

# ЭКСТРАЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ И ИНТРАЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ НЕЙМИНГА В ДИСКУРСЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

## EXTRALINGUISTIC AND INTRALINGUISTIC FACTORS OF NAMING IN THE COMPUTER GAME DISCOURSE

*I. Korolev*

### Annotation

The article examines extralinguistic and intralinguistic factors of naming of notions and objects of notions in products of the computer game development industry. Extralinguistic and intralinguistic factors of choosing nominative meanings, how they are motivated and conditioned are described in the article. The main patterns of nomination are analyzed and classified as well as the motivational basis of naming in the computer games.

**Keywords:** naming, computer games discourse, motivational relations, objects of nomination, factors of nomination.

*Королев Игорь Олегович*  
Аспирант,  
Кубанский государственный  
университет, Краснодар

### Аннотация

Данная статья посвящена исследованию экстралингвистических и интралингвистических факторов нейминга понятий и объектов номинации в продуктах компьютерно-игровой индустрии. В ней рассматриваются экстралингвистические и интралингвистические факторы выбора номинативных значений, мотивированность и обусловленность их выбора. Проанализированы и классифицированы основные паттерны номинации. Выведена мотивационная основа нейминга в дискурсе компьютерных игр.

### Ключевые слова:

Нейминг, компьютерно-игровой дискурс, мотивационные отношения, объекты номинации, факторы мотивированности.

Сейчас номинация, как таковая, понимается как процесс исторический и как современный. Историческую мотивированность появления тех или иных слов и понятий, относящихся к первичной номинации, сейчас отследить достаточно сложно, разве что посредством методов этимологического анализа. Однако же текущие темпы развития различных сфер деятельности человека побуждают возникновение целого ряда новых понятий и значений, требующих соответствующего наименования. Например, сфера компьютерных игр, которая за последние десятилетия расширилась в десятки раз и на текущий момент представляет собой не только социокультурное, но и лингвистическое явление благодаря тому, что игровая аудитория насчитывает миллионы игроков.

Появление такого рода явления сопровождается целым рядом как экстралингвистических, так и интралингвистических факторов, и проблем, представляющих особый интерес для исследований. К одной из таких проблем относятся экстралингвистические и интралингвистические факторы нейминга игровых понятий и явлений.

В данном исследовании предпринята попытка доказать, что в рамках дискурса компьютерных игр процесс номинации происходит как с позиции внелингвистической, так и лингвистической мотивации.

В работах по проблемам нейминга различные ученые приводят разные классификации факторов номинации.

Например, Г.В. Колшанский (1975) разделяет такие факторы на субъективные и объективные [1], О.П. Сологуб (1987) объединяет субъективные и национальные факторы [2], С.О. Горяев (2000) выделяет три основных, определяющих фактора номинативной ситуации – субъект, объект и адресат названия [3].

Конечно, в зависимости от объекта исследования, впоследствии могут выделяться и более частные факторы или синонимичные им, однако в целом выбор мотивировочного признака в процессе номинации можно разделить на две категории: языковая, то есть внутренняя, интралингвистическая, и внеязыковая, то есть внешняя, экстралингвистическая.

Материалом для исследования понятий и объектов номинации стал терминологический глоссарий трех социально-игровых проектов компании-разработчика с ежедневной аудиторией активных пользователей в количестве 250 миллионов игроков. Понятия и терминологические единицы из предоставленного глоссария для анализа были отобраны методом сплошной выборки в размере 500 словоформ.

Создание компьютерно-игровых продуктов подразумевает постоянную генерацию объектов наименования, то есть реалий, каждая из которых требует выбора соответствующего имени для обозначения того или иного понятия. Хотя каждый созданный игровой мир и представляет собой отдельный феномен, во многом с уникаль-

ми моделями и факторами номинации, все же, в рамках текущих классификаций и научных подходов к данной проблеме, представляется возможным вычлениить общие закономерности.

