

Д. В. Захарова

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ГРИФОНИМОВ В ТЕКСТАХ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ФЭНТЕЗИЙНЫХ ВИДЕОИГР

Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия

Поступила в редакцию 28.03.2024 г.

Принята к публикации 10.05.2024 г.

doi: 10.5922/vestnikpsy-2024-3-2

Для цитирования: Захарова Д. В. Особенности функционирования грифонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2024. №3. С. 15 – 23. doi: 10.5922/vestnikpsy-2024-3-2.

Освещаются результаты исследования совокупного функционала номинаций фэнтезийных персонажей англоязычных видеоигр. Вводится релевантное для данных номинаций понятие «грифоним», под которым предлагается понимать квазиантропонимы существ высшей степени фикциональности, обладающие одно- или многокомпонентным структурным составом и соотносящиеся с внешним видом, уникальными характеристиками, социальной ролью, деятельностью и происхождением фэнтезийного персонажа, наделенного отдельными антропоморфными чертами. С учетом характера деятельности носителей грифонимов устанавливается, что помимо универсальной номинативной функции грифонимы в сопроводительных текстах видеоигр жанра фэнтези выполняют функцию передачи информации о специфических качествах персонажа (внешний вид, способности, стадия эволюции и др.), функцию передачи информации о месте обитания персонажа или фэнтезийных локациях и функцию репрезентации референциальной соотнесенности грифонимов с реальной действительностью. Констатируется полифункциональный характер грифонимов, предполагающий одновременное выполнение этими номинациями двух и более функций в фэнтезийном дискурсе. Формулируется вывод о значимости функционирования грифонимов в моделировании фэнтезийных реальностей, намечаются перспективы дальнейшего развития исследования.

Ключевые слова: номинация, фэнтезийные видеоигры, квазиантропонимы, грифонимы, функции

Взаимосвязь языка и социума является одной из центральных проблем современного языкознания и связана с исследованием зарождения, становления, развития и функционирования языка и природы его связи с обществом. Изменения, которым подвержен язык в процессе исторического развития, безусловно, связаны с изменениями в обществе и усложнением форм общественной жизни.



К основным изменениям, оказывающим непосредственное влияние на социум, можно отнести цифровизацию и стремительный технологический прогресс, которые в некоторой степени влияют на язык и выполняемые им функции. Характерной особенностью современной парадигмы лингвистического мышления служит интерес ученых к особенностям функционирования языка в рамках различных дискурсов. В эпоху цифровизации релевантным объектом исследований становится виртуальный дискурс, который проникает во все области жизни и оказывает значительное влияние на формирование универсальной картины мира.

Как известно, основными функциями языка принято считать номинативную и коммуникативную. Если коммуникативная функция реализуется в процессе обмена информацией (позволяет передавать и получать данные посредством использования знаковой системы), то номинативная служит для реализации возможности индивида различать номинируемые объекты, а также описывать и классифицировать их. Закономерно, что процесс номинации остается актуальной проблемой в сфере лингвистических исследований, поскольку он отражает специфику когнитивной деятельности человека.

Предварительно необходимо отметить, что базовый термин «номинация», широко используемый в лингвистике, имеет амбивалентный характер и может обозначать как процесс присвоения наименований, так и сами наименования как результат данного процесса. О номинации в качестве процесса, заключающегося в репрезентации предметов и явлений окружающего мира при помощи языковых средств, пишет, в частности, Т. Ю. Соколова, подчеркивая, что номинация выступает этапом соединения мысли и слова, связующим звеном реального и языкового миров [1]. В ряде других исследований под этим термином подразумевается результат процесса номинирования, то есть собственно наименования [2]. Именно в таком аспекте понятие «номинация» будет использоваться в рамках нашей статьи.

Одной из разновидностей подобных номинаций являются собственные имена людей, или антропонимы, выполняющие особые функции в фикциональных текстах: характерологическую [3], функцию идентификации, функцию создания иллюзии реальности, функцию классификации персонажей и функцию перспективизации [4].

