

УДК 811

DOI 10.51955/23121327_2022_2_109

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ АНТРОПОНИМОВ В ЛИНГВОКОГНИТИВНОМ ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ НА ПРИМЕРЕ ФОРУМНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ЛЕГЕНДЫ ЭМПИИ»

*Андрей Геннадьевич Фомин,
orcid.org/0000-0002-2742-7747,
доктор филологических наук, профессор
Кемеровский государственный университет,
ул. Красная, 6
Кемерово, 650000, Россия
andfomin67@mail.ru*

*Владислав Игоревич Чоботар,
orcid.org/0000-0001-7800-6021,
аспирант
Кемеровский государственный университет,
ул. Красная, 6
Кемерово, 650000, Россия
vkadecen@gmail.com*

Аннотация. Когнитивные основания личных имён содержат в себе признаки, позволяющие выявить алгоритмы и механизмы выбора имени и создания никнейма как в реальной жизни, так и в виртуальном пространстве. В данном исследовании были проанализированы имена персонажей форумной ролевой игры в жанре «фэнтези» «Легенды Эмпии», выявлены мотивы выбора имени игроками и описаны механизмы создания игрового никнейма. Функционирование антропонимов в интернет-пространстве форумной ролевой игры в разных коммуникативных ситуациях подтверждает значимость правильного восприятия и понимания имён другими игроками для выстраивания внутренней коммуникации. Рассмотрение семантико-когнитивного аспекта языковой картины форумной ролевой игры на примере функционирования игровых никнеймов является новым и перспективным направлением современной лингвистики, а результаты исследования дополняют существующие ономастические теории.

Ключевые слова: игровой никнейм, мотив выбора имени, семантика имени, языковая картина форумной ролевой игры, когнитивный аспект коммуникации.

THE FUNCTIONING OF ANTHROPONYMS IN THE LINGUO-COGNITIVE INTERNET SPACE BASED ON THE FORUM ROLE-PLAY GAME "LEGENDS OF EMPYA"

*Andrey G. Fomin,
orcid.org/0000-0002-2742-7747,
D.Ss. (Philology), Professor,
Kemerovo state university
6, Krasnaya
Kemerovo, 650000, Russia
andfomin67@mail.ru*

Vladislav. I. Chobotar,
orcid.org/0000-0001-7800-6021,
postgraduate student
Kemerovo state university,
6, Krasnaya
Kemerovo, 650000, Russia
vkadecen@gmail.com

Abstract. The cognitive foundations of proper names contain features that allow identifying algorithms and mechanisms for naming and creating a nickname both in real life and in virtual space. This article presents the analysis of characters' names in the forum role-play fantasy game "Legends of Empya", reveals the players' motives while naming characters and describes mechanisms for creating a in-game nickname. The functioning of anthroponyms in the forum role-play game in various communicative situations confirms the importance of correct perception and understanding of names by other players for successful internal communication. The combination of semantic and cognitive aspects of the linguistic picture of the forum role-play game for understanding the functioning of in-game nicknames is a new and promising direction of modern linguistics, and the results of the study complement the existing onomastic theories.

Key words: in-game nickname, name choice motive, name semantics, linguistic picture of forum role-play game, cognitive aspect of communication

Имя собственное в контексте жанра «фэнтези» всегда играло одну из ключевых ролей. Вложенный автором произведения в имя, фамилию, прозвище или титул смысл должен находить отклик у читателя и направлять его к более глубокому пониманию персонажа, его биографии и характеристик.

Настоящее исследование посвящено выявлению особенностей функционирования и восприятия антропонимов в ходе игрового процесса и коммуникации на примере имен персонажей игроков форумной ролевой игры (ФРПГ) «Легенды Эмпии» (<https://fantasy-wave.com>), которые и выступают объектом исследования. Источником информации о создании имён являются анкеты персонажей, составленные игроками, а также игровые локации в виде отдельных ветвей форума, в которых происходит написание сюжета и отыгрыш ситуаций. В исследовании были использованы методы языкового наблюдения и описательный метод.

Новизна научного исследования заключается в том, что в статье впервые форумная ролевая игра рассматривается как лингвокогнитивное интернет-пространство, характеризующееся наличием языковой картины, изучение которой концентрируется на семантико-когнитивном аспекте функционирования и восприятия никнеймов игроков. В исследованиях, посвящённых восприятию человеком имени собственного (О. Н. Новикова [Новикова, 2009], И. С. Башмакова [Башмакова, 2017], И. В. Бочкарева [Бочкарева, 2012]), ранее не рассматривалось восприятие вымышленных имён в специфических контекстах, таких как форумные ролевые игры, где сообщения игроков являются отрезками сюжета, построенными по принципу синтеза художественного и характерного для интернет-коммуникации стилей.

