

Litera

Правильная ссылка на статью:

Тимофеева М.Н., Федюрко А.А. Нейминг персонажей в компьютерно-игровом дискурсе как фактор развития транслингвальности и транскультурности в мире (на материале игры Genshin Impact) // Litera. 2024. № 9. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.9.71758 EDN: HVUWXX URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71758

Нейминг персонажей в компьютерно-игровом дискурсе как фактор развития транслингвальности и транскультурности в мире (на материале игры Genshin Impact)

Тимофеева Марта Николаевна

ORCID: 0009-0002-6437-715X

аспирант; кафедра общего и русского языкоznания; Российский университет дружбы народов имени Патрика Лумумбы

117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 10к2, каб. 643

✉ martimo2001@mail.ru



Федюрко Алина Артемовна

магистр; кафедра общего и русского языкоznания; Российский университет дружбы народов имени Патрика Лумумбы

117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 10к2, оф. 643

✉ afedyurko@yandex.ru



[Статья из рубрики "Лингвокультурология"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.9.71758

EDN:

HVUWXX

Дата направления статьи в редакцию:

20-09-2024

Аннотация: В данной статье исследуется влияние видеоигр на взаимопроникновение мировых языков и культур. Объектом исследования является видеоигровой дискурс. Предметом – нейминг персонажей видеоигры как элемент развития транслингвальности и транскультурности в мире. Материал исследования составляет онимика одной из популярнейших видеоигр – Genshin Impact. Автор рассматривает такие аспекты темы как

возникновение ключевых понятий исследования – транслингвальности и транскультурности, видеоигру как художественный текст, механизмы трансляции культурных ценностей и языковых особенностей глобальной аудитории через нейминг и последствия их воздействия на языковую картину мира геймеров. Целью исследования является анализ нейминга видеоигры *Genshin Impact* как одного из механизмов распространения транслингвальности и транскультурности, то обусловливает постановку следующих задач: 1) выявление принципов нейминга героев *Genshin Impact* и их классификация; 2) отбор имен персонажей *Genshin Impact* для иллюстрации выделенных стратегий нейминга; 3) рассмотрение влияния нейминга игры на языковые личности геймеров. В исследовании были использованы следующие методы: функциональный анализ механизмов «называния» героев видеоигры *Genshin Impact*, выборка имен персонажей, анализ влияния нейминга игры на языковые личности игроков. Актуальность исследования обусловлена изучением транслингвизма и транскультурности – важных, в силу изменений в структуре общества и динамики культурных процессов, явлений современности. Анализ имён персонажей в игре *Genshin Impact*, являющейся примером транскультурного продукта, позволит выявить, как языковые и культурные особенности нейминга влияют на восприятие игрового мира и формируют у игроков мультикультурную компетенцию. Исследование позволит раскрыть механизмы трансляции культурных ценностей и языковых особенностей через нейминг в контексте глобальной аудитории, что имеет значение для понимания процесса культурного обмена в современном мире. В ходе проведённого эксперимента нами были получены следующие результаты: 1) существует четыре стратегии номинации героев *Genshin Impact*: отражение внешнего вида персонажей, прецедентных феноменов, уникальных игровых механик, а также кальки; 2) имена героев отражают языковые и культурные реалии разных стран (Китая, Японии, Германии и т.д.); 3) нейминг видеоигры *Genshin Impact* способствует развитию транслингвальности и транскультурности игроков из разных стран.

Ключевые слова:

транслингвальность, транскультурность, игра, видеоигра, *Genshin Impact*, лингвокультура, китайский язык, игровой дискурс, прецедентное имя, прецедентный феномен

Публикация выполнена в рамках грантовой поддержки научных проектов РУДН 124022500238-1 «Модель мультиязычного терминологического словаря».

Введение

Термин *транскультурность* был введен в науку в 1940 году кубинским ученым Ф. Ортисом [9]. Его можно определить как «одновременное существование индивида в роли сразу нескольких идентичностей в разных культурах, с сохранением отпечатков каждой из них» [6. С. 158]. Спустя несколько десятилетий появляется понятие *трансъязычие* или *транслингвальность* – использование всего коммуникативного репертуара говорящего, в результате чего языки и культуры плавно перетекают друг в друга, где-то помогая, а где-то мешая [10].