Наименее изученными остаются функции, присущие репрезентированным в фикциональных текстах квазиантропонимам, под которыми мы подразумеваем номинации, референциально соотносящиеся с вымышленными персонажами, не являющимися людьми, и органически присущие фэнтезийному дискурсу. По нашему мнению, при интерпретации понятия «квазиантропонимы» в целом следует учитывать фактор степени вымышленности героев фэнтезийных текстов: низкая степень вымышленности типична для персонажей, имеющих наибольшее сходство с человеком, средняя степень характеризует существа, обладающие некоторыми человекоподобными чертами, а при высокой степени вымышленности речь идет об одушевленных созданиях, внешний облик которых обнаруживает минимум антропоморфных черт.



При исследовании сопроводительных текстов англоязычных фэнтезийных видеоигр (далее — ФВИ) *Pokemon* и *Adventure Time Card Wars* нами были зафиксированы и проанализированы 960 номинаций виртуальных одушевленных существ, имеющих наименьшее сходство с человеком и выделенных нами на основании этого признака в отдельную группу. Указанный тип номинаций мы предлагаем именовать грифонимами (от греч. *γρίφος* — загадка, нечто непонятное и *-ὄνομα* — имя), под которыми следует понимать квазиантропонимы фэнтезийных персонажей высокой степени фикциональности, обладающие одно- или многокомпонентным структурным составом и референциально соотносящиеся с внешним видом, уникальными характеристиками, социальной ролью, деятельностью и происхождением подобных персонажей, наделенных отдельными антропоморфными чертами [5].

В ходе работы были выявлены такие функции грифонимов, как функция передачи информации о специфических качествах персонажа, функция передачи информации о месте обитания персонажа или фэнтезийных локациях и функция репрезентации референциальной соотносительности этих номинаций с реальной действительностью.

В результате систематизации и анализа грифонимов, выполняющих функцию передачи информации о специфических качествах персонажа, было установлено, что такие номинации могут передавать информацию о внешности героя, о природе номинируемого объекта (например, его базовом элементе — огне, воде, воздухе и др.) и об его способностях и умениях.

Как пример функционирования грифонима, содержащего информацию о специфических качествах персонажа, а именно о его внешнем виде, можно привести наименование *Aipom* из игры *Pokemon* [6], образованное от английских существительных *ape* (обезьяна) и *palm* (ладонь). Номинируемый персонаж представляет собой обезьяноподобное существо с длинным хвостом, на конце которого располагается трехпалая ладонь.

Еще одним примером, иллюстрирующим актуализацию функции передачи информации о специфических качествах персонажа, является грифоним *Purugly* из той же вселенной [7], носитель которого представляет собой создание серого цвета с большими ушами, напоминающее толстого кота и имеющее устрашающий вид. Данный грифоним возникает путем объединения лексем *purr* (мурлыкать) и *ugly* (страшный), в результате чего первая часть наименования персонажа указывает на его кошачью природу, а вторая — на грозный вид.

Аналогичным примером служит грифоним *Wishiwashi* из игры *Pokemon* [8], носитель которого напоминает небольшого размера рыбу, производящую своим внешним видом и характеристиками грустное впечатление на игрока. Как очевидно, упомянутая номинация происходит от английского фразеологизма *wishy-washy* (невыразительный, слабый, нерешительный), что определяет персонаж как существо безобидное и не представляющее угрозы.

Грифоним *Eye Guy* из игры *Adventure Time Card Wars* [9], принадлежащий зеленому персонажу круглой формы с множеством глаз, рас-



положенных на его теле, отражает внешний вид многоглазого героя и, таким образом, также выполняет функцию передачи информации о специфических особенностях облика данного фэнтезийного существа.

В рамках функции передачи информации о специфических качествах персонажа нередко встречаются комбинации нескольких черт номинируемых фэнтезийных существ. Так, например, грифоним *Electrode* из игры *Pokemon* [10] относится к герою, который представляет собой шар, способный выражать эмоции, коммуницировать с другими персонажами посредством произнесения собственного имени в разной тональности и управлять электричеством. Последняя из упомянутых характеристик персонажа совершенно очевидно отражается в его наименовании (ср.: *electrode* – электрод). Впрочем, нам представляется возможным предположить, что, несмотря на однозначное соответствие номинации *Electrode* ее носителю, являющемуся одухотворенным предметом материальной действительности, в данном грифониме присутствует латентная соотносительность с лексемой *explode* (взрываться), поскольку этот персонаж также владеет способностью управлять взрывами. В этом случае описываемое наименование образовано при помощи сопоставления осколочных элементов двух слов (*electr-* и *-ode*), что способствует одновременному указанию как на природный элемент – электричество, которым владеет покемон, так и на его способности и умения.