Специфика значения имён собственных в сравнении со значениями имён нарицательных рассматривалась многими учёными. Изначально высказывалось предположение, что имя собственное не имеет семантического значения

(А. Гардинер [Гардинер, 1954], А. А. Реформатский [Реформатский, 1960] и др.). Однако также существует мнение о том, что имя собственное обладает большим значением, чем имя нарицательное (Е. Курилович [Курилович, 1962], Ф. И. Буслаев [Буслаев, 1959], Лахно А. В. [Лахно, 2006], А. В. Калашников [Калашников, 2004] и др.), но при этом имя собственное рассматривалось с точки зрения речевого значения, прагматики, словарных и энциклопедических знаний. Учёные признали наличие у имени собственного значения, однако и по сей день не сформулировано единое мнение о его природе. Изучение когнитивного аспекта восприятия имени собственного является новым этапом развития ономазиологии (Г. Н. Ягафарова [Ягафарова, 2019], С. Мэл [Mehl, 2016], П. Штекаер [Štekaer, 2005], А. В. Малинка, О. В. Нагель [Малинка и др., 2011]).

При помощи психолингвистических методов исследования выясняется, какое отражение находят различные именованья в сознании носителей языка. Изучение имен собственных в психолингвистическом аспекте, предполагая взаимодействие языка и индивида, выявляет характер восприятия онимов как части языковой картины мира, связанной с членением окружающего «ландшафта», выделением в нем отдельных объектов в связи с их практической и концептуальной значимостью для носителя определенной лингвокультуры [Плешков, 2016, с. 915].

Главенствующей концептуальной характеристикой имени в сознании человека является указание на единичность, индивидуальность, уникальность носителя данного имени.

С развитием семиотики и когнитивного подхода к изучению языка учёные начали обращать внимание на проблематику смысла имени собственного и его связи с вложенным понятием. Р. И. Павелёнис в своих работах указывает, что имена собственные являются средством фиксации соотносимых с объектами концептов и чётко фиксируют референта имени, что является зачастую более важным, чем смысл имени в речи [Павилёнис, 1983].

Н. В. Васильева пишет в рецензии на сборник статей «Когнитивная ономастика», что ещё в 2006 году П. Шёблум указал в своих работах на обладание именем собственным значения, это значение обрабатывается человеческим мозгом особым образом. Когнитивный подход, по его мнению, должен демонстрировать тот факт, что имена собственные уравниваются с апеллятивами в праве участвовать в формировании концептуально-семантической сферы языка. Также она обращает внимание на концепцию имени Э. Ханзака, который рассматривает имя собственное с точки зрения компьютерной лингвистики. В своей статье он пишет, что «имя собственное, рассмотренное с позиций теории языка, имеет такой же большой объём значения, какой вообще может иметь слово», обращая внимание также на тот факт, что имя в его понимании – адрес доступа к объёму информации об определённом объекте [Васильева, 2017].

Имя собственное имеет и языковое, и речевое значения, в связи с тем, что мозг не может в полной мере пользоваться языковыми единицами, не отнеся их к определённой языковой и ментальной категории [Бодрова, 2017]. Согласно

принципам когнитивной лингвистики, в которых «значение слова – это лишь попытка дать общее представление о содержании выражаемого концепта, очертить известные границы представления его отдельных характеристик данным словом» [Бодрова, 2017, с. 29], значение или дефиниция имени собственного содержит в себе отсылку на родовое понятие, от которого и произошло имя собственное, этого достаточно для *понимания* слова и введения его в речь. Таким образом, у человека возникают явные ассоциации с частотно употребляемыми именами собственными на основе его понимания. Человек, услышав имя «Сергей», поймёт, что это мужское имя, а услышав название «Москва», поймёт, что речь идёт о городе или о реке. Имя собственное, таким образом, репрезентирует в сознании человека определённый концепт, что доказывает наличие языкового значения у имени собственного.

Значение имени собственного в речи основывается на индивидуальном багаже знаний и ценностей человека, также оно связано с прагматическими установками участников речевого акта. Е. С. Кубрякова вводит для частей речи термин «когнитивно-дискурсивная категория», в рамках которого «части речи – это особый речемыслительный феномен: с одной стороны, это содержательные структуры знания, связанные с психическими, ментальными и познавательными процессами; с другой стороны, участие данных структур в актах коммуникации» [Кубрякова, 2004].

Ономастический концепт образуется как «единица осмысленного (осознанного) знания о предмете или событии, их отдельных свойствах, характеристиках, взаимосвязях с другими предметами и событиями, которой оперирует человек в процессе речемыслительной деятельности» [Болдырев, 2016].