Видеоигры могут способствовать развитию *транскультурности* и *транслингвальности*. Они часто предлагают игрокам возможность исследовать миры, вдохновленные различными культурами, что включает в себя знакомство с новыми языками, обычаями, историей,

религией и фольклором.

Научная новизна исследования заключается в отсутствии исследований о видеоиграх в контексте теории транслингвизма. Результаты исследования полезны как в практическом, так и в теоретическом отношении. В нем представлен вариант классификации стратегий номинации персонажей игры, применимый не только к Genshin Impact, но и к гача-играм вообще, подробно разобрана этимология некоторых имен и описан принцип их воздействия на языковую картину мира игроков.

Исследование нейминга персонажей в Genshin Impact вносит вклад в развитие теории транслингвальности и транскультурности в контексте компьютерных игр. Оно позволяет расширить понимание роли языковых и культурных элементов в формировании игрового мира и их влияния на восприятие игроками различных культур. Анализ нейминга персонажей позволит выявить механизмы трансляции культурных ценностей и языковых особенностей в глобальной аудитории, углубляя теоретические знания о взаимосвязи языка, культуры и игрового процесса.

Результаты исследования могут быть использованы в практических целях, направленных на разработку более эффективных и интересных транскультурных игр. Понимание закономерностей нейминга персонажей позволит разработчикам создавать более убедительные и привлекательные образы героев, способствуя погружению игрока в виртуальный мир и стимулированию его интереса к другим культурам. Исследование также может быть полезным для преподавателей иностранных языков и для создателей образовательных игр, позволяя им использовать нейминг в качестве инструмента для повышения мотивации к изучению языков и культур.

Обсуждение и результаты

Сфера видеоигр пользуется вниманием миллионов пользователей. Создание игровой реальности – сложный и многоступенчатый процесс, важное место в котором занимает разработка персонажей. Одной из главных задач при введении персонажа в игру является создание запоминающегося образа, состоящего из внешности персонажа, его истории, характеристик и имени.

Видеоигры в полной мере являются художественными текстами [2. С. 116], что дает нам возможность рассматривать игру Genshin Impact с лингвистической точки зрения. Видеоигра включает в себя несколько уровней: игровую механику, текстовый и аудиовизуальный контент. [4. С. 120]. Разработка персонажа – крайне сложный и затратный по времени процесс, в который входит зарисовка, создание модели, одежды, внешности, характера, движений персонажа. Эти технические задачи следуют за концептом, который определяет историю появления персонажа, его основные черты, что, вместе с сюжетом и временными рамками игры, влияет на выбор имени.

Под компьютерно-игровым дискурсом, вслед за Е.Э. Яренчук, мы понимаем совокупность текстов, с помощью которых происходит взаимодействие разработчика игры и игрока или игроков [8. С. 79]. В данном дискурсе мы рассмотрим имена собственные и их ключевую специфику в контексте видеоигр, главная функция которых состоит в межязыковом, межкультурном взаимодействии, так как видеоигра предполагает коммуникацию между представителями различных стран, образующих команды внутри игры.

Игра давно рассматривается как способ познания [1, 3, 7]. Видеоигра, являясь частью игры обычной, создает поле для коммуникации представителей различных культур, что само по себе способствует развитию транскультурности у геймеров. Нейминг персонажей

тесно связан с языком компании-производителя, благодаря чему геймеры из разных стран могут в той или иной степени изучать иностранные языки (развитие транслингвизма).

Genshin Impact (кит. 原神 yuán shén) – это приключенческая компьютерная игра, созданная китайской компанией «miHoYo Limited», разработка которой началась в 2017 году. В настоящее время Genshin Impact представляет собой один из самых успешных продуктов компании. Ключевыми факторами такой популярности являются визуальная составляющая и сюжет (главный герой/героиня в процессе поиска брата/сестры преодолевают различные трудности и узнают о событиях страшного бедствия, случившегося более 500 лет назад). На данный момент в игровом мире Genshin Impact насчитывается девять уникальных локаций (включая такие локации, как Разлом, Энканомия, подземный уровень карты Сумеру, подводная часть карты Фотейна), а также 79 оригинальных персонажей с тщательно продуманными внешним видом и именами.