18

Номинация *Vagon* из игры *Pokemon*, образованная, как указано на официальном сайте, путем стяжения усеченных форм существительных *baby* (ребенок) и *dragon* (дракон) [11], содержит важную для игрока информацию о качествах этого существа. Лексема *baby* указывает на начальную ступень эволюции фэнтезийного персонажа, что свидетельствует о его определенной уязвимости в среде ему подобных, а осколочный элемент *-gon* от существительного *dragon* отражает внешнее сходство номинируемого существа с образом дракона.

Следующей установленной в процессе исследования функцией грифонимов является передача информации о месте обитания персонажа или фэнтезийных локациях. Объединение места обитания и локации в рамках данной функции обусловлено невозможностью провести четкую грань между местом обитания героя и игровой местностью, поскольку отношение понятий «место обитания» и «локация» в вымышленной реальности соотносится с понятиями «частное» и «общее» соответственно. Таким образом, данные понятия в своей совокупности структурируют систему топонимических координат игровых вселенных.

К грифонимам, которые выполняют упомянутую функцию, следует отнести, в частности, наименования героев желтого цвета из игры *Adventure Time Card Wars* – *Sandbacho* [12], *Sandasaurus Rex* [13] и *Sandy* [14]. Все указанные номинации содержат общий элемент *sand*, указывающий на ареал их обитания – *Sandy Lands* (Песчаные земли). Актуальность акцентуации факта соотносительности грифонимов с ареалом обусловлена тем обстоятельством, что в фэнтезийном игровом пространстве представлены разные типы земель, в том числе песчаные.

Важно отметить, что два из трех перечисленных грифонимов помимо функции передачи информации о месте обитания героев игры также выполняют рассмотренную выше функцию передачи информа-



ции о специфических качествах одушевленных объектов. Так, лексема *Sandbacho* номинирует персонаж, представляющий собой живого снеговика, который создан из песка, а вторая часть этой номинации может быть истолкована двояко. С одной стороны, она вызывает ассоциации с гендерной принадлежностью героя (ср.: *macho* — мачо), а с другой стороны, как указано в словаре Urban Dictionary, имя собственное *bacho* характеризует его носителя как настоящего друга [15]. В свою очередь, грифоним *Sandasaurus Rex* указывает на некое сходство номинируемого персонажа с тираннозавром (биологический вид *Tyrannosaurus rex*, существовавший на нашей планете 96 млн лет назад).

Аналогичным образом может быть проинтерпретирован и третий грифоним *Sandy*, который указывает на ареал обитания персонажа (*Sandy Lands*) и одновременно выполняет функцию передачи информации о составе его тела, что обуславливает соответствующий песочный цвет. Как очевидно, во всех анализируемых случаях речь идет об определенной полифункциональности подобных номинаций — особенности, присущей и некоторым другим грифонимам, которые будут проанализированы далее.

Еще одним примером служит наименование персонажа *Oceana* из игры *Zanzarah: The Hidden Portal* [16], образованное при помощи объединения лексем *ocean* (океан) и суффикса *-a*. Номинация сообщает игроку о том, что это создание обитает вблизи воды, а также умеет управлять водной стихией. Поскольку данный персонаж представляет собой фею синего цвета с головой рыбы, плавниками-крыльями и ногами, логично предположить, что это наименование также одновременно содержит в себе информацию о месте обитания и способностях персонажа.

Очередной выделенной нами функцией, которую выполняют грифонимы в рамках ФВИ, является *функция репрезентации референциальной соотношенности этих номинаций с реальной действительностью*. Стоит отметить, что данная функция чаще всего сочетается с функциями передачи информации о специфических качествах персонажа и/или функцией передачи информации о фэнтезийных локациях и месте обитания героя. Данная полифункциональность грифонимов обусловлена их богатым семантическим потенциалом [17], который наиболее полно реализуется благодаря разнообразным способам структурирования этих номинаций (грифонимы-словосочетания, грифонимы, образованные путем блендинга, и др.).