В интернет-коммуникации антропонимы функционируют по-иному, чем в художественном тексте. Сообщения на форумных ролевых играх жанра «фэнтези» являются синтезом художественного текста и интернет-общения. Языковая картина ФРПГ включает в себя все языковые средства, использованные в письменной коммуникации в ходе игры, на её основе пишутся новые сюжетные события, создаются новые персонажи. Сочинение имени для каждого персонажа также основывается на языковой картине игры, существование каждого антагониста должно быть сюжетно обусловлено.

Но в данном исследовании основной акцент сфокусирован на восприятии антропонимов игроками форумных ролевых игр с позиций когнитивной лингвистики; основной целью является выявление, идентификация и моделирование имманентных когнитивных установок, воспроизводимых игроками при взаимодействии в форумной ролевой игре в форме текстовых сообщений. Имена персонажей в данном пространстве являются *игровыми никнеймами*, то есть никнеймами, которые обладают более узкой сферой применения – игрой. При этом коммуниканты воспринимают игровые никнеймы, как имена, также как читатель в книге воспринимает поэтонимы, вымышленные автором.

Учёные в последнее время придерживаются мнения, что всё явления, имеющие место в мире, могут восприниматься только через субъекта, через

восприятие, оценку, картину мира, багаж его знаний. Н. Хомский, первый учёный, сформулировавший понятия когнитивной лингвистики, в своей работе пишет следующее: «довольно специальное изучение структуры языка может способствовать пониманию человеческого разума» [Хомский 1972, с. 6], это утверждение стало главным методологическим принципом лингвокогнитивистики.

Язык также рассматривался как материал для анализа с точки зрения ментальных репрезентаций, такими исследованиями занимались учёные Ф. Джонсон-Лэрд [Johnson-Laird, 1983], Ж. Фоконье [Fauconnier, 2003], Дж. Лакофф [Lakoff, 1980].

Важным компонентом имени собственного является «этническая отнесённость», по наиболее распространённым именам у коммуниканта есть возможность определения национальности того, о ком идёт речь, так, например, имя *Иван* воспринимается, как русское, а *Nicole* как французское.

Важно иметь в виду креативный характер антропонимов, который является их неотъемлемой чертой, обусловленной недолговечностью именуемой реалии – человека. Каковы бы ни были мотивы конечного выбора имени, «сам факт раздумий и принимаемого в результате этого решения всегда привносит элемент творчества в акт антропонимической номинации» [Живоглядов, 1998].

Креативные антропонимы характерны, в первую очередь, для художественной литературы, в жанрах сказки и фэнтези. Авторы данных жанров вкладывают в имена персонажей смыслы, которые должен извлечь читатель, для полного понимания происходящего и для соотнесения имени и действия. Яркими примерами таких имён являются персонажи фэнтези-цикла «Властелин колец» Дж. Р. Толкиена, писатель настраивает читателя на особенности своей мысли, называя своих персонажей фамилиями *Baggins*, *Boffin*, *Chubb*, *Burrows*, *Goodbody*. В имя вкладывается когниция писателя, которую должен извлечь для себя читатель, поняв, что, например, в фамилии *Baggins*, принадлежащей семье главного героя, заложен признак зажиточности, знатности обладателей этой фамилии.

Креативные имена также характерны для произведений Дж. К. Роулинг о мальчике-волшебнике Гарри Поттере. В цикле используются как креативные, говорящие имена, например, *Neville Longbottom* (фамилия указывает на такую характеристику персонажа, как неуклюжесть), так и псевдонимы, основанные на них, как в случае с *Luna "Looney" Lovegood*.

Традиция сочинения креативных имён перешла в новое течение художественных произведений непрофессиональными писателями, фанфикшен.

Термин фанфикшен переводится с английского языка как «литература, написанная фанатами или любителями» (основано от *fan fiction*, фанатская литература). В отличие от фанфиков (произведений, написанных авторами), которые предлагаются читателям в виде глав или цельным произведением, уже имеющим определённую литературную форму, форумные ролевые игры развиваются не одним человеком-автором, а коллективом игроков. Авторы в

своих фанфиках уделяют большое внимание проработке персонажей, а также их именам. Вкладывая в имя персонажа определённое значение, писатель также добавляет ему собственное понимание его биографии, стремясь к тому, чтобы читатели также смогли понять, осмыслить все стороны героя произведения.

Как и в случае с фанфиками, форумные ролевые игры строятся на основе мира, придуманного одним или несколькими авторами. Задачей игроков в форумной ролевой игре является создание персонажа, обладающего именем, портретом, набором характеристик и биографией, которого необходимо раскрыть, вписать в мир игры, моделируя сюжетные ходы. В историю персонажа могут вмешиваться и другие игроки, которые во взаимодействии с ним пошагово определяют развитие истории.

Игроки в ходе форумной ролевой игры самостоятельно разрабатывают и публикуют сообщения, по форме схожие с отрывками из художественной литературы. Вместе эти отрывки образуют целостный текст, близкий по форме литературному произведению.