В ходе исследования нами были проанализированы имена всех персонажей: 39 четырехзвездочных персонажа, 40 пятизвездочных персонажей. На основе данного анализа были выявлены следующие стратегии именования персонажей игры Genshin Impact:

1. Именования, отражающие внешний вид персонажей:

1.1. Именования, связанные с основными цветами костюма персонажа;

1.2. Именования, связанные с элементом стихии, к которой принадлежит персонаж;

2. Именования, содержащие прецедентные феномены;

3. Именования, отражающие уникальные игровые механики персонажа;

4. Именования-кальки, адаптированные имена.

Каждая стратегия, используемая разработчиками при наименовании персонажей, направлена на создание самобытного запоминающегося образа. Рассмотрим методы номинации на примерах.

1. Именования, отражающие внешний вид персонажей – один из самых распространенных способов номинации. Такая стратегия не только помогает закрепить образ персонажа в сознании игроков и сделать его более продаваемым, но и существенно облегчает восприятие игроками героя игры.

1.1 Примером персонажа, имя которого связано с основными цветами его костюма, может служить Янь Фэй (кит. 烟绯 yān fēi) – четырехзвездочный персонаж, представительница региона Ли Юэ. По сюжету игры Янь Фэй отводится роль юридического консультанта, она не раз появляется в заданиях легенд, является частым участником специальных событий в игре. Дословно имя переводится как “красная дымка” (перевод авторов). В наряде героини действительно преобладает красный цвет, оттенки розового, бордовый (рис. 1.1). Подобный прием, использованный разработчиками при именовании персонажа, позволил выделить Янь Фэй среди других четырехзвездочных героев и сделать ее одним из самых узнаваемых персонажей игры.

1.2 Номинаций, связанных с одной из семи стихий (пиро, гидро, крио, электро, гео, дендро, анемо), к которому принадлежит персонаж, в игре насчитывается меньше, чем именований, связанных с цветом костюма. Предполагается, это связано с тем, что принадлежность героя к конкретной стихии ярко проявляется в элементах наряда.

Наглядным примером героя, чье имя напрямую связано со стихией, является Синь Янь (кит. 辛焱 xīn yàn) – представительница региона Ли Юэ, рок-музыкант (рис. 1.2). Имя персонажа переводится как “острая искра” (перевод авторов). Перевод отсылает игроков к пламени – пиро-элементу, к которому принадлежит Синь Янь.



рис.1.1

рис.1.2

Источник: Социальный интернет-сервис, Источник: Социальный интернет-сервис, фотохостинг «Pinterest». URL: фотохостинг «Pinterest». <https://ru.pinterest.com/pin/835910380869795927/> <https://ru.pinterest.com/pin/88066490212/> (дата обращения: 05.09.2024) (дата обращения: 05.09.2024)

Source: An image sharing and social media service 'Pinterest'. Source: An image sharing and social media service 'Pinterest'.

URL: <https://ru.pinterest.com/pin/835910380869795927/> URL: <https://ru.pinterest.com/pin/88066490212/> (accessed: 05.09.2024) (accessed: 05.09.2024)

Подобная стратегия, используемая разработчиками при номинации героя, является не самой выгодной. Как упоминалось выше, существует другой, более наглядный способ обозначения элемента, к которому принадлежит герой.

2. Имена, отражающие феномены разных культур, чаще всего имеют персонажи, чья роль в сюжете игры может считаться ключевой. Прототипами регионов Тейвата (вымышенного мира, в котором происходит действие игры Genshin Impact) служат страны и части света реального мира. Так, например, прототипом Монштадта послужила Германия, прототипом Инадзумы — Япония. Имена героев варьируются в зависимости от места, в котором они проживают. Например, имена жителей Инадзумы напоминают имена японцев (Яэ Мико, Камисато Аяка), а имена жителей Монштадта напоминают европейские имена (Джинн, Барбра). Прецедентное феномены, содержащие элементы культур разных стран, отмечаются в архитектуре, костюмах, названиях блюд, а также в именованиях героев.