То, какая именно форма нового наименования будет выбрана, во многом определяется набором реализуемых смыслов мотивирующих факторов, а также доступными способами номинации в том или ином языке, с соответствующими им языковыми средствами. По сути, создание номинаций в играх представляет собой создание и предложение конечным игрокам вариантов названий тех или иных понятий. Использование мотивированно верных и обоснованных наименований во многом влияет на принятие их сообществом. Экспликация данного процесса на язык и языковые процессы в целом не только показывает их фундаментальное соответствие, но и представляет компьютерно-игровую номинацию процессом, который, сохраняя соответствие, протекает в разы быстрее.

Мотивированность в процессе номинации компьютерно-игровых понятий в большей степени означает экспликацию наиболее важных и существенных сторон именуемого предмета. Нельзя не отметить прагматический фактор номинации в таком случае, когда выбор мотивирующего признака обуславливается не только смысловым намерением (что именно выразить) и коммуникативным заданием (как и для чего выразить), но и той точкой зрения, "с которой человек смотрел при создании наименования" [4, с. 273].

Наименования исследуемой группы достаточно противоречивы с точки зрения определения их характера и места по отношению к другим, более конвенциональным объектам номинации. Например, по характеру соотношения с действительностью наименования данной группы скорее попадают под неавтономную номинацию, так как соотносятся с обозначаемым косвенно, только в контекстуальных рамках. С другой стороны, этим наименованиям присуща автономность, так как те же самые словоформы зачастую используются в литературном языке как самостоятельные языковые единицы.

Экспликация наиболее важных и существенных сторон именуемого объекта в данном дискурсе может иметь совершенно разнообразные мотивационные экстралингвистические факторы:

1. По признаку схожести с представителями животного мира:

◆ рус. Ястреб, англ. Hawk, нем. Falke – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе дано как наименование для особого вида войск, использующих стрелковое оружие. Мотивированность наименования в данном случае определяется по признаку поведенческой схожести ястреба и стрелка. В исследуемом контексте наименование "Ястреб" проявляет не-

автономные характеристики, в то же время такая же словоформа вне контекста проявляет уже автономные признаки, то есть может использоваться как самостоятельная языковая единица.

◆ рус. Волк, англ. Wolf, нем. Wolf – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе дано как наименование для особого вида войск, использующих скрытность и адаптацию для разведки за врагом. Мотивированность наименования в данном случае определяется по признаку поведенческой схожести волка и шпиона. Понятие "волк" вызывает ассоциации тихого, крадущегося животного, охотящегося преимущественно ночью, что подтверждается различными исследованиями зоологов. [5]

2. По признаку схожести с мифологическими и изотерическими понятиями:

◆ рус. Демон, англ. Demon, нем. Dämon – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе использовано как наименование для особого вида войск, имеющих высокие боевые характеристики, то есть убийц. Мотивированность в данном случае определяется по признаку выстраивания ассоциативных рядов с негативной коннотацией. 1). "Демон – злой искусситель, существо, обладающее таинственной силой, которое побуждает к чему-нибудь недоброму, злему." [6] 2). "Злой дух: Черт, Сатана, Дьявол и т.п. (по христианским представлениям)." [7]

◆ рус. Фантом, англ. Phantom, нем. Phantom – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе использовано как наименование для особого вида войск, предназначенных для шпионажа за противником и получения разведывательных данных. Мотивированность в данном случае определяется схожестью функции отряда с незримостью и бестелесностью фантома. "Фантом – в традиционных представлениях душа или мифическое существо, проявляющееся в видимой или другой форме, от невидимого и неосязаемого присутствия до практически реалистичных наблюдений." [7]

3. По принципу схожести с историческими понятиями:

◆ рус. Йомсвикинг, англ. Jomsviking, нем. Jomsvikinger – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе использовано как наименование для особого вида войск, которые используют боевую мощь для победы над врагом. Мотивированность в данном случае определяется схожестью силы данного вида пехотных войск с историческим явлением – полулегендарным братством викингов, существовавшим в X–XI веках.