Форумные ролевые игры выходят за пределы обычной игры в плане самовыражения. Игроки продумывают сразу или в ходе игры мельчайшие подробности и самые незначительные факты биографии своих персонажей, что влияет на восприятие образа этого персонажа другими игроками. Рассмотрим механизм выбора имени персонажа.

Ключевыми факторами в создании имени являются мотивированность игрока и его сформированная система ценностей и знаний, которые также проявляются в письменной коммуникации участников в ходе игры. Данная коммуникация формирует языковую картину игры, развивая сюжет с участием того или иного персонажа, по речевому поведению которого можно судить о восприятии и понимании любой информации, включая никнейм персонажа.

Таким образом, механизм выбора имени включает в себя мотивацию пользователя, которая определяет, на какую характеристику игрок хочет обратить внимание других, выбор языковых средств, возможных для использования в игре, и итоговый подбор имени для персонажа, основываясь на его характеристиках и биографии. Данный механизм определяет, как имя впишется в общую языковую картину игры, как оно будет функционировать и восприниматься другими игроками.

Внимание, понимание и восприятие имени персонажа относятся к когнитивным процессам, значимым для взаимодействия с игроками. Задачами игрока, создающего персонаж, являются в том числе и подготовка среды для взаимодействия, формирование игрового никнейма, который привлекает внимание и связан с биографией и характеристиками, вызывает эмоциональный отклик у других игроков. В исследовании разграничиваются понятия *никнейм* и *игровой никнейм*: первый термин означает виртуальное имя в сети в общем смысле, второй термин имеет более узкую среду использования – игры, проходящие в виртуальной сети.

Особенностью игры является система, в которой игроки практически не ограничены в фантазии по отношению к своим персонажам, их именам и совершаемым действиям. Сюжетно обосновав попадание героя во вселенную

(например, есть возможность оказаться в мире Эмпии с помощью порталов, магии или других магических факторов), можно использовать образы существующих протагонистов из других вымышленных сюжетов.

Базовой характеристикой, воспринимаемой игроками и читателями по имени персонажа, является национальная или расовая принадлежность. Характерные антропонимы знакомы большей части пользователей, на что зачастую и делают акцент игроки.

Всего в рамках исследования было рассмотрено 27 игровых никнеймов, являющихся именами персонажей. Все они построены по одному механизму, основанному на мотивации пользователя, выборе языковых средств и на подборе подходящего имени на основе характеристик и биографии.

Каждый игрок в лице своего персонажа является языковой личностью, обладающей определённой совокупностью знаний и представлений. Вся совокупность факторов, воздействующих на процесс взаимодействия, а также ментально-языковой комплекс, влияют как на его речевое поведение, так и на создание имени, что подтверждает актуальность когнитивного компонента коммуникации.

Первым персонажем, представленным в исследовании, является *Шульц Штрайнкроннен*. Шульц является обычным человеком, не обладающим никакими магическими способностями, характерными для сказочного контекста. Явного семантического значения данный игровой никнейм также не имеет. По описанию игрока, персонаж ничего не умеет, но надеется, что когда-нибудь он достигнет непостижимых высот и обязательно станет великим воином. Мотивом выбора имени игроком в данном случае является указание на национальный признак персонажа, а также на его неблагородное происхождение. Фамилия *Шульц* является одной из самых широко распространённых на территории Германии. В данном случае она является именем персонажа, указывает на его происхождение. Игрок использует просторечия в коммуникации с другими, также указано, что персонаж был рождён в фермерской семье, за пределами города. Примеры фраз персонажа в интеракции с другими игроками представлены ниже:

– *Чо-то происходит.*

– *А ну как на нас потом повесют это? Ну их, ворота-то закрывать зачем? Сломают, а мы потом виноваты будем.*

– *Не, моё время ещё не пришло. Да буду я давать ворота ломать, ага. А потом нам же и влетит, ну.*

– *Ну спасибо, что поддержали мою мысль, други.*

– *Открываем, значитцо ворота по моему сигналу.*

Автор, вкладывает в своего персонажа и в его имя образ обычных немецких людей, что воспринимается другими игроками как уникальная языковая личность, обладающая своими особенностями.

Похожими персонажами являются *Конрат Зайнбрехер*, *Конрад Зайнбрехер* и *Ганс Зайнфишер*. Первые два персонажа являются братьями и, вероятно, были созданы одним и тем же игроком при использовании одного и того же механизма. Они коммуницируют с Шульцем, используя такие же

просторечные конструкции, как и он, создавая несколько комичный и яркий образ немецких крестьян на страже своего государства. Мотивом выбора игровых никнеймов пользователями в этих случаях, по аналогии с Шульцем, является указание на национальный признак их персонажей и на их неблагородное происхождение. Как и в случае с Шульцем, другие игроки понимают по именам персонажей их общую черту – этническую принадлежность, а по их коммуникации воспринимают остальные характеристики.