К прецедентным феноменам мы относим явления, «значимые для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отношениях, имеющие сверхличностный характер, т.е. хорошо известные и окружению данной личности, включая и предшественников, и современников, и, наконец, такие обращения, к которым возобновляется неоднократно в дискурсе данной языковой личности» [5. С. 216]. Одной из функций прецедентных

феноменов становится разделение аудитории на «своих» и «чужих», где «своими» являются те, кто распознает отсылки и смыслы. Отдельной категорией прецедентных феноменов являются прецедентные имена [6].

Больше всего культурных отсылок содержат имена тех героев, которые проживают в регионе Ли Юэ. Это связано с тем, что прототипом данного региона послужил Китай (напомним, что компания «miHoYo Limited» также китайская).

В качестве примера героя, чье имя имеет отсылки к китайской культуре, мы приводим Нин Гуан (кит. 凝光 níng guāng) – одну из основных фигур сюжета Ли Юэ (рис. 2.1). Нин Гуан является представителем управляющей регионом группировки Цисин, успешным предпринимателем и самым богатым человеком Ли Юэ.

Ее имя переводится как “застывший свет” (перевод авторов). Героиня имеет сходство с китайской богиней Гунь Ин, которая, согласно легендам, слышит все страдания в мире. По сюжету игроки узнают, что Нин Гуан «слышит» и «видит» всё, что происходит в мире благодаря трем помощницам. Также Гунь Ин встречается в китайском романе У Чэнъэня (кит. 吴承恩 wú chéng'ēn) «Путешествие на Запад» (кит. 《西游记》xī yóu jì), где помогает отчаявшимся героям найти выход из сложившейся ситуации. По сюжету игры Нин Гуан также помогает главному герою одержать победу над чудовищем в решающей битве, жертвуя Нефритовым Дворцом – самым ценным и дорогим, что у нее есть.

Прецедентным феноменом, отсылающим игроков к японской культуре, является имя персонажа Сёгун Райдэн (кит. 雷电将军 léi diàn jiāng jūn, яп. 雷電將軍 Raiden Shougun). Сёгун Райдэн (одно из имен) – электро-архонт, божество вечности (рис. 2.2). Является верховным правителем Инадзумы. Как божество, управляющее электро-элементом, Сёгун Райдэн повелевает молниями и громом. В японской мифологии мы находим бога Райдзин (яп. 雷神 Raijin), который, согласно буддийской и синтоистской религии, повелевает громом.



рис.2.1



рис.2.2

Источник: Социальный интернет-сервис, фотохостинг Источник: Социальный ин «Pinterest». URL: фотохостинг «Pinterest». <https://ru.pinterest.com/pin/619385755032449321/> (дата обращения: 06.09.2024) <https://ru.pinterest.com/pin/729723/> (дата обращения: 06.09.2024)

Source: An image sharing and social media service Source: An image sharing and social media service 'Pinterest'. URL: 'Pinterest'.

<https://ru.pinterest.com/pin/619385755032449321/> (accessed: 06.09.2024) <https://ru.pinterest.com/pin/729723/> (accessed: 06.09.2024)

Имя Сёгун Райдэн переводится как “генерал грома” (перевод авторов). Оно прямо указывает на то, что персонаж управляет молнией, как и бог Райдзин. Кроме того, имена персонажа и бога похожи по звучанию, что дает нам право сделать вывод: электрорхонт Инадзумы является прямой отсылкой к богу Райдзин.

3. Именования, отражающие уникальные игровые механики персонажа. Для каждого персонажа игры Genshin Impact разработчики создают уникальные механики (способности), связанные с элементами игры: бой, приготовление еды, рубка деревьев, плавание под водой и т.д. В ходе анализа именований персонажей мы выяснили, что ряд имен прямо указывает именно на эти способности. Такие номинации оказались редкостью, вероятнее всего, в силу сложности подбора иероглифов, которые бы отражали навыки героя.

Имя одного из самых узнаваемых и популярных персонажей игры Genshin Impact является ярким примером того, как в номинации сочетается благозвучие и отсылка к уникальной сверхспособности. Гань Юй (кит. 甘雨 gān yǔ) – жительница Ли Юэ, секретарь павильона Лунного Моря (рис. 3.1). Героиня не раз оказывалась участницей особых событий игры Genshin Impact, часто появлялась в основном сюжете игры. Согласно статистике, которая ведется компанией «miHoYo Limited», Гань Юй является одним из самых популярных персонажей.