◆ рус. Легионер, англ. Legionary, нем. Legionar – в исследуемом семантическом поле в компьютерно-игровом дискурсе использовано как наименование для особого вида войск, которые используют количество бойцов

в качестве основного источника силы для победы над врагом. Мотивированность в данном случае определяется исторической и поведенческой схожестью этого вида войск. Легион – основная организационная единица в армии Древнего Рима времен республики и империи, насчитывавшая от 2 до 10 тысяч пехотинцев.

Все приведенные примеры было бы несправедливо рассматривать с конвенциональной точки зрения и в рамках того же семантического поля, в котором они используются как автономные объекты номинации в литературном языке, так как вне компьютерно-игрового контекста они утрачивают свое приобретенное номинативное значение. Более того, в данных примерах представлены номинативные единицы со свойственной им вариативностью. Номинативные единицы, представленные в виде одних и тех же словоформ, используются для решения разных коммуникативных задач и рассмотрены преимущественно с позиции исследуемого компьютерно-игрового дискурса.

*Исследование интралингвистических факторов позволяет выделить следующие виды мотивации:*

#### 1. Формальная:

С формальной точки зрения, производная номинация мотивирована формой производящего слова и формой производящего аффикса. Так, например, слово *легионер* мотивировано формой производящего слова *легион* и формой производящего аффикса *-ер*, то же применимо и к английскому, и к немецкому вариантам: *legion + ary, Legion + ar*. Другой пример, слово *налечник* мотивировано формой *налет* и формой производящего аффикса *-чик*, то же применимо и к английскому, и к немецкому вариантам *raid + er, Plunder + er*.

#### 2. Семантическая или ассоциативная:

Под семантической мотивацией понимается соотнесенность производной единицы с каким-либо словом,

несущим в себе ее семантический мотивирующий признак, либо номинация на основе сравнения или смежности с использованием полисемии. Например, "Оракул" – в исследуемом материале наименование здания, в котором игрок получает новые знания, от наименования оракул – прорицалище, то есть место, где оглашалось предсказание (новое знание).

#### 3. Синтаксическая:

С точки зрения синтаксиса, производная номинация может мотивироваться необходимой синтаксической функцией обозначаемого понятия. Так, например, наименование "Перемещение" (англ. Relocation, нем. Umzug), обозначающее внутриигровой предмет–понятие, мотивировано функцией подлежащего или дополнения, в то время как глагольная номинация "переместить" (англ. to relocate, нем. zu umziehen), выполняет функции сказуемого.

#### 4. Структурная:

Структурным видом мотивации является использование в процессе номинации тех или иных моделей. Так, например, продуктивная модель "существительное + суффикс *-иц-* (*-ниц-*)" для слов "Воительница" (англ. Shieldmaiden, нем. Kriegerin), "Хищница" (англ. Predatress, нем. Jagerin).

Таким образом, факторы номинации в компьютерно-игровом дискурсе обширны и разнообразны. Мотивационная основа для нейминга представлена по большей части экстралингвистическими факторами, вариант частичной классификации которых был представлен в данном исследовании.

*Следует отметить, что описанными в работе примерами игровая лексика не исчерпывается, а, наоборот, представляет собой обширную и разнообразную сферу для исследования функционирования языка в столь большом социальном коллективе.*

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Колшанский Г.В. Соотношение субъективных и объективных факторов в языке. М.: Наука, 1975. 232 с.
2. Сологуб О.П. Типология принципов номинации (на материале русских народных названий птиц): автореф. дис. канд. филол. наук. Томск, 1987. 17 с.
3. Горяев С.О. Номинативные интенции субъекта ономастической номинации: (На материале рус. прагмонимов): Автореф. дис. канд. филол. наук. Екатеринбург, 2000. 20 с.
4. Буслаев Ф.И. Материалы для русской стилистики // Преподавание отечественного языка. М., 1992. 512 с.
5. М.П. Павлов. Волк. М.: ВО "Агропромиздат", 1990. 372 с.
6. Ушаков Д.Н. Большой толковый словарь русского языка. URL: <https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=12125> (дата обращения 18.01.2018).
7. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. URL: <http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Efremova-term-19318.htm>. (дата обращения 18.01.2018).