– *Запрягу ка парочку ворогов, пусть за меня починяют воротца. Сами поломали – так несуть ответ. А то иш, сдохнуть удумали...* – сплюнул Ганс в сторону ворогов, выражая всю глубину своего презрения. – *А воротца крепки, перестоят. Усё ломаеца, а воротца – перестоят.*

– *А ты чё? Ссышь чтоль, герой?* – Хехекнул Конрат Шульцу, – *Не дрефь, как придут, так и обсерются.*

– *Подь подыдем? С той стороны если держать бум, все как навалимся, так нишыша с ними не станется, а?* – Конрат посмотрел на Конрада. Брат счастливчик, если быть рядом, то все будет ровно. – *Чё скажешь, брат?*

– *Не дрейфьте, други. Когда эти железяки подойдут сюды – Конрад почти не отвлекаясь поплевал три раза за левое и правое плечо, явно считая те хари за стенами города ни чем иным как воплощением злых сил – мы ворота то и откроем, тогда они пройдут и не станут ничего с ними делать и нам не влетит* (авторская орфография сохранена).

Игровые никнеймы, заключающиеся в именах, несущих в себе черту национальной принадлежности, носят персонажи *Кичиро Миура, Хокори, Момо Минами, Мисато, Накагава Ёки, Нобухиро Шоджи*. В этих именах используются компоненты, содержащие в себе японские этнокультурные характеристики персонажа. Имена *Адель, Шон-Шерри, Марло, Жерар* соответственно содержат французские этнокультурные характеристики. Семантически при этом имена не выражают никакого значения. Вымышленные расы и национальности, созданные писателями в жанре «фэнтези», также находят своё отражение в именах персонажей игры. Так, например, персонажи *Диовэннэтиэль Вайлерите, Айвэль Лорвилас, Азраэль, Халвирае Аусстлар, Вельхеор Атриэльмар, Лаурэндея, Элери Леолин и Соррель Риортэ* в своих именах содержат указание на расу эльфов, так как подобная модель имятворчества была популяризирована писателем Дж. Р. Толкиеном в его романах «Властелин колец» и «Сильмариллион», ставших важными вехами в фэнтези-литературе в целом. Механизмы именования эльфов в данных книгах и на сегодняшний день используются при создании персонажей ролевых игр. Мотивационным компонентом игровых никнеймов в перечисленных случаях является желание игроков указать на расовую и национальную принадлежность с помощью вербальных средств, входящих в языковую картину игры.

Ещё одним персонажем, представленным в данном исследовании, является необычное существо *Стоун*. Человек, даже не владеющий английским языком, в повседневном восприятии определяет его семантическое значение *камень*. По первому взгляду на имя человек может предположить, что

семантика имени персонажа указывает на какие-либо характеристики камня, например твёрдость. Однако, в контексте фэнтези-вселенной персонажем может являться и сам камень, о чём говорится в повествовании:

– *Нет, что ты, я просто обычный говорящий камень, ничего более.* – Стоун усмехнулся, – *А ты?*

В данном высказывании игрок сообщает о своей сущности, раскрывая семантику своего имени и мотив, выраженные языковыми средствами, включёнными в механизм создания имени. В самом повествовании имя персонажа обусловлено тем, что его так называл бывший владелец. Другие игроки также пытаются узнать смысловое значение имени персонажа и его иные, скрытые характеристики:

– *Ты ведь ожил благодаря какой-то магии, да? Или, может быть, ты какое-то божество, заключенное в камень?*

В этом высказывании другой игрок, от лица своего персонажа, пытается больше узнать о необычном существе, опираясь как на внешние признаки собеседника, так и на его имя.

К подобному типу персонажей относится и *Chest*, имя которого переводится как «сундук». Он является мимиком, живым существом, маскирующимся под сундук. Имя игрока представлено на английском языке, что не запрещено правилами игры. Слово *chest* часто встречается в компьютерных и видео-играх и знакомо большинству пользователей ролевых игр. По имени персонажа другие игроки могут определить его внешний вид и базовые характеристики, так как он полностью соответствует им. Механизмом создания имени в данном случае является включение мотива прямого указания игроком на внешние черты персонажа. Имя является указанием на характеристики неодушевлённого предмета, но при этом воспринимается как живое существо, так как подразумевается, что это персонаж, а не объект.

– *Ух ты! Сундук! Интересно, что там Тимми?* – спросила девочка, смотря на кота. *Весело смеясь, предвкушая найти там интересные ей вещи, она подошла к сундуку. После того, как она прислонила руку к сундуку, тот резко открылся, обнажая ряд острых зубов. Попытавшись захватить девочку языками, Chest удивился её силе. Это здесь жалкие люди сильные или это я стал такой слабый!?* – обеспокоенно подумал мимик (авторская орфография сохранена).