Имя героини можно перевести как “сладкий дождь” (перевод авторов). Во время применения своей сверхспособности Гань Юй призывает дождь, который ледяными каплями обрушивается на врагов и наносит им урон. Можно заметить, что в имени есть прямая отсылка к сверхспособности персонажа.

Подобная стратегия выбора имени для персонажа также была использована разработчиками при именовании анемо-героя Каэдэхара Кадзухи (кит. 枫原万叶 fēng yuán wàn yè, яп. 楓原万葉 Kaede-hara Kazuha). Данный герой является выходцем Инадзумы, путешествующим по миру на корабле (рис. 3.2). Кадзуха не только искусный воин, но и талантливый поэт.



рис.3.1



рис.3.2

Источник: Социальный интернет-сервис, Источник: Социальный интернет-сервис
фотохостинг «Pinterest». URL: «Pinterest».
<https://ru.pinterest.com/pin/54184001761012537/> (<https://ru.pinterest.com/pin/116671446590/>
 (дата обращения: 07.09.2024) обращения: 07.09.2024)
 Source: An image sharing and social media

Source: An image sharing and social media URL:
 service 'Pinterest' URL:
<https://ru.pinterest.com/pin/54184001761012537/> 07.09.2024
 (accessed: 07.09.2024)

Фамилию героя (Каэдэхара, кит. 枫原 fēng yuán, яп. 楓原 Kaedehara) можно перевести как “долина клёна”, а имя (Кадзуха, кит. 万叶 wàn yè, яп. 万葉 Kazuha) ‘десять тысяч листьев’ (перевод авторов). При активации сверхспособности Каэдэхара Кадзуха создает вокруг поля боя ветряной поток, поглощающий силу одного из элементов. В вихре кружатся листья клёна.

Другой перевод имени героя – “мириада листьев” (перевод авторов) – отсылает к японскому поэтическому сборнику «Собрание мириады листьев» (составитель Отомо-но Якамоти) и акцентирует внимание на том, что Каэдэхара Кадзуха – поэт.

4. Именования-кальки, адаптированные имена. Мы уже упоминали, что прототипами регионов игры Genshin Impact служат страны реального мира. Для того, чтобы передать атмосферу и культуру страны, разработчики игры уделяют внимание не только названию локаций, блюд и внешнему виду героев, но и их именам.

Калькирование как способ адаптации иностранных слов является одним из самых распространенных путей обогащения лексического состава китайского языка. Разработчики компании «miHoYo Limited» также нередко прибегают именно к такой стратегии при номинации персонажей, относящихся к регионам, чьими прототипами стали такие страны, как Франция, Германия, Индия и др.

Имя персонажа Альбедо (кит. 阿贝多 ā bēi duō) служит примером использования способа калькирования при именовании героя. Альбедо – искусственно созданный человек, главный химик Мондштадта. Второе имя Альбедо – Принц мела (рис. 4.1)

Это имя является калькой латинского слова *Albedo*, что буквально означает “белый свет” (перевод авторов). Стадия «альбедо» является одной из частей «Великого алхимического делания» (создание философского камня). Как мы видим, латинское слово отсылает игроков сразу к нескольким аспектам, связанным с персонажем Альбедо: 1) в наряде Альбедо превалирует белый цвет; 2) будучи искусственно созданным, Альбедо не имеет истории жизни, что вызывает ассоциацию с «чистым листом»; 3) Альбедо является химиком и занят поиском эликсира, способного создать искусственную жизнь. Впоследствии герою удается создать новую жизнь из цветка-сахарка – растения, которое распространено повсеместно на просторах Тейвата. Свое творение Альбедо назвал Сахарозой (англ. *Sucrose*).

Еще одним примером героя с именем-калькой может считаться Кли (кит. 可莉 kě lì) – пиро-персонаж из Мондштадта, эльф (рис. 4.2). Ее имя является адаптацией немецкого слова *Klee*, что означает “клевер”.

Клевер является частью образа героини. На ее наряде можно увидеть элементы клевера, на иконке сверхспособности также изображен клевер. Созвездие (уникальная механика усиления персонажа) Кли называется “Четырехлистный клевер”.