Примером синтеза функций передачи информации о специфических качествах персонажа и репрезентации референциальной соотношенности грифонима с реальной действительностью может служить номинация *Wall of Chocolate* из игры *Adventure Time Card Wars* [18], представляющая собой словосочетание существительных *wall* (стена) и *chocolate* (шоколад). В этом персонаже, который выглядит как стена из шоколада, обладающая глазами, несомненно, запечатлены отдельные фрагменты объективной реальности, обретающие новую жизнь на просторах фэнтезийной реальности.

Аналогичным примером служит грифоним *Ghost Tree* из игры *Adventure Time Card Wars* [19], носитель которого имеет сходство с полупрозрачным деревом-призраком. Вполне понятно, что первая часть



фэнтезийного наименования — *ghost* (призрак) — выполняет функцию передачи информации о внешнем облике персонаже, обитающего в вымышленной вселенной, а вторая часть грифонима — *tree* (дерево) — соотносится с реально существующим объектом материальной действительности.

Очередной иллюстрацией сочетания данных функций является грифоним *Grape Slimey* из игры *Adventure Time Card Wars* [20], номинирующий персонажа, который представляет собой фиолетовое желе квадратной формы: как очевидно, первая часть имени — *grape* (виноград) — указывает на цвет объекта, а вторая, *slime* (слизь) — на состав его тела. Добавление суффикса *-y* служит дополнительным штрихом, выполняющим роль связующего звена между анимированным изображением вымышленного существа и его именем, потому что суффикс *-y* имеет значение присвоения определенного свойства номинируемому объекту.

Таким образом, на основе проведенного исследования функций грифонимов в текстах англоязычных ФВИ представляется возможным сделать вывод о том, что данные номинации функционируют в подразумеваемом языковом материале для передачи информации о специфических качествах персонажа (внешний вид, способности, стадия эволюции и т. д.), о месте обитания персонажа или фэнтезийных локациях и для репрезентации референциальной соотнесенности этих номинаций с реальной действительностью.

Функция передачи информации о специфических качествах грифонимов, в свою очередь, заключается в вербализации релевантных сведений о внешнем виде номинируемого объекта, его способностях и умениях, а также о природном / базовом элементе фэнтезийного героя.

Функция передачи информации о месте обитания и/или фэнтезийных локациях игровой вселенной, актуализирующаяся в грифонимах, позволяет создать полное представление об особенностях структурирования локального континуума игровых вселенных.

Однако, по нашему мнению, наиболее актуальной функцией, которую выполняют грифонимы в фэнтезийных текстах, следует считать функцию репрезентации референциальной соотнесенности номинаций персонажей с реальной действительностью. Подтверждением данного факта может служить то обстоятельство, что в результате подобного процесса возникает некая двусторонняя связь фактического и вымышленного миров: с одной стороны, заимствованные из объективной действительности концепты проникают таким образом в игровой мир, а с другой — персонажи, являющиеся носителями грифонимов, нередко становятся вполне материальными продуктами, пользующимися популярностью на рынке сбыта.

Наконец, примечательной особенностью многих исследованных грифонимов служит их полифункциональный характер, однако утверждение о полифункциональности подобных номинаций в качестве их константной характеристики требует дальнейшего проведения соответствующего количественного и качественного анализа текстов англоязычных ФВИ.



В любом случае релевантность грифонимов как специфических лексических единиц определяется их существенной ролью в структурировании фэнтезийного пространства игровых вселенных на уровне номинируемого героя, вымышленной реальности и связи этой реальности с миром действительности.

В заключение необходимо подчеркнуть, что результаты осуществленного исследования, представленные в виде базы данных, которая аккумулирует такие субстанциальные признаки грифонимов, как сами номинации, их перевод, этимология, семантика, структура и функции, выполняемые грифонимами в ФВИ, могут быть использованы для обучения генеративных моделей искусственного интеллекта с целью последующей автоматической генерации подобных номинаций по запросам пользователей. Конечным итогом внедрения обученной модели искусственного интеллекта в процесс разработки игровых продуктов станет существенное сокращение времени на их производство и, как следствие, оптимизация расходов разрабатывающих их компаний.