Зачастую игроки специально подбирают гиперболизировано креативные имена. Примером является фамилия персонажа *Маффин-Пирожок*. Сам игрок не указывает на явные признаки в биографии персонажа, которые могли бы обусловить необычную семантику такого игрового никнейма. Однако мотивом выбора имени в данном случае может являться умышленное указание на внешнюю комичность персонажа, которая может как найти своё отражение в игровом процессе, так и создать ложное впечатление. Необычная фамилия является поводом для других игроков использовать её как оскорбление, что видно в фрагменте сообщения на игровом форуме:

– *Итак, я пришёл сюда выпить и "засунуть рожок в пирожок". И как видишь, я уже допиваю! – Кай рассмеялся. Почему-то все знакомые, кто слышал про учёного «Пирожка» всегда хотели в него что-то засунуть...*

Другие игроки воспринимают фамилию, как прозвище, на что указывают кавычки в сообщении. Вероятно, что игрок и сам относится к ней так: в биографии персонажа сказано, что он не любит свою фамилию. Однако в следующем фрагменте коммуникации она уже не выделена кавычками:

– *Каков Пирожок, таков и «рожок».* – *Корсарес рассмеялся на ответ Доктора. Знал ли Учёный, что даст такую замечательную возможность нанести обратный «психологический» удар?*

В данном случае можно говорить о том, что игрок, впервые встретив персонажа Пирожка, воспринял фамилию как прозвище, выделив её в своём сообщении кавычками. Но в ходе дальнейшей коммуникации произошло изменение восприятия, так как стало известным, что фамилия является настоящей.

Зачастую персонажи помимо имён обладают дополнительными прозвищами, как, например, «Дед» в игровом никнейме *Ареген «Дед» Анимеу*. Сам игрок в биографии указывает его происхождение: персонаж обладает чертами мудреца, рассудительностью и скептицизмом, за что и получил такое прозвище. Однако в игровом процессе оно не фигурирует, используется только имя. По данной причине единственным способом узнать о персонаже больше информации является чтение его анкеты. Фамилия и имя же являются полностью вымышленными, они не дают игрокам достаточно информации о герое. В данном случае можно говорить о том, что игрок руководствовался внутренней мотивацией в процессе именованья своего персонажа, при которой никому, кроме него, не представляется возможным вычленив из имени значение в процессе когнитивного декодирования. Игровой никнейм обладает только признаками, указывающими на полоролевую принадлежность, остальные характеристики раскрываются в ходе процесса игры.

Некоторые персонажи пользуются в игровом процессе только одним элементом своего имени. Таким персонажем является *Кирон Пабло Хозе Диего Хуан Франциско де Паула Кристиан Непомукено Тринидад Руиз Кристиано де ла Сантисима («Эль Мучачо»)*. Имя данного персонажа состоит из множества слов, обладающих общим признаком – этнокультурной характеристикой, то же относится и к псевдониму, дополняющему его. “El muchacho” переводится с испанского языка как «мальчик» или «парень». Мотивацией игрока при создании имени является указание на национальность персонажа, выраженное антропонимом, взятым из испанской традиции именованья. Игроком в анкете персонаж представлен как «среднестатистический скелет мексиканца», что коррелирует с его испанским именем. В игровом процессе игрок, как было сказано выше, оперирует только первым составляющим имени:

– *Нет, определённо, никакого привкуса радиации,* – *сообщил Кирон вселенной, как давнему другу – такое ощущение, что здесь испокон веков не было ни одного мексиканца. И вот что самое интересное! Здесь... Это где?*

Отдельную категорию представляют имена «неживых» персонажей, например роботов или других технических приспособлений, обладающих интеллектом. Примером такого персонажа является *БМП-113*, он же *Боевая Машина Разумная-113*. Антропоним явно указывает другим игрокам на мотивацию его создателя – в данном случае в качестве имени используется аббревиатура, идентификатор в исходной среде, в которой находился этот персонаж. В рамках игры он существует в единственном, уникальном экземпляре, поэтому имя становится его уникальным индивидуальным знаком. Другие игроки в ходе коммуникации явно видят когницию, вложенную автором при создании – персонаж является роботом, на что указывают фрагменты сообщений:

– *Вот неведомо откуда в новый мир вывалилось очередное существо, являющее собой венец технологий во плоти.*

– *У кого-то есть предположения, где мы сейчас? – спокойно спросил у стоящих перед ним попаданцев, – Эта планета не похожа на Землю... то есть, на родину людей. Не помню, чтобы там водились гуманоидные птицы и роботы с человеческим разумом.*

Имена персонажей являются важным компонентом коммуникации как самих персонажей, так и игроков, выступающих в роли этих персонажей. Имя собственное, обладающее смысловым, семантическим значением, является более предпочтительным для выстраивания внутренней коммуникации, так как выражает в себе характеристики или признаки персонажа, что благотворно влияет на восприятие его другими игроками. Когнитивные основания восприятия личных имён напрямую зависят от механизмов их создания. Создавая образ и биографию своего персонажа, игрок впоследствии даёт ему имя, которое должно быть понятно и адекватно воспринято другими пользователями в ходе их познавательной деятельности. Антропонимы в форумной ролевой игре функционируют не только как идентификаторы игроков, но и участвуют в создании лингво-когнитивного дискурса.

Смысловой компонент антропонима, из которого другой игрок может извлечь информацию, указывает на характеристики или признаки персонажа и обеспечивает коммуникацию. Восприятие имени другими игроками зависит от их лингво-когнитивного багажа и позволяет им выстроить внутреннюю коммуникацию.

Библиографический список

- Башмакова И. С.* Имя собственное: семиотические и Когнитивные аспекты перевода // Вестник ВятГУ. 2017. № 1. С. 98-103.
- Бодрова Е. В.* Значение имени собственного с позиций когнитивной лингвистики // Нижневартковский филологический вестник. 2017. Т. 2. № 2. С. 24-31.
- Болдырев Н. Н.* Когнитивная природа языка: сб. статей. М.; Берлин: Директ-Медиа, 2016. 251 с.
- Бочкарева И. В.* Когнитивные аспекты семантики производных от имен собственных в современном английском языке: диссертация ... кандидата филологических наук – Тамбов, 2012. 209 с.
- Буслаев Ф. И.* Историческая грамматика русского языка. М., 1959. 628 с.

- Васильева Н. В.* Когнитивная ономастика: взгляд из Европы: рец. на кн. *Cognitive onomastics: A reader* / Ed. by S. Brendler. Hamburg: Baar, 2016. 204 p. // Вопросы ономастики Т. 14. № 3, 2017. С. 210-221.
- Гардинер А.* Теория собственных имен. М.: Наука, 1954. 461 с.
- Живоглядов А. А.* Реализация поэтической функции английских имен собственных личных. М., 1998. 139 с.
- Калашиников А. В.* Перевод значимых имен собственных: диссертация ... кандидата филологических наук – Москва, 2004. 251 с.
- Кубрякова Е. С.* Язык и знание. На пути получения знаний о языке. Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М., 2004. 560 с.
- Курилович Е.* Очерки по лингвистике: сборник статей: [Пер. с польского, фр., англ., нем.,] М.: Изд-во иностр. лит., 1962. 456 с.
- Лакно А. В.* Имя собственное как объект сопоставительного исследования. Системообразующие свойства имени литературного персонажа в художественном тексте и его переводе: диссертация ... кандидата филологических наук – Москва, 2006. 219 с.
- Малинка А. В.* Лексическая номинация: ономаσιологический и когнитивный подходы / А. В. Малинка, О. В. Нагель // Язык и культура. 2011. №4 (16). С. 44-56.
- Новикова О. Н.* Потенциал когнитивного подхода при изучении имен собственных // Вестник ТГУ. 2009. № 9. С. 218-222.
- Павилёнис Р. И.* Проблема смысла: Современный логико-философский анализ языка. 1983. 286 с.
- Плешков Е. С.* Современные подходы к изучению имен собственных // Молодой ученый. 2016. № 4 (108) С. 914-917. [Электронный ресурс] – URL: <https://moluch.ru/archive/108/25922/> (дата обращения: 08.04.2022)
- Реформатский А. А.* Введение в языкознание. М.: Учпедгиз, 1960. 431 с.
- Хомский Н.* Язык и мышление. М., 1972. 123 с.
- Ягафарова Г. Н.* Ономаσιологический анализ лексики современного башкирского языка: диссертация ... доктора филологических наук – Казань, 2019. 455 с.
- Fauconnier G.* Metaphor, Metonymy, and binding. Metaphor and metonymy in comparison and contrast / G. Fauconnier, M. Turner; ed. By René Dirven; Ralf Pörings. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2003. P. 469-487.
- Johnson-Laird P. N.* Mental Models. London et al.: Cambridge University Press, 1983. 513 p.
- Lakoff G.* Metaphors We Live By / G. Lakoff, M. Johnson. Chicago: University of Chicago Press, 1980. 242 p.
- Mehl S.* Corpus onomasiology: A study in World Englishes. Doctoral thesis, UCL (University College London), 2016. 355 p.
- Štekauer P.* Onomasiological Approach to Word-Formation. Handbook of Word-Formation. Springer Science & Business Media, 2005. P. 207-232.