Клевер как символ удачи также имеет отношение к Кли. Она является дочерью одной из самых влиятельных ведьм Тейвата, каждый день героини наполнен весельем и детскими забавами. Одно из увлечений Кли – взрывчатка – оказывает разрушительное влияние на все вокруг, но ни разу сама героиня не пострадала от своего увлечения.



рис.4.1



рис.4.2

Источник: Социальный интернет-сервис, Источник: Социальный интернет-сервис, фотохостинг «Pinterest». URL: фотохостинг «Pinterest». <https://ru.pinterest.com/pin/182677328630651792/> ([дата обращения: 07.09.2024](https://ru.pinterest.com/pin/27992693308/))

Source: An image sharing and social media service 'Pinterest'. URL: 'Pinterest'. <https://ru.pinterest.com/pin/182677328630651792/> ([accessed: 07.09.2024](https://ru.pinterest.com/pin/27992693308/))

Source: An image sharing and social media service 'Pinterest'. URL: 'Pinterest'. <https://ru.pinterest.com/pin/27992693308/> ([дата обращения: 08.09.2024](https://ru.pinterest.com/pin/27992693308/))

По последним данным ежедневная посещаемость видеог游 Genshin Impact составляет 10 миллионов игроков, месячный показатель составляет 65 миллионов игроков [\[11\]](#). В пятерку стран-лидеров по количеству игроков входят Китай, Япония, США, Бразилия и Россия. Миллионы игроков разной этнической принадлежности объединены одним фантастическим миром, созданным из кусочков их культур. В сознании игроков разные национальные особенности, в частности имена, собираются в единое полотно. Такое взаимопроникновение и есть начало транскультурности.

Похожая ситуация и с развитием трансъязычия. Имена персонажей, являясь элементами разных языков, имеют определенное звуко-буквенное оформление и семантическую нагрузку. Первое сразу считывается и запоминается. Это расширяет привычный онимический круг игроков, органично вписывая в их языковую картину новые имена. Второе игрок может узнать из статей, видеообзоров и других дополнительных материалов по игре Genshin Impact. И хотя переводы имен будут повторяться игроками гораздо меньше, чем сами имена, они запомнятся, т.к. будут ассоциироваться с яркими образами персонажей (помним, что самая распространенная стратегия номинации персонажей – по внешнему виду). Безусловно, простое запоминание имен и их значений не может развить транслингвизм человека в полной мере, но оно может стать началом этого развития.

Заключение

В ходе анализа нейминга видеог游 Genshin Impact были выявлены четыре стратегии номинации героев Genshin Impact: отражение внешнего вида персонажей, прецедентных феноменов, уникальных игровых механик, а также кальки. Первая стратегия – наиболее распространенная.

Подобранные к каждой стратегии примеры показали, как имена персонажей передают языковые и культурные реалии разных стран: Китая (Янь Фэй, Нин Гуан, Гань Юй и т.д.), Японии (Райдзин, Каэдэхара Кадзуха), Германии (Кли), Древнего Рима и Средневековой Европы (Альбедо).

Ежедневно заходя в игру, принимая участие в процессе и обсуждая ее с единомышленниками, игроки хорошо запоминают имена персонажей. Особо понравившихся изучают тщательнее: механику, историю, значение имени. Таким образом происходит незаметное обогащение языковой картины мира игроков элементами иностранных языков, что способствует развитию *транслингвальности*. А если учитывать большое количество отсылок к культурной истории разных стран (прецедентные феномены), то и *транскультурности*.

Библиография

1. Витгенштейн Л. И. Философские исследования / пер. с нем. Л. Добросельского. М.: АСТ: Астрель, 2011.
2. Водоватова Т. Е., Кинчаров В. А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики // Вестник Международного института рынка. 2019. №. 2. С. 113-117.
3. Гадамер Г.-Г. Игра искусства / пер. с нем. А.В. Явецкого // Вопросы философии. 2006. № 8.
4. Кальнов Д. Д. Приемы и особенности перевода имен собственных в видеоиграх //Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2023. № 10-2 (85). С. 120-122.
5. Караполов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987.
6. Ли Я. Прецедентное имя и его коннотации // Litera. 2020. № 4. С. 30-36. DOI: 10.25136/2409-8698.2020.4.32815 URL: https://e-notabene.ru/fil/article_32815.html
7. Прошина З. Г. Транслингвизм и его прикладное значение // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Вопросы образования: языки и специальность. 2017. Т. 14, № 2. DOI: 10.22363/2312-8011-2017-14-2-155-170.
8. Хейзинга Й. Человек играющий / сост., пер. и предисл. Д. Сильвестрова; комм. Д. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
9. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2019. № 6. С. 74-80.
10. Ortiz F. Cuban Counterpoint: Tobacco and Sugar. Spanish edition. / перевод Harriet de Onis, Durham, NC, and London: Duke University Press Books, USA, 1995.
11. Pennycook A. Global Englishes and transcultural flows London and New York: Routledge, 2007.
12. Rojas O. Genshin Impact player count – is Genshin Impact still popular? 15 jan. 2024. URL: <https://www.esports.net/news/genshin-impact-player-count/>

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена исследованию нейминга персонажей в компьютерно-игровом дискурсе как фактора развития транслингвальности и транскультурности в мире. Актуальность данной работы не вызывает сомнения и обусловлена особым интересом ученых к компьютерно-игровому дискурсу, в т.ч. благодаря тому, что «видеоигры могут способствовать развитию транскультурности и транслингвальности. Они часто

предлагают игрокам возможность исследовать миры, вдохновленные различными культурами, что включает в себя знакомство с новыми языками, обычаями, историей, религией и фольклором».

Теоретической базой данного научного исследования послужили труды российских и зарубежных учёных, таких как Ф. Ортис, Г.-Г. Гадамер, Ю. Н. Карапулов, З. Г. Прошина, И. Хёйзинг, Е.Э. Яренчук, Д. Д. Кальнов и др. Практическая часть исследования выполнена на материале компьютерной игры *Genshin Impact*: «проанализированы имена всех 79 оригинальных персонажей с тщательно продуманными внешним видом и именами». Анализ теоретического материала и его практическое обоснование позволили автору(ам) установить, что «в компьютерно-игровом дискурсе главная функция имен собственных и их ключевая специфика в контексте видеоигр состоит в межъязыковом, межкультурном взаимодействии, так как видеоигра предполагает коммуникацию между представителями различных стран, образующих команды внутри игры».

Методология исследования традиционна и выбрана с учётом специфики предмета, объекта, цели и задач работы: описательный и историко-культурологический методы, метод системного анализа, интерпретативный анализ отобранного материала, благодаря которым предложен «вариант классификации стратегий номинации персонажей игры, применимый не только к *Genshin Impact*, но и к гача-играм вообще, подробно разобрана этимология некоторых имен и описан принцип их воздействия на языковую картину мира игроков».

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру: Введение, Обсуждение и результаты, Заключение. Анализ персонажей подкрепляется их цветным изображением, что способствует более полноценному восприятию материала. Стиль изложения соответствует требованиям научного описания: «Под компьютерно-игровым дискурсом, вслед за Е.Э. Яренчук, мы понимаем...», «К прецедентным феноменам мы относим явления...», «В данном дискурсе мы рассмотрим имена собственные и их ключевую специфику в контексте видеоигр)».

Библиография статьи включает 12 источников, среди которых научные труды на русском и на английском языках. Всего три источника изданы в последние 3 года, что может поставить под сомнение актуальность выбранной темы исследования. Данное замечание не умаляет значимости проделанной работы, однако в дальнейшем автору(ам) следует использовать более актуальные источники по изучаемой проблематике.

Теоретическая значимость работы обусловлена её вкладом в решение современных языковедческих проблем, связанных с изучением особенностей компьютерно-игрового дискурса, а также в развитие теории транслингвальности и транскультурности в контексте компьютерных игр. Рецензируемая работа имеет практическую значимость, которая заключается в возможности использовать ее результаты в вузовских курсах по лингвокультурологии, стилистике, теории дискурса, лингвистике текста, по лингвопрагматике и когнитивной лингвистике. Материал будет полезен создателям компьютерных игр: «понимание закономерностей нейминга персонажей позволит разработчикам создавать более убедительные и привлекательные образы героев, способствуя погружению игрока в виртуальный мир и стимулированию его интереса к другим культурам».

Статья имеет завершенный вид, она вполне самостоятельна, оригинальна, будет интересна и полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Litera».