Список литературы

1. Соколова Т. Ю. Основные аспекты теории номинации // Вестник современных исследований. 2018. №8.3 (23). С. 372–375.
2. Катермина В. В. Номинация как лингвистическая проблема // Альманах современной науки и образования. 2008. №8 (15). С. 82–84.
3. Арзямова О. В., Иващенко Ю. Ю. Литературная антропонимика в системе романов Л. Н. Толстого // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. 2022. №3 (46). С. 78–83.
4. Исаева Е. Ф. Функции антропонимов в художественном тексте (на материале произведений испанских и русских авторов конца XX – начала XXI века) : автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2012.
5. Бондарева Л. М., Захарова Д. В. Грифонимы как объект лингвистического исследования // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2021. №1. С. 5–11.
6. Карточка персонажа Airom. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Aipom> (дата обращения: 07.04.2023).
7. Карточка персонажа Purugly. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Purugly> (дата обращения: 07.04.2023).
8. Карточка персонажа Wishiwashi. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Wishiwashi> (дата обращения: 07.04.2023).
9. Карточка персонажа Eye Guy. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Eye_Guy (дата обращения: 07.04.2023).
10. Карточка персонажа Electrode. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Electrode> (дата обращения: 07.04.2023).
11. Карточка персонажа Bagon. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Bagon> (дата обращения: 07.04.2023).
12. Карточка персонажа Sandbacho. URL: <https://cardwars.fandom.com/wiki/Sandbacho> (дата обращения: 07.04.2023).
13. Карточка персонажа Sandasaurus Rex. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Sandasaurus_Rex (дата обращения: 07.04.2023).



14. Карточка персонажа Sandy. URL: <https://cardwars.fandom.com/wiki/Sandy> (дата обращения: 07.04.2023).

15. Толкование слова *Bacho* // Urban Dictionary. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Bachos> (дата обращения: 07.04.2023).

16. Карточка персонажа Oceana. URL: <https://zanzarah.fandom.com/wiki/Oceana> (дата обращения: 07.04.2023).

17. Захарова Д. В., Бондарева Л. М. Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Сер.: Гуманитарные и социальные науки. 2024. №1. С. 47 – 56.

18. Карточка персонажа Wall of Chocolate. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Wall_of_Chocolate (дата обращения: 07.04.2023).

19. Карточка персонажа Ghost Tree. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Ghost_Tree (дата обращения: 07.04.2023).

20. Карточка персонажа Grape Slimey. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Grape_Slimey (дата обращения: 07.04.2023).

Об авторе

Дина Вадимовна Захарова – ст. преп., Балтийский федеральный университет им. И. Канта, Россия.

E-mail: dina.zakharova13@gmail.com

D. V. Zakharova

FEATURES OF GRIFONYM FUNCTIONING IN ENGLISH-LANGUAGE FANTASY VIDEO GAME TEXTS

Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russia

Received 28 March 2024

Accepted 10 May 2024

doi: 10.5922/vestnikpsy-2024-3-2

To cite this article: Zakharova D. V., 2024, Features of grifonym functioning in English-language fantasy video game texts, *Vestnik of Immanuel Kant Baltic Federal University. Series: Philology, Pedagogy, Psychology*, №3. P. 15 – 23. doi: 10.5922/vestnikpsy-2024-3-2.

The article highlights the results of a study on the cumulative functionality of fantasy character nominations in English-language video games. The relevant term “grifonym” is introduced for these nominations, proposed to denote quasi-anthroponyms of beings with a high degree of fictionality, possessing a one- or multi-component structural composition and relating to the appearance, unique characteristics, social role, activities, and origin of a fantasy character endowed with certain anthropomorphic traits. Considering the nature of the activities of grifonym bearers, it is established that, in addition to the universal nominative function, grifonyms in the accompanying texts of fantasy genre video games perform the function of conveying information about the specific qualities of the character (appearance, abilities, stage of evolution, etc.), the function of conveying information about the character’s habitat or fantasy locations, and the function of representing the referential correlation of grifonyms with



real-world reality. The polyfunctional nature of grifonyms is noted, implying the simultaneous performance of two or more functions in the fantasy discourse. A conclusion is drawn about the significance of grifonym functionality in modeling fantasy realities, and prospects for further research development are outlined.

Keywords: nomination, fantasy video games, quasi-anthroponyms, grifonyms, functions

The author

Dina V. Zakharova, Assistant Professor, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.

E-mail: dina.zakharova13@gmail.com