецензирования 16.04.2021  
Принята к публикации 22.04.2021

### Information about the author

**Marina Y. Belyaeva**, Doctor of Philology, Associate Professor, Professor of Russian and Foreign Philology Department, Kuban State University, Slavyansk-on-Kuban Branch, Slavyansk-on-Kuban, Krasnodar Region, Russian Federation, [fliny@mail.ru](mailto:fliny@mail.ru), <https://orcid.org/0000-0002-1453-4877>

**Contribution:** idea, main study conception, data acquisition, obtained results analysis, manuscript drafting and design.

The article was submitted 04.03.2021  
Approved after reviewing 16.04.2021  
Accepted for publication 22.04.2021