

### 3. ФУНКЦИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОЕ ОПИСАНИЕ ЯЗЫКОВЫХ КАРТИН МИРА

УДК 811.161.1'366

#### МОРФОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ СОЗДАНИЯ ИМЕНИ ПЕРСОНАЖА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

*Попова А. Р.*

ФГБОУ ВО «Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева»,  
Г. Орел, Россия  
E-mail: StudioAA2001@yandex.ru

Статья посвящена изучению нестандартного использования морфологических ресурсов русского языка при создании обширного класса имен собственных – имен персонажей компьютерной игры. Материалом настоящего исследования выступают онимы, функционирующие в многопользовательской Интернет-игре «Небеса» (словник насчитывает около четырёх тысяч единиц). Данные лексемы представляют собой новый объект ономастики. Именующие персонажа единицы выполняют целый ряд функций: самопрезентация и индивидуализация игрока, выражение отношения к игровым и внеигровым объектам, эстетическая и контактоустанавливающая функции. При именовании своего персонажа игрок может задействовать, помимо лексико-семантических, фразео-семантических, синтаксических, орфографических, графических и пунктуационных, также и морфологические ресурсы русского языка. Отличительной особенностью анализируемых лексем является прежде всего специфика их частеречной принадлежности. Наряду с именами собственными, восходящими к существительным (что типично для онимов ввиду обладания семантикой предметности), распространены онимы, соотносительные со многими другими частями речи, каковым не свойственна способность наименования лица, человека. Выявлены сотни имён персонажей компьютерных игр, представляющие собою имена прилагательные в разных грамматических формах, имена числительные и местоимения некоторых лексико-грамматических разрядов, разнообразные формы глаголов, наречия, слова категории состояния. У подобных онимов происходит – в разной степени – деактуализация грамматических категорий. Онимизируются также слова частей речи, не обладающие грамматическими категориями: слова служебных частей речи, междометия и звукоподражания. В результате использования таких единиц в новой для них функции – имени персонажа компьютерной игры – происходит «опредмечивание» лексем различных частей речи.

**Ключевые слова:** ономастика, имя собственное, морфология, часть речи, грамматическая категория, лексика компьютерных игр.

#### ВВЕДЕНИЕ

Относительно новая сфера компьютерных игр в настоящее время вовлекает миллионы участников, что неизбежно ведет за собой пополнение фонда национального русского языка значительным количеством номинативных единиц

(лексических и фразеологических) и новых лексико-семантических вариантов уже существующих слов. Появляется масштабная, детально проработанная игровая реальность, нуждающаяся в специальных номинациях, представленная многообразными персонажами, неодушевленными предметами с их свойствами, функциями, возможными действиями. Растет и развивается огромный пласт современного компьютерного жаргона, куда входят как единицы широкого распространения, то есть используемые в целом ряде компьютерных игр, так и единицы, номинирующие уникальные реалии какой-либо определенной игры.

Во многих играх необходимо не только обозначить некое явление, но и индивидуализировать его, назвать и тем самым выделить из ряда однородных, что достигается при помощи онимов. Подобные единицы становятся объектом современной ономастики.

Многопользовательская браузерная игра «Небеса», одна из известных и широко распространенных российских Интернет-игр, насчитывающая миллионы игроков, предполагает наделение персонажа личным именем, которое должно быть уникальным (в пределах данной игры). Данная игра существует с 2010 года, её богатый и разноплановый ономастикон формируется непосредственно в настоящее время, является новым, неизученным и нуждается в разноаспектном описании.

*Целью* настоящей статьи является выявление комплекса морфологических ресурсов языка, используемых для номинации имени игрового персонажа: слова каких именно частей речи, какие морфологические формы, в какой количественной пропорции подвергаются онимизации, во многих случаях порождая нестандартные, оригинальные наименования персонажей.

#### ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА

Специфика игровой механики такова, что «автор» не может присвоить своему персонажу уже задействованную последовательность букв, цифр, пунктуационных знаков. Следовательно, в данной компьютерной игре имя собственное в полной мере реализует присущую ему функцию идентификации объекта – назначения ему уникального статуса. Так, «имя собственное – слово (эквивалент слова), которое

называет объект (реалию), выделяя его из ряда ему подобных, индивидуализируя и идентифицируя его и тем самым отграничивая его от других объектов того же ряда, иначе говоря, – это индивидуальное наименование элемента действительности» [3, с. 59]. Таким образом, игроку необходимо применить ряд «приемов индивидуализации имени персонажа» [4, с. 113].

В данном случае в принципе невозможна *одноименность* – ср. определение явления А. В. Суперанской: «...мы рассматриваем как случаи одноименности, если имя дано нескольким индивидам в одном и том же денотативном ряду (несколько мужчин по имени Иван)...» [5, с. 13].

В компьютерной игре «Небеса» общение, переписка, иначе говоря, развернутое речевое взаимодействие между играющими минимально (игра ведется посредством выстраиваний комбинаций из фишек на игровом поле по принципу «три в ряд»), и потому персонаж выступает, по сути, основным и единственным представителем игрока. Следовательно, актуальной является самопрезентация через имя персонажа – антропоморфного существа, в своеобразном «общении» с которым игрок проводит немало времени. При этом имя содержит в себе не только типичную функцию онима – функцию выделения объекта из ряда однородных – но и некоторые вторичные, дополнительные функции.

Оним нередко выполняет функцию эстетическую (имя может быть придумано игроком и быть благозвучным, нравиться ему – *Ланиотерия*, а может представлять собою актуальное для игрока имя/фамилию/прозвище героя книги или фильма. Подобных примеров сотни: *Гаргантюа*, *Настасья Филипповна*, *Доктор Ливси*, *ТЕРМИНАТОР*, *Джек\_Воробей* и мн. др.).

Оним может быть в определенной степени эпатажным (*Небритая Нога*, *Убийца Бабушек*, *Эпатажный* – орфография и пунктуация здесь и далее сохранены); может отражать отношение к игре, к персонажу, к каким-то внеигровым явлениям – юмор либо иронию (*Пэруый РасИграю*, *VIP\_гроба\_скрип*, *Здоровый\_пациент*, *Бензиновый\_пуни*); может содержать в той или иной форме установку на контакт, обращение к другим игрокам (*Я\_еще\_вернусь\_*, *ВсехПорву*, *примем\_в\_клан\_* и т.п.).

Некоторые имена собственные подразумевают дифференциацию «свой-чужой»: так, например, игроки одного так называемого «клана» (небольшой группировки) присвоили персонажам похожие имена: ср. *\_\_ВРЕДняшка\_\_*, *\_\_ВРЕДНЮГА\_\_*, *ВРЕДНЫЙ\_АНГЕЛ* и др. (клан *\_\_ВРЕДНЫЕ\_\_*).

Отметим, что цельнооформленность структурно сложного онима задана параметрами игры: имя не должно содержать пробелов, поэтому пробел заменяется различными пунктуационными знаками или опускается.

Как показывают наши наблюдения (в картотеке около 4000 имен собственных), в ономастиконе данной игры встречаются чаще всего: 1) личные имена и (или) фамилии – по-видимому, имена самих играющих, причём таких именовании большинство, 2) личные имена героев книг, фильмов, имена мифологических существ – происходит их вторичная онимизация, 3) нарицательные существительные – наименования человека по внешним и внутренним свойствам – в функции онимов, 4) нарицательные существительные – наименования представителей животного мира – зоонимы, орнитонимы и др. – в функции онимов. Семантическая классификация игровых онимов сложна и многообразна, насчитывает десятки группировок, выше приведены лишь самые объёмные.

Так или иначе, чаще всего номинант представляет собой *имя существительное*, что вполне объяснимо: персонаж есть некий субъект, лицо, и для его именовании логичнее всего использовать лексему с общим категориальным значением предметности. «Предметность как основное свойство категории собственных имен требует от слов, относящихся к ней, субстантивности. Поэтому при широких возможностях различных частей речи быть именем собственным лучшие «кандидаты» в имена собственные – существительные. А не-существительные (слова и даже фразы) – стремятся к субстантивации» [6, с. 109]. Именно в этом грамматическом классе существует обширная группа существительных со значением лица – классифицирующих и характеризующих. Именно с помощью существительного можно назвать, а также в той или иной степени эмоционально и экспрессивно охарактеризовать человека с точки зрения пола, возраста, внешности, черт характера, интеллектуальных способностей, рода занятий и т.д.

При наречении персонажа игрок располагает некоторыми сведениями о таковом. Пользователю «даны» пол персонажа, так называемый культ (то есть класс, обладающий определенными внешними характеристиками и набором игровых возможностей), образ (дополнительный внешний вид, получаемый за достижения в игре). Эти сведения проявляют себя в именах персонажей, но нечасто: ср. *уЖаснАя* (культ Ужасающего), *Скорбист*, *Скорбун* (культ Скорби), *Защитильник* (культ Защитника), *Merchandiser* (образ «Торговец»; в переводе с английского языка данное слово означает «торговец»), *МЯСНИК* (образ «Мясник») и др.

Однако же сотни (в общей сложности) наименований, подвергшихся онимизации, не являются существительными и в своем первичном значении не обладают семантикой предметности.

Наиболее активно в функции наименований персонажей используются **имена прилагательные**, что объясняется спецификой данной части речи: прилагательные наиболее пригодны для характеристики лица – в данном случае, антропоморфного персонажа. Прилагательные в русском языке нередко подвергаются субстантивации, что в данном случае удобно и актуально. По словам В. В. Виноградова, «категория имен существительных непрестанно вовлекает в свою систему бывшие формы имен прилагательных (ср.: *портной, посылный, верховой...* и т.п.)» [1, с. 51].

Как показывает проанализированный материал, игроки выбирают самые разнообразные характеристики: по внешним особенностям – причем внешность может соответствовать облику персонажа (*Костлявый* – образ «Скелет»), а может и не соответствовать (...*маленький...*), по чертам характера, приписываемым персонажу либо актуальным для игрока (*Derzkaya*), номинация может представлять собой обобщенную эмоциональную характеристику (*хорошая*), колористическую характеристику (*Хаки, Зелёновый*). Оним-прилагательное далеко не всегда содержит предметно-логическую связь с персонажем, выражая некую произвольную характеристику (*мокрый, глухой, разная, Солнечная, Колочая, MORSKAYA, НормАльный* и мн. др.). Преобладают качественные прилагательные, что объяснимо: персонажу присваиваются некие «качества». Относительные прилагательные единичны: *тамбовский*. Количество притяжательных прилагательных также очень

невелико: по-видимому, такие номинации отсылают к самому игроку и образованы от личного имени суффиксальным способом: *ксюхин, Людкин, Димочкин*.

Как и в современном русском языке, в присвоении имен персонажам игры в значительно большей степени используются полные формы прилагательных: краткие формы имеют специфические семантические, грамматические и стилистические свойства и в обиходной разговорной речи встречаются нечасто. Онимизация кратких прилагательных непродуктивна: *Великолепен, крута, Влюблена*.

Формы сравнительной простой степени отмечаются редко и только в структурно сложных онимах – лексикализованных словосочетаниях: *НежнееНожа, СлащеМести*, поскольку само употребление данной формы предполагает указание на объект сравнения. Формы превосходной степени – как простой, так и сложной – также малоупотребительны. В обоих зафиксированных случаях имеет место элятивное значение: *самый\_главный, великодушнойшая* – то есть безотносительно высокая, «максимальная» степень качества.

Третья из именных частей речи – *имя числительное* – казалось бы, не пригодна для онимизации, поскольку ни один из разрядов числительного не номинирует человека или какое-либо его свойство, но обозначает абстрактное число, определенное или неопределенное количество предметов, порядок при счете. На первый взгляд, само общее категориальное значение препятствует созданию имени собственного. Тем не менее, подобные лексемы в функции онима встречаются: количественные числительные (в том числе в цифробуквенных сочетаниях) *Шесть6, семь7, СЕМЬ07, Тринадцать\_*, *SeVeN*, порядковые числительные *третий, Четвёртый, ТридцатьВторой*.

Отвлеченность значения *местоимений*, отсутствие у них номинативной функции, четкой «привязанности» к определенному денотату и наличие функции дейктической – все это являет собой препятствие для онимизации. Однако же и такие наименования существуют. В игре зафиксированы, например, онимы – неопределенные местоимения *Чтото, КтоЛибо*, онимы – определительные местоимения *сама, Самая* (нетипичная орфография привносит два смысла: оним прочитывается как лексема *самая* или же как сочетание слов *сама я*), *самая-самая*

(местоимение подвергается неполной адъективации и приобретает значение «лучшая»).

**Глаголы**, имеющие общее категориальное значение процессуального признака, именуют персонаж весьма своеобразно – с точки зрения совершаемых им либо совершаемых игроком действий. Как можно заметить, в столь нетипичных онимах использованы разные видовременные формы глагола: *Хожу, замучаю, Захреначу, Окреп, Насмешил, СДЕЛАЛ*. Именно с помощью глаголов осуществляется контактная функция игрового имени – функция обращения к другим игрокам: *Порадуюсь, Х.В.А.С.Т.А.Й.С.Я, УЛЫБНИСЬ, \_Угадай\_, Забей*. В ряде случаев используются особые формы глаголов: *Бултых, имяк, hlorp*. Показательно отсутствие инфинитивов как максимально абстрактных по семантике, не передающих реальности/ирреальности действия, времени его совершения и актуальных характеристик самого субъекта – лица, числа и рода.

Онимы-причастия встречается нередко, поскольку причастия, подобно прилагательным, активно субстантивируются и могут обозначать признак лица (в данном случае – активный, процессуально-качественный). Наличие у причастий родовой характеристики также делает данный класс слов удобным для номинации персонажей, дифференцированных по половому признаку. При немногочисленности подобных номинаций обращает на себя внимание доминирование причастий настоящего времени действительного залога, которые активно субстантивируются и в литературном языке (ср. *говорящий, слушающий, трудящиеся* и т.п.): *Созерцающий, Атакующая, Бьющий\_Пьющий* и т.п. Отмечаются окказиональные причастия – *непокоримая*, а также в сочетании *Перееханый\_Енот* (имеет место образование отсутствующей в литературном языке формы причастия страдательного залога прошедшего времени).

Деепричастия, по нашим наблюдениям, в процессе наименования персонажей не задействованы, поскольку автономно не употребляются, обозначая действие добавочное при основном действии, выраженном сказуемым. Такой оним потребовал бы определенной синтаксической конструкции – предложения, осложненного деепричастным оборотом, что весьма неудобно и «громоздко». Ни структурно

простых онимов-деепричастий, ни структурно сложных онимов, содержащих компонент-деепричастие, в нашем материале не отмечено.

В качестве наименований персонажей используются **наречия** (в том числе и местоименные), что также нетипично для слов данной части речи, обозначающей признак действия (чаще всего), предмета, другого признака: *Абыкновенно, Неособо, КактоТак, Wsegda, ЗАЧЕМ, kakto, Домой* и т.п. Не всегда при изолированном употреблении лексемы вне контекста предложения либо словосочетания реально определить часть речи – наречие либо слово категории состояния: *Отлично, замечательно*. Слова же **категории состояния**, при всей их немногочисленности, чаще используются в онимах, равных по структуре односоставным безличным предложениям: *ТакНадо, ПоРаПоБаБаМ, ПоРаПоБаРаМ, тебе Джигурдец* (оказиональное слово категории состояния, образованное от фамилии актера, певца и кинорежиссера *Джигурда*). Простые онимы, представленные одним словом категории состояния, в нашем материале отмечены всего дважды: *КАПУТ, Пофиг* – причем оба слова стилистически маркированы.

В процесс наименования персонажей вовлекается даже служебная часть речи, частица, что – при нормативном употреблении – не соответствует ее семантике (отсутствие номинативной функции) и особенностям употребления (невозможность употребляться самостоятельно, изолированно) – ср. *Просто\_напросто*.

Присущая значению **междометия** эмоциональность делает данную часть речи весьма привлекательной для онимизации: таких номинантов немало, причем в целях усиления эмоциональности используются орфографический прием удвоения, утроение и т.д. букв, что типично для Интернет-общения: *Ahh, .ух., ООоёёЙЙЙ, brrr..., ...опаньки..., она\_\_на, ОбаНа, ОБА\_НА, Uncc..., Atass, О\_Ее, ухтыблинухтыблин, йехууу* и др. В функции онима нами зафиксировано единственное императивное междометие – подзывное слово *КЫСКЫС*.

**Звукоподражательные слова**, часть речи, «представители» которой обладают соответствием формы и содержания, активно используются игроками. Имена персонажей воспроизводят звуки, издаваемые человеком, в данном случае, смех (*хехе, мухаухаха, Ухахаха, бугагага*), а также звуки, издаваемые представителями

живого мира (*\_\_Мур\_\_*, *муррррр*, *Мурмур.*, *Чик\_чирик*, *Вжжжж*) и какими-либо предметами (*ВЖИК\_ВЖИК*, *Тук..Тук*, *туцтуц*, *дыдыЦ* и др.).

Отмечаются и слова речевого этикета в качестве имен персонажей – *превед*, *Оривидэрчи* – обе единицы являются так называемыми «олбанизмами» (словами с определенного рода нарушениями орфографических правил, когда из ряда омофоничных написаний в данной позиции выбирается намеренно ошибочное).

Как можно заметить, присущие персонажу компьютерной игры внешние особенности, действия, боевые и защитные возможности далеко не всегда оказывают влияние на мотивацию присвоенного персонажу имени. Во многих случаях игрок вкладывает в имя некие актуальные для него понятия, признаки, действия и т.п., абсолютно не связанные с номинируемым персонажем.

Такая закономерность соответствует предназначению онимов: «Для имен собственных основной является функция называния предметов действительного или воображаемого мира. Они обладают свойством прозрачности – сквозь них как бы просвечивает референт, выбор которого... независим от условий коммуникации (если отвлечься от возможности существования нескольких носителей одного имени). Наличие значения у собственного имени, подобно разводам на стекле, делало бы его менее прозрачным, мешая увидеть денотируемый объект, поскольку образ, лежащий в основе значения имен собственных, как правило, не соответствует свойствам их носителей...» [7, с. 190]. Таким образом, номинации, имеющие индикативную направленность («индикатив соответствует номинации, протекающей в русле реальной модальности и закрепляющей в имени собственном свойства самого денотата» [2, с. 302]), не являются доминирующими в данной сфере.

Как правило, пол персонажа и род онима – существительного, прилагательного или причастия – совпадают, что важно, поскольку персонажи дифференцированы по половому признаку. «Категорию грамматического рода некоторые ученые не без основания считали и считают «наиболее характерным морфологическим признаком»... имен существительных. Ведь в некоторых группах имен существительных могут отсутствовать внешние признаки других категорий: падежа и числа (ср.: *какаду*, *губоно*, *пари* и т.п.)» [1, с. 58]. Однако нам многократно

встречались несоответствия рода онима полу персонажа, вызванные, как можно предположить, несовпадением пола персонажа и пола игрока. Некоторые части речи, некоторые грамматические формы обладают категорией рода, и потому возможно выявить подобные «противоречивые» номинанты: (*Ольга\_Олик, СВОБОДНАЯ, Дина\_Каталкина* – персонаж мужского пола; *ZEUS, edvard, инок, Колонизатор, устал* – персонаж женского пола и т.п.).

Родовая характеристика присутствует в рассмотренных именах собственных далеко не всегда: не все онимизированные части речи или определенные словоформы в принципе обладают родом (некоторые формы глагола, наречия: *Забей, Приплыли, Домой* и др.). Или же если оним структурно равен некоторым типам словосочетаний (*Призрак\_и\_Тьма*) либо предложению (*Я\_из\_Сочи, вытьююкроовь, вМагазинЗайди* и др.).

Поскольку каждый персонаж уникален, при создании имени собственного «не работает» категория числа. Малофункциональна и категория падежа. Заметим, что в онимах – лексикализованных словосочетаниях и предложениях, в соответствии с закономерностями управления в русском языке, встречаются разные падежные формы существительных (*СоздательМира, Обречена\_наУспех, АнгелСРожками, Я\_в\_ПЕЧАЛИ*), однако же в структурно простых онимах представлен только именительный падеж.

Глагольные признаки (вид, переходность, возвратность, залог, наклонение и др.) в именах собственных не выполняют своего основного назначения – практически не характеризуют действие. Грамматические категории глагола остаются значимыми лишь в тех онимах, которые являются не только номинациями персонажа, но и обращениями к другим игрокам: при этом, что вполне логично, актуальны наклонение (*УЛЫБНИСЬ, Порадуюсь*), лицо и число (*будешьотодран, Забей, замучаю*). Однако и эти особенности вторичны, поскольку такие словоформы представляют собой личное имя.

Довольно редки архаичные словоформы: *еси\_в\_Небеси, человеце*. Иногда игроки намеренно используют ненормативные словоформы: *Консерва* – существительное *pluralia tantum* не имеет форм единственного числа, *Пельменя* – вместо нормативного

*пельмень*. Ср. также в структурно сложных онимах-предложениях: *ща\_победю* – достраивание не существующей в парадигме глагола *победить* формы первого лица единственного числа; *Я\_БесюсЯ* – просторечная форма первого лица единственного числа глагола *беситься*. Или же игрок создает собственную форму окказионального слова: *БудуСкорбить* – в данном случае предполагается инфинитив *скорбить*, то есть «играть персонажем культа Скорби» (в литературном языке существует глагол *скорбеть* с иным значением).

## ВЫВОДЫ

Новые, образованные в последнее десятилетие онимы – имена персонажей компьютерных игр – составляют часть ономастического пространства национального русского языка. Для создания таких онимов используется комплекс языковых средств (фонетические, графические, словообразовательные, лексико-семантические, грамматические, фразеологические средства). Внутри данного комплекса обращает на себя внимание активность использования морфологических ресурсов русского языка.

Характерным для компьютерной игры приёмом именованья персонажа выступает нетипичное использование в качестве онимов слов всех знаменательных частей речи, а также частиц, междометий и звукоподражательных слов. Наиболее часто онимизируются, помимо имён существительных (что типично для процесса онимизации), имена прилагательные, глаголы, междометия и звукоподражания.

Все части речи, кроме имён существительных, в созданных онимах меняют свой статус. Три определяющих часть речи признака – общее категориальное значение, морфологические категории и синтаксическая функция – становятся менее актуальными либо неактуальными.

Нестандартность и оригинальность онимов обусловлена спецификой их мотивации: в большинстве исследованных единиц мотивационный признак не связан с какими-либо особенностями номинируемого персонажа.

Особенностью образования имён персонажей компьютерной игры является «опредмечивание» лексем любых частей речи и выдвижение на первый план

функции индивидуализации имени, то есть его соотнесенности с уникальным денотатом – конкретным персонажем конкретного игрока.

#### Список литературы

1. Виноградов В. В. Русский язык (Грамматическое учение о слове): Учебное пособие для вузов / Отв. ред. Г. А. Золотова. – 3-е изд., испр. – М., 1986. – 640 с. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.slovari.ru/default.aspx?p=5306> (дата обращения 15.01.2019).
2. Голомилова М. В. Архетипы онимической номинации: индикатив, дедикатив, дезидератив / М. В. Голомилова // В созвездии слов и имен: сборник научных статей к юбилею М. Э. Рут / Отв. ред. Е. Л. Березович. – Екатеринбург, 2017. – С. 302–321.
3. Климкова Л. А. Нижегородская микропонимия в языковой картине мира: монография / Л. А. Климкова / Науч. ред. И. А. Ширшов; МГПУ. – Арзамас: АГПИ, 2007. – 394 с.
4. Попова А. Р. Приемы индивидуализации имени персонажа интернет-игры / А. Р. Попова // Трубачевская соборная встреча: Сборник материалов научных чтений. Вып. 2. / Под ред. Г. В. Егоровой и В. И. Супруна. – Волгоград: Изд-во МОУ ЦДОД «Олимпия», 2014. – С.113–117.
5. Суперанская А. В. Апеллятив – онома / А. В. Суперанская // Имя нарицательное и собственное. – М.: Наука, 1978. – С. 5–33.
6. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – М.: Наука, 1973. – 367 с.
7. Языковая номинация (общие вопросы): коллективная монография / Отв. ред. Б. А. Серебрянников, А. А. Уфимцева. – М.: Наука, 1977. – 400 с.

#### References

1. Vinogradov V. V. *Russkii Yazyk (Grammaticheskoe Uchenie o Slove)* [Russian Language (Grammatical Doctrine of the Word)]. Textbook for Universities /

- 
- Ed. G. A. Zolotova. 3<sup>rd</sup> ed., corr. Moscow, 1986. 640 p. Available at: <http://www.slovari.ru/default.aspx?p=5306> (accessed 15 January 2019).
2. Golomidova M. V. *Arkhetipy Onimicheskoi Nominatsii: Indikativ, Dedikativ, Deziderativ* [The Archetypes of the Onymic Nomination: Indicative, Dedication, Desiderative]. *V Sozvezdii Slova i Imen: a Collection of Scientific Articles for the Anniversary of M. E. Ruth*. Yekaterinburg, 2017. Pp. 302–321.
  3. Klimkova L. A. *Nizhegorodskaya Mikrotoponimiya v Yazykovoii Kartine Mira* [Nizhny Novgorod microtoponymy in the linguistic picture of the world]: Monograph, *Moskovskiy Gorodskoy Pedagogicheskii Universitet* [Moscow State Pedagogical University]. Arzamas: *Arzamasskii Gosudarstvennyi Pedagogicheskii Institut* [Arzamas State Pedagogical University] Publ., 2007. 394 p.
  4. Popova A. R. *Priemy Individualizatsii Imeni Personazha Internet-igry* [Methods of Individualization of the Name of the Character of the Internet Game]. *Trubachevskaya Sobornaya Vstrecha: Collection of Materials of Scientific Readings. Issue 2*. Volgograd: Munitsipal'noye Uchrezhdeniye Dopolnitel'nogo Obrazovaniya Tsentr Dopolnitel'nogo Obrazovaniya Detei Olimpiya Publ., 2014. Pp. 113–117.
  5. Superanskaya A. V. *Apellyativ – Onoma* [Appellative – onoma] // *Imya Naritsatelnoe i Sobstvennoe*. Moscow: *Nauka* Publ., 1978. Pp. 5–33.
  6. Superanskaya A. V. *Obshchaya Teoriya Imeni Sobstvennogo* [The General Theory of a Proper Name]. Moscow: *Nauka* Publ., 1973. 367 p.
  7. *Yazykovaya Nominatsiya (Obshchie Voprosy)* [Language Nomination (General Questions)]: Collective Monograph. Moscow: *Nauka* Publ., 1977. 400 p.

## MORPHOLOGICAL TECHNIQUES FOR CREATION A NAME OF A COMPUTER GAME CHARACTER

*Popova A. R.*

**Summary.** The article is devoted to the study of nonstandard using of morphological resources of the Russian language to create an extensive class of proper names, names of a computer game characters. The material of the research is the onyms that function in the Multi User Internet game «Heaven» (the dictionary contains about four thousand items). These lexical items represent a new object of onomastics. Character naming items perform a number of functions: self-presentation and individualization of gamer, expression of attitude towards game and off-game objects, aesthetic and contact making functions. Naming own

character, a gamer can use – in addition to lexical-semantic, phraseological-semantic, syntactic, orthographic, graphic and punctuation – also morphological resources of the Russian language. The distinctive feature of the analyzed lexemes is, first of all, the specificity of their part of speech affiliation.

Along with proper nouns related with nouns (this is typical for onyms in view of the possession of the semantics of objectivity), there are a lot of onyms that correlate with many other parts of speech, which do not have the ability to name a person. Hundreds of computer game character names have been identified, including: adjectives in different grammatical forms, numerals and pronouns of some lexical and grammatical categories, various forms of verbs, adverbs, words of category status. In such onyms, to a varying degree, deactivation of grammatical categories occurs. The words of speech parts that do not have grammatical categories are also onimized: words of service parts of speech, interjection and onomatopoeic words.

As a result of using of such items in a new function for them – the name of the character of a computer game – «objectification» of lexemes of various parts of speech occurs.

**Keywords:** onomastics, proper name, morphology, part of speech, grammatical category, vocabulary of computer games.