References

- Bashmakova I. S.* (2017). Proper Name: Semiotic and Cognitive Aspects of Translation. *Vestnik VjatGU*. 1: 98-103. (in Russian)
- Bochkareva I. V.* (2012). Cognitive aspects of the semantics of derivatives from proper names in modern English: dissertation ... candidate of philology – Tambov, 209 p. (in Russian)
- Bodrova E. V.* (2017). The significance of a proper name from the position of cognitive linguistics. *Nizhnevartovskij filologicheskij vestnik*. Vol. 2. 2: 24-31. (in Russian)
- Boldyrev N. N.* (2016). Kognitivnaja priroda jazyka [Cognitive nature of language]: collection of articles. Moscow: Berlin: Direct Media. 251 p. (in Russian)
- Buslaev F. I.* (1959). Istoricheskaja grammatika russkogo jazyka [Historical grammar of the Russian language]. Moscow, 628 p. (in Russian)

- Fauconnier G., Turner M.* (2003). Metaphor, Metonymy, and binding. Metaphor and metonymy in comparison and contrast / ed. By René Dirven; Ralf Pörrings. – Berlin; New York: Mouton de Gruyter. P. 469-487.
- Gardiner A.* (1954). Teorija sobstvennyh imen [Theory of proper names]. Moscow, 461 p. (in Russian)
- Chomsky N.* (1972). Language and mind [Jazyk i myshlenie] Moscow, 1972. 123 p. (in Russian)
- Johnson-Laird P. N.* (1983). Mental Models. London et al.: Cambridge university Press. 513 p.
- Kalashnikov A. V.* (2004). Translation of significant proper names: dissertation ... candidate of philology – Moscow, 251 p. (in Russian)
- Kubryakova E. S.* (2004). Jazyk i znanie. Na puti poluchenija znaniy o jazyke. Chasti rechi s kognitivnoj točki zrenija. Rol' jazyka v poznanii mira. [Language and knowledge. On the way to learning about the language. Parts of speech from a cognitive point of view. The role of language in the knowledge of the world]. Moscow, 560 p. (in Russian)
- Kurilovich E.* (1962). Očerki po lingvistike [Essays on Linguistics]. Moscow, 456 p. (in Russian)
- Lakhno A. V.* (2006). Proper name as an object of comparative research. System-forming properties of the name of a literary character in a literary text and its translation: dissertation ... candidate of philology – Moscow. 219 p. (in Russian)
- Lakoff G., Johnson M.* (1980). Metaphors We Live By. Chicago: University of Chicago Press 242 p.
- Malinka A. V., Nagel O. V.* (2011). Lexical naming: onomasiological and cognitive approaches. *Jazyk i kul'tura*. 4(16): 44-56. (in Russian)
- Mehl S.* (2016) Corpus onomasiology: A study in World Englishes. Doctoral thesis, UCL (University College London). 355 p.
- Novikova O. N.* (2009). The potential of the cognitive approach in the study of proper names. [Potencial kognitivnogo podhoda pri izuchenii imen sobstvennyh] *Vestnik TGU*. 9: 218-222. (in Russian)
- Pavilionis R. I.* (1983). Problema smysla: Sovremennyy logiko-filosofskij analiz jazyka [The Problem of Meaning: A Modern Logical and Philosophical Analysis of Language] – Moscow, 286 p. (in Russian)
- Pleshkov E. S.* (2016). Modern approaches to the study of proper names. [Sovremennye podhody k izucheniju imen sobstvennyh] *Molodoj uchenyj*. 4 (108): 914-917. [Electronic resource] – URL: <https://moluch.ru/archive/108/25922/> (accessed: 08.04.2022) (in Russian)
- Reformatsky A. A.* (2018). Vvedenie v jazykoznanie [Introduction to linguistics]. Moscow, 1960. 431 p. (in Russian)
- Štekauer P.* (2005). Onomasiological Approach to Word-Formation. Handbook of Word-Formation. Springer Science & Business Media. P. 207-232.
- Vasilyeva N. V.* (2017). Cognitive onomastics: a view from Europe: a book review Cognitive onomastics: A reader. Ed. by S. Brandler. Hamburg: Baar. 204 p. [Kognitivnaja onomastika: vzgljad iz Evropy: rec. na kn. Cognitive onomastics: A reader / Ed. by S. Brendler. Hamburg: Baar, 2016. 204 p.]. *Voprosy onomastiki* T. 14. 3: 210-221. (in Russian)
- Yagafarova G. N.* (2019). Onomasiological analysis of the vocabulary of the modern Bashkir language: dissertation ... doctor of philology – Kazan, 455 p. (in Russian)
- Zhivoglyadov A. A.* (1998). Realizacija pojeticheskoj funkcii anglijskih imen sobstvennyh lichnyh [Realization of the poetic function of English personal names]. Moscow, 139 p. (in Russian)