

Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2024. Т. 24, № 1. С. 47–55.

Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki, 2024, vol. 24, no. 1, pp. 47–55.

Научная статья

УДК 81'373.2

DOI: 10.37482/2687-1505-V320

Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр

Дина Вадимовна Захарова^{1✉}

Людмила Михайловна Бондарева²

^{1,2}Балтийский федеральный университет имени Иммануила Канта, Калининград, Россия

¹e-mail: dina.zakharova13@gmail.com ✉, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3596-8359>

²e-mail: bondareva.koenig@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9631-0860>

Аннотация. В статье осуществляется анализ семантических параметров квазиантропонимов, функционирующих в англоязычных сопроводительных текстах к видеоряду компьютерных игр жанра фэнтези. На начальном этапе исследования разработан собственный подход к пониманию термина «квазиантропоним», обладающего неоднозначными трактовками в научных публикациях. Сформулирована дефиниция данного понятия, под которым в рамках статьи подразумеваются номинации вымышленных одушевленных объектов, фигурирующих в видеоиграх в качестве персонажей виртуальных миров. С учетом соотношения элементов реального и фикционального выполняется систематизация фэнтезийных персонажей согласно степени их вымышленности. Квазиантропонимы, которые номинируют героев игровых вселенных, характеризующихся высшей степенью вымышленности, разделены на три основные группы в соответствии со своим семантическим потенциалом. В качестве базовых семантических параметров, лежащих в основе этой классификации, приняты: указание на внешний вид персонажа, на его специфические характеристики, а также на комбинации некоторых признаков, включая функции, выполняемые персонажем в игровой вселенной. Научная ценность работы определяется расширением сферы антропонимических исследований в результате обращения к релевантному языковому материалу, репрезентированному в текстах виртуального игрового дискурса. О практической значимости свидетельствует возможность использования полученных результатов в лекционно-семинарских курсах по лексикологии и стилистике современного английского языка, а также при анализе номинативного контента текстов видеоигр в жанре фэнтези в ходе их внедрения в практику преподавания языка в соответствии с тенденцией к геймификации современного образовательного процесса. В результате исследования установлены содержательные критерии, лежащие в основе генерирования англоязычных номинаций вымышленных персонажей, фигурирующих в пространстве фэнтезийных видеоигр. Произведены инвентаризация, систематизация и классификация данных языковых единиц.

Ключевые слова: антропонимы, квазиантропонимы, видеоигры фэнтези-сеттинга, степень вымышленности, семантические параметры, англоязычный компьютерно-игровой дискурс.

Для цитирования: Захарова, Д. В. Семантические особенности квазиантропонимов в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр / Д. В. Захарова, Л. М. Бондарева // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2024. – Т. 24, № 1. – С. 47-55. – DOI: 10.37482/2687-1505-V320.

Original article

Semantic Peculiarities of Quasi-Anthroponyms in the Texts of English-Language Fantasy Video Games

Dina V. Zakharova¹✉

Lyudmila M. Bondareva²

^{1,2}Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russian Federation

¹e-mail: dina.zakharova13@gmail.com✉, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3596-8359>

²e-mail: bondareva.koenig@mail.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9631-0860>

Abstract. The article presents an analysis of the semantic parameters of quasi-anthroponyms utilized in English-language accompanying texts for fantasy computer games. As a first step, we developed an approach to clarify the term *quasi-anthroponym*, which had been subject to various interpretations in scholarly publications. Quasi-anthroponyms are defined here as names of animated fictional objects that function as characters within the virtual worlds of video games. Taking into account the correlation between real and fictional elements, fantasy characters are categorized based on the degree of their fictionality. Quasi-anthroponyms naming characters of highly fictional game universes are classified into three major groups according to their semantic potential. The primary semantic parameters underlying this classification include indications of the character's appearance, specific characteristics and combinations of certain features, such as the character's functions in the game universe. The significance of this research lies in expanding the field of anthroponymic studies by incorporating relevant language material from virtual game discourse. Moreover, the practical implications are demonstrated through the potential use of these findings in lectures and seminars on contemporary English lexicology and stylistics, as well as in the analysis of texts of fantasy video games in language teaching. This aligns with the growing trend towards gamification of modern educational practices. Ultimately, this study establishes substantive criteria underlying the creation of English-language names for fictitious characters in the realm of fantasy video games. In addition, inventorization, systematization and classification of these linguistic units were conducted.

