

**Л. М. Бондарева, Д. В. Захарова**

**ГРИФОНИМЫ КАК ОБЪЕКТ  
ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**

5

*Исследуются функционирующие в текстах англоязычных компьютерных игр жанра фэнтези специфические языковые единицы, для обозначения которых вводится термин «грифонимы». Под этим термином подразумеваются номинации персонажей, созданных воображением разработчиков игр и не имеющих аналогов в реальной действительности. Выявляются обязательные и факультативные черты носителей грифонимов, осуществляется их классификация. Проводится структурно-семантический анализ грифонимов, устанавливается зависимость формирования номинаций игровых персонажей от темпорального фактора.*

*The article examines specific lexical units called grifonyms which are functioning in the texts of fantasy video games. A new term 'grifonyms' refers to nominations of characters created by the imagination of game developers and having no analogues in reality. Obligatory and optional features of grifonyms are revealed, their systematization and classification are carried out. The authors highlight the semantic features and analyze the structural components of grifonyms. The dependence of the formation of nominations of game characters on the temporal factor is established.*

**Ключевые слова:** компьютерные игры жанра фэнтези, игровые персонажи, грифонимы, семантика, темпоральный фактор

**Keywords:** fantasy video games, game characters, grifonyms, semantics, temporal factor

Имена собственные, особую группу которых составляют антропонимы, играют важную роль в процессе взаимодействия человека и социума. Невозможно представить себе мир, лишенный названий и имен: согласно данным А. Г. Лыкова и Т. А. Чабанец, имен собственных существует даже больше, чем нарицательных [4, с. 14]. Имена собственные являются не просто частью номинативного пространства, соотносящегося с реальной действительностью, — они формируют позицию человека в этой действительности, доказательством чего служит большое количество научных исследований, посвященных взаимосвязи между личностью и ее именем или названием объекта и отношением индивидуума к этому объекту [1; 4; 5].



Хотя мы оперируем именами собственными в нашей повседневной жизни, невозможно игнорировать тот факт, что, например, в сфере игровой компьютерной индустрии не меньшей релевантностью обладают имена собственные, которые присущи обитателям виртуальных игровых вселенных. Известно, что в число первостепенных задач разработчиков компьютерных игр входит создание эффекта присутствия, увеличивающего время пребывания пользователей в игре. Чтобы добиться максимального эффекта присутствия, специалисты должны принимать во внимание не только код, внешний вид игры и ее героев, но и языковой аспект, который подразумевает, помимо прочего, создание и использование ярких и необычных номинаций игровых персонажей, что вызывает дополнительный интерес у целевой аудитории.

Данная мысль подтверждается результатами анкетирования, проведенного нами в 2019 г. на текстовом материале компьютерных игр жанра фэнтези (далее – КИЖФ). Было установлено, что большее влияние на коммерческую успешность этих игр оказывает не глубина их локализации, а характер функционирующих в текстах игр языковых средств. Так, в частности, в ходе анализа ответов русскоязычных респондентов трех возрастных категорий (6+, 12+, 18+) на вопросы о наиболее предпочтительных вариантах перевода «говорящих» наименований персонажей из вселенной серии игр Adventure Time оказалось, что трансформации, производимые переводчиками при работе с номинациями героев игр, самым существенным образом формируют реакцию конечного потребителя (как положительную, так и отрицательную). Соответствующие статистические данные были получены в результате подсчета количества скачиваний компьютерных игр и анализа уровня глубины их локализации [2, с. 216].

Поскольку в виртуальных вселенных КИЖФ присутствуют необычные создания, не имеющие аналогов в реальном мире, нам представилось целесообразным в процессе исследования рассматривать все названия таких существ, используя общий видовой термин «грифонимы» (от греч. γρίφος – загадка, нечто непонятное и -ὄνομα – имя). Таким образом, под грифонимами подразумеваются номинации вымышленных персонажей КИЖФ, обладающие одно- или многокомпонентным структурным составом и референциально соотносящиеся с внешностью, характером, функцией, социальной ролью, расой или происхождением героев игры. При этом отдельные носители грифонимов могут сочетать в себе как антропоморфные качества (сознание, речь), так и чисто фэнтезийные (необычная внешность, наличие магических способностей).

В процессе исследования текстов, видео- и аудиоматериалов КИЖФ Pokemon, Zanzarah, Fran Bow, Adventure Time Card Wars были выявлены следующие специфические черты представителей игровых вселенных:



Черты	Комментарий
<i>Облигаторные</i>	
Отсутствие аналога в реальном мире	Персонажи не дублируют реальные объекты
Специфическая внешность	Уникальный внешний образ
Магические способности	Персонажи обладают различными магическими способностями
<i>Факультативные</i>	
Сознание	Персонажи могут принимать собственные решения в рамках игрового сюжета
Наличие собственного языка	Язык персонажей может состоять из одного слова (как это происходит, например, в играх серии Pokemon) или носить системный характер
Речь	Речь персонажей в играх серии Pokemon представляет собой интонационные вариации одного слова – имени этого покемона. В технически более сложных играх персонажи обладают речью, которая представлена в виде текстовых и аудиокментариев, а также кат-сцен (кинематографических вставок, внутриигровых фильмов)

Все установленные персонажи классифицированы нами по следующим группам: человекоподобные создания, фэнтезийные создания из мира фауны, фэнтезийные создания из предметного мира, фэнтезийные создания из мира флоры, а также их модификации, представляющие собой синтез отдельных групп (смешанный тип). При этом номинации представителей этих групп, то есть сами грифонимы, чаще всего указывают на необычную внешность их носителей. Так, например, *Baldferatu* из игры *Adventure Time Card Wars* является зеленым лысым человекоподобным существом с острыми клыками, умеющим летать. Вполне очевидно, что данный грифоним образован при помощи сложения двух корней по типу паронимической аттракции: *bald* («лысый») и *-feratu* как части существительного *nosferatu*, впервые использованного Бремом Стокером в качестве синонима к лексеме «вампир» в романе «Дракула». В этой связи следует отметить, что в 1922 г. немецкий кинорежиссер Ф.В. Мурнау выпустил фильм под названием «Носферату. Симфония ужаса», в котором Орлок, главный герой, известный как Носферату, обладал специфическим цветом кожного покрова. Таким образом, происхождение номинации *nosferatu* может быть связано с греческим словом *νοσοφόρος* – «переносящий болезнь» [9, с. 349].

Ниже приведены примеры номинаций пяти групп персонажей из исследованных нами игр, их перевод на русский язык, а также дано описание внешности этих персонажей:



Таблица 2

Грифоним	Перевод	Внешний вид персонажа
<i>Человекоподобные создания</i>		
Reaper	Жнец (перевод наш)	Полностью багровое создание в шляпе с косой
Baldferatu	Лысферату (перевод наш)	Зеленое лысое существо с острыми клыками, которое умеет летать
Itward	Итворд	Скелет в смокинге
<i>Фэнтезийные создания из мира фауны</i>		
Golduck	Голдак	Синяя утка-динозавр
Mewtwo	Мьюту	Смесь кошки и кенгуру
Chimchar	Чимчар	Обезьяна с огненным хвостом
<i>Фэнтезийные создания из предметного мира</i>		
Grimer	Граймер	Покемон-грязь
Cottonpult	Хлопкопульта (перевод наш)	Катапульта, стреляющая хлопком и мечами
Sack O' Pain	Мешок боли (перевод наш)	Подушка с бейсбольной битой
<i>Фэнтезийные создания из мира флоры</i>		
Green Cactaball	Шаровидный кактус (перевод наш)	Круглый кактус-колобок с пятью ответвлениями-колобками
Legion of Earlings	Легион початков (перевод наш)	Несколько желтых созданий, на руках, ногах и головах которых расположены початки кукурузы
Cogwind	Когвинд	Короткий пухлый корень с большим количеством отростков по всему телу
<i>Смешанный тип</i>		
Princess Bubblegum	Принцесса Бубльгум	Человекоподобное создание из жвачки
Lumpy Space Princess	Принцесса Пупырка	Человекоподобное создание, состоящее из пупырок (бугров)
Flame Princess	Огненная Принцесса	Создание оранжевого цвета, представляющее собой конгломерат человека и огненной стихии

Совершенно очевидно, что семантика приводимых в данной таблице грифонимов отличается существенным многообразием, особенно ярко проявляющимся в рамках смешанной группы. В качестве примера можно рассмотреть номинацию персонажа из игры Adventure Time Card Wars – *Lumpy Space Princess* (Принцесса Пупырка), который сочетает в себе одновременно антропоморфные и предметно-конкретные качества. Значение этого грифонима складывается из его компонентов *Lumpy* (англ. *lump* – бугор) и *Princess* (англ. *princess* – принцесса): речь идет о принцессе Пупырчатого королевства, представляющей собой



ожившее человекообразное существо из фиолетовых пупырок-бугров. Происхождение принцессы отражается в компоненте *Space*, обозначающем «космос, космическое пространство» и указывающем на место рождения и среду обитания персонажа.

Сложносоставной характер грифонима *Lumpy Space Princess* способствует появлению разнообразных вариантов его перевода на русский язык. Согласно карточке персонажа в сети Интернет [3], данное имя собственное может передаваться пятью способами: Принцесса Пупырчатого Королевства, Принцесса Бугристого Пространства, Принцесса Пупырка, ППК и просто Пупырка.

В ходе исследования семантики грифонимов, принадлежащих к фэнтезийным играм разных лет, было установлено, что существует прямая зависимость между характером номинирования игровых персонажей и темпоральным фактором: наращивание семантического потенциала грифонимов в последние годы произошло во многом благодаря техническому прогрессу и усилению интереса пользователей ПК к компьютерным играм. Если на начальном этапе развития КИЖФ создатели грифонимов делали акцент главным образом на внешности персонажей, то в более поздний период в номинациях появляются компоненты, указывающие на характер, социальную роль, происхождение героев и др.:

Грифоним	Перевод	Значение
<i>Pokemon (1996 – 1998)</i>		
Ivysaur	Ивизавр	Внешность
Caterpie	Катерпи	Внешность
Butterfree	Баттерфри	Внешность
Ninetales	Наинтейлс	Внешность
Magmar	Магмар	Внешность
<i>Zanzarah (2002)</i>		
Gremrock	Гремрок	Внешность
Luria	Лурия	Внешность
Skelbo	Скелбо	Внешность
Blumella	Блумелла	Внешность
Violectra	Виолектра	Внешность, функция
<i>Fran Bow (2015)</i>		
Beetlepig	Жукоswин	Внешность
Deadleeworms	Смерто-черви	Внешность, функция
Luciferns	Люциферны	Внешность, происхождение, функция
The Queen of Meat	Королева мяса	Внешность, социальная роль
Remor	Ремор	Функция
<i>Adventure Time Card Wars (2017)</i>		
Fisher Fish	Рыба-рыбак (перевод наш)	Внешность, функция
Rainbow Barfer	Радужный Тошнотик (перевод наш)	Внешность, функция
Banshe Queen	Королева Банши	Раса, социальная роль
Fummy	Слабомумия	Внешность, характер
Sandwitch	Песчаная ведьма	Внешность, раса, происхождение



Согласно приведенным данным, наименования большинства персонажей КИЖФ 1990-х гг. совершенно однозначно отражают их внешний вид. Так, грифоним *Ivysaur* (Ивизавр), встречающийся в тексте игры *Pokemon* и образованный при помощи сложения корней двух существительных по типу паронимической аттракции (*ivy* «плющ» и *-saur* как вторая часть существительного *dinosaur* «динозавр»), принадлежит существу, которое напоминает синего динозавра с растущими из его спины цветком и листьями

В первые десятилетия XXI в. значения и структура наименований персонажей становятся более разнообразными, что можно проиллюстрировать на примере грифонима *Fimtu* (Слабомумия). Данная номинация основана на игре слов: прилагательное *fimtu*, которое, согласно *Urban Dictionary*, переводится и как «нерадостный», и как «глупый» [8], созвучно существительному *mummy* («мумия»), что дает возможность изобразить носителя этого грифонима в виде вялого коричневого существа в бинтах, напоминающего мумию, которая состоит из песка и потому может рассыпаться.

Грифоним *Sandwitch*, функционирующий в тексте игры *Adventure Time Card Wars*, также содержит в себе два значения: компонент *sand* («песок») указывает как на происхождение персонажа (*Sandwitch* является обитателем *Sandy Lands*, то есть Песчаных земель), так и на его внешность (состоит из песка). Второй компонент — существительное *witch* («ведьма») — соотносится с расой персонажа, то есть принадлежностью к конкретному типу героев КИЖФ, определяемому их рождением. Поскольку в данном случае имеется в виду раса *ведьма*, это существо обладает классическими внешними ведьмовскими атрибутами: носит остроконечную шляпу и длинные растрепанные волосы. Кроме того, грифоним *Sandwitch* представляет собой омофон существительного *Sandwich* («бутерброд, сэндвич»), что также находит отражение в облике ведьмы, которая держит в руках сэндвичи.

Несмотря на указанную выше эволюцию грифонимов в семантическом плане, обусловленную темпоральным фактором, очевидным является то обстоятельство, что до текущего момента превалирующей при выборе номинации игрового персонажа продолжает оставаться сема «внешность», встречающаяся в наименовании практически каждого персонажа из рассмотренных нами игр.

Таким образом, на основе осуществленного исследования можно сделать вывод о том, что персонажи КИЖФ, номинации которых предлагается обозначать термином «грифонимы», представляют собой вымышленные существа в виде человекоподобных созданий, фантазийных созданий из мира фауны, флоры, предметного мира и смешанного типа. Все носители грифонимов имеют схожие облигаторные черты (отсутствие аналога в реальном мире, специфическая внешность, магические способности) и факультативные черты (сознание, речь, наличие собственного языка). Грифонимы необходимо рассматривать как отдельную группу онимов, которые могут референциально соотноситься не только с внешностью персонажа, но и с его характером, функцией в игровой вселенной, социальной ролью, расой, происхождением и об-



ладать одно- или многокомпонентным структурным составом. Оказиональный характер данных номинаций способствует вариативности их перевода на русский язык и служит средством усиления эффекта присутствия пользователей КИЖФ в виртуальном игровом пространстве.

#### Список литературы

1. *Аблова Н.А.* Семантика имен собственных. Денотация и коннотация. Обзор исследований // Интерэкспо Гео-Сибирь. 2016. Т. 6, №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/semantika-imen-sobstvennyh-denotatsiya-i-konnotatsiya-obzor-issledovaniy> (дата обращения: 16.11.2020).
2. *Захарова Д.В.* Коммерческая успешность компьютерных игр в зависимости от глубины локализации и перспективы ее развития в России (на материале компьютерных игр Pokemon, Zanzarah, Fran Bow, Adventure Time Card Wars) // *Фундаментальная и прикладная наука* : сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. : в 2 ч. Ч. 2. Петрозаводск, 2020. С. 210–217.
3. *Карточка персонажа «Принцесса Пупырчатого королевства»*. URL: [https://adventuretime.fandom.com/ru/wiki/Принцесса\\_Пупырчатого\\_Королевства](https://adventuretime.fandom.com/ru/wiki/Принцесса_Пупырчатого_Королевства) (дата обращения: 07.03.2020).
4. *Лыков А.Г., Чабанец Т.А.* Русское личное имя собственное // *Филологические науки*. 1999. №1. С. 13–21.
5. *Рылов Ю.А.* Имена собственные в европейских языках. Романская и русская антропонимика : курс лекций по межкультурной коммуникации. М., 2006.
6. *Рюкова А.Р., Филимонова Е.А.* Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/perevod-imen-sobstvennyh-pri-lokalizatsii-multiplatformennyh-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 07.03.2020).
7. *Греческо-русский*, русско-греческий онлайн-словарь. URL: <http://greeklang.ru/?s=%D0%B7%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B4%D0%BA%D0%B0&lookword=1> (дата обращения: 07.03.2020).
8. *Urban Dictionary* : [онлайн-словарь]. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=fummy> (дата обращения: 07.03.2020).
9. *Stoker B.* Dracula (Literary Touchstone Edition) / P. Moliken (ed.). Prestwick House, 2006.

#### Об авторах

Людмила Михайловна Бондарева — канд. филол. наук, доц., Балтийский федеральный университет им. И. Канга, Россия.  
E-mail: [bondareva.koenig@mail.ru](mailto:bondareva.koenig@mail.ru)

Дина Вадимовна Захарова — асп., ассист., Балтийский федеральный университет им. И. Канга, Россия.  
E-mail: [dina.zakharova13@gmail.com](mailto:dina.zakharova13@gmail.com)

#### The authors

Dr. Liudmila M. Bondareva, Associate Professor, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.  
E-mail: [bondareva.koenig@mail.ru](mailto:bondareva.koenig@mail.ru)

Dina V. Zakharova, PhD Student, Assistant, Immanuel Kant Baltic Federal University, Russia.  
E-mail: [dina.zakharova13@gmail.com](mailto:dina.zakharova13@gmail.com)