Keywords: *anthroponyms, quasi-anthroponyms, fantasy video games, degree of fictionality, semantic parameters, English-language videogame discourse.*

For citation: Zakharova D.V., Bondareva L.M. Semantic Peculiarities of Quasi-Anthroponyms in the Texts of English-Language Fantasy Video Games. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2024, vol. 24, no. 1, pp. 47–55. DOI: 10.37482/2687-1505-V320

Введение. Цель настоящей статьи – разработка семантической классификации квазиантропонимов, функционирующих в текстах англоязычных фэнтезийных видеоигр (ФВИ). Достижение указанной цели обеспечивается решением следующих задач: осуществить отбор и систематизацию релевантных языковых единиц, проанализировать семантический потенциал выявленных квазиантропонимов и установить ведущие параметры их значения.

В качестве объекта исследования выступают номинации вымышленных персонажей, репрезентированных в сопроводительных текстах ФВИ «Pokemon», «Adventure Time Card Wars» и «Temtem».

Актуальность выбранной темы обусловлена обращением к проблеме взаимосвязи языка и виртуальной действительности, о наличии которой свидетельствует появление в языковом пространстве ряда новых понятий и соответствующих номинаций, связанных с выходом игровых миров за пределы виртуальной реальности. Рассмотрение субстанциальных параметров наименований игровых персонажей, интегрированных в материальную действительность из вымышленных миров, способствует углублению представлений о механизмах номинативных процессов в ходе когнитивной деятельности человека.

Научная новизна состоит в осуществлении инвентаризации и классификации англоязычных квазиантропонимов игровых персонажей на основе анализа семантической структуры подразумеваемых номинаций.

Методология исследования. Определяется результатами анализа ряда научных работ, которые посвящены проблемам антропонимики [1; 2] и семантики [3; 4], связанным с рассмотрением вопроса о значимости имен собственных, а также некоторых переводоведческих публикаций [5; 6], содержащих анализ особенностей перевода наименований персонажей в художественной литературе и компьютерных играх жанра фэнтези.

Для достижения поставленной цели и решения вытекающих из нее задач в процессе рабо-

ты применялись методы дефиниций, сплошной выборки и семантического анализа. Первый использовался для выделения квазиантропонимов в отдельную автономную группу онимов в связи с отсутствием однозначной трактовки данного понятия в рамках современных лингвистических исследований. Второй позволил сформировать корпус релевантных языковых единиц путем отбора наименований из англоязычных ФВИ. При помощи третьего установлены содержательные параметры квазиантропонимов с позиций учета референциальной соотнесенности данных номинаций с объектом номинирования.

Результаты исследования. В рамках антропоцентрически ориентированной парадигмы лингвистического мышления в фокус внимания ученых нередко попадают наименования вымышленных одушевленных персонажей, функционирующих в художественной литературе жанра фэнтези и сопроводительных текстах ФВИ, что обусловлено процессом активной интеграции элементов вымышленных миров в ментальное пространство современного социума. Перспективность подобных исследований представляется достаточно очевидной, поскольку, как отмечают некоторые ученые, в частности О.А. Степовая, любые имена собственные содержат определенное, зашифрованное их создателем сообщение, или «свернутый текст» [3].

Для описания наименований фэнтезийных существ, представленных в пространстве виртуальной действительности и сфере художественной литературы, нередко используется термин «квазиантропоним», который получает неоднозначную трактовку в соответствующих научных публикациях. На наш взгляд, в целях уточнения терминологического статуса данного понятия следует предварительно обратиться к рассмотрению характера его взаимоотношений с такими узуальными номинациями, как «антропоним», «значимый антропоним» и «литературный антропоним».

Как известно, в целом под антропонимами понимают собственные имена людей, однако в исследованиях наряду с термином «антропоним»

нередко встречается понятие «значимый антропоним». Значимость антропонимов является дискуссионным вопросом: логики, философы и некоторые лингвисты неоднократно подвергали сомнению наличие у наименований людей смысловой составляющей. Однако некоторые ученые, например Д.М. Федотова, ссылаются на противоположное мнение Ю.Н. Тынянова, считавшего, что в художественном произведении нет неговорящих имен [4].

Несмотря на то, что традиционно к антропонимам причисляются только человеческие имена, список которых пополняется с небольшой скоростью, ряд исследователей использует термин «антропонимы» применительно к вымышленным существам, лишь отдаленно похожим на человека.

В данном русле К.Р. Зеленко в статье, посвященной переводу антропонимов в компьютерных играх, апеллирует к номинации *Lisrythe Bloodwatch* (Лизрита Кровавый Взор), которая функционирует в англоязычной игре «World of Warcraft» и референциально соотносится с неигровым прямоходящим существом [5, с. 89]. Этот персонаж подобен человеку с точки зрения наличия необходимого количества конечностей, но отличается от привычного нам образа длиной и формой ушей, цветом кожи и строением глаз (в них нет белков и зрачков). Данная номинация выходит за рамки узальной трактовки понятия «антропоним».

Следует добавить, что кроме термина «антропоним» в соответствующих научных трудах, связанных с анализом художественных текстов, упоминается «литературный антропоним». При этом к литературным антропонимам причисляются имена людей, созданных воображением писателя и включенных им в текст литературно-художественного произведения [1; 6]. Однако Г.А. Силаева полагает, что литературные антропонимы подразумевают «не только созданные писателем имена собственные, но и имена реальных исторических лиц, являющихся действующими лицами произведения», поскольку исторические лица в художественном произведении заключают в себе черты образа

автора, играют роль в авторском замысле и влияют на формирование ономастикона произведения [1, с. 156]. В соответствии с данным суждением реальные антропонимы приобретают в рамках художественного текста статус литературных.

В контексте настоящих рассуждений необходимо отметить то обстоятельство, что соотношение интерпретируемой реальности и вымысла непосредственно при изображении исторических фигур в нефикциональных и фикциональных текстах является величиной неопределенной. Как констатирует Л.М. Бондарева, есть несколько точек зрения на характер взаимосвязи историографии и литературы в целом: ряд ученых подвергает сомнению принципиальные различия между этими понятиями; представители другого мнения, проводя многочисленные параллели между историографией и литературой, одновременно указывают на существующие в данном плане различия; третьи говорят о наличии четкой границы между историографическими и литературно-художественными источниками [7, с. 70–71].

Мы полагаем, что, вне зависимости от сюжетных поворотов, имена исторических личностей в художественном произведении все же не лишаются своей реальной исторической основы, а следовательно, остаются реальными антропонимами. Вследствие этого уравнивание терминов «антропоним» и «литературный антропоним» в данном контексте, на наш взгляд, является нецелесообразным.

Не менее дискуссионный характер имеет термин «квазиантропоним», который также встречается в научных публикациях, впрочем, не так часто в связи с достаточно ограниченным количеством исследований, посвященных указанной проблеме.

В процессе анализа соответствующей научной литературы нами было установлено, что в настоящее время существует три подхода к определению квазиантропонима.

Согласно первому квазиантропоним может быть приравнен к понятию «антропоним», о чем пишет, в частности, М.А. Питолина. Ис-

следователь выделяет в группе квазиантропонимов 7 подгрупп: личные имена, прозвища, дигнитонимы, патронимы, названия титулов, фамилии, наследственные семейные наименования, прибавляемые к личным именам и переходящие от отца или матери к детям [8, с. 119]. Эти подгруппы полностью идентичны классам антропонимов в их традиционном понимании. Характерно, что дигнитонимы в качестве класса обычных антропонимов упоминаются в исследованиях Н.В. Подольской¹ и С.Н. Смольникова [2].

С точки зрения второго подхода термин «квазиантропоним» относится к номинациям вымышленных человекоподобных существ любого рода. В процессе исследования приемов передачи на русский язык подобных квазиантропонимов, употребляющихся в тексте романа Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец», Е.М. Божко упоминает такие лексические единицы, как *Gollum*, *Anarion*, *Finrod*, *Gandalf*, *Daddy Twofoot*, *Sandyman* [9, с. 244]. Важно отметить, что почти все перечисленные наименования принадлежат персонажам, внешне почти не отличающимся от людей, а герой по имени *Gollum* (Голлум) в принципе является антропоморфным созданием, бывшим некогда хоббитом². В данном случае квазиантропонимы, как и антропонимы, называют людей и других человекоподобных созданий, существующих в вымышленных мирах. Таким образом, выделение подобных номинаций в качестве автономной группы квазиантропонимов не представляется нам достаточно убедительным, поскольку эти лексемы, по сути, являются литературными антропонимами.

По нашему мнению, адекватным решением вопроса о сущности понятия «квазиантропоним» может служить подход, в рамках которого квазиантропонимы приобретают автономный статус в системе онимов и референциально соотносятся с антропоморфными вымышленными

ми одушевленными объектами, отличающимися от человека и являющимися исключительно плодами авторской фантазии.

Безусловно, при подобной трактовке анализируемой проблемы целесообразно учитывать *степень фикциональности* вымышленных персонажей, фигурирующих в текстах жанра фэнтези и ФВИ. К героям с низкой степенью фикциональности можно отнести человекоподобных существ, почти неотличимых от людей (например, представители расы «хоббиты» в произведениях Дж.Р.Р. Толкина). Средней степенью фикциональности обладают персонажи, имеющие не только схожие с человеком черты, но и одновременно убедительные характеристики, выдающие их «нечеловеческое» происхождение (например, уже упомянутый персонаж *Lisrythe Bloodwatch* из ФВИ «World of Warcraft»).

Однако наивысшей степенью фикциональности отличаются представители третьей категории, которые весьма отдаленно напоминают человеческий образ и имеют лишь некоторые антропоморфные черты. Следует указать, что именно данная группа квазиантропонимов является предметом нашего научного интереса. В процессе исследования текстов англоязычных ФВИ «Pokemon» и «Adventure Time Card Wars» нами была установлена возможность классификации таких номинаций по следующим семантическим параметрам: внешний вид, характеристика и комбинированный, или смешанный, тип значения, объединяющий в себе целый ряд релевантных признаков персонажей [10, с. 5–11].

При рассмотрении квазиантропонимов, созданных на основе параметра «внешний вид» (47 % грифонимов, что соответствует 560 наименованиям из 1190 выявленных языковых единиц), достаточно показательным является наименование персонажа из ФВИ «Pokemon»,

¹Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Наука, 1988. 192 с.

²Антропоморфный – это животное с чертами человека или все же наоборот? // FB. URL: <https://fb.ru/article/196307/antropomorfnyy---eto-jivotnoe-s-chertami-cheloveka-ili-vse-je-naoborot> (дата обращения: 15.07.2022).

а именно существа *Bulbasaur*³ (Бульбазавр), которое представляет собой динозавра мятлого цвета с луковицей, растущей на спине. Внешний облик этого персонажа отражается в его названии: номинация *Bulbasaur* образована при помощи блендинга (*bulb* – луковица и *dinosaur* – динозавр).

По аналогичной модели создан квазиантропоним *Ugly Tree* (Дерево-Урод) из игры «Adventure Time Card Wars»⁴, номинирующий персонажа, представляющего собой одушевленное дерево с редкой листвой и пугающими отверстиями, напоминающими искривленные гримасой глаза и рот.

Вторую группу квазиантропонимов, принадлежащих персонажам с высокой степенью фикциональности, составляют номинации, референциально соотносящиеся с характеристикой героев. Семантический параметр «характеристика» присущ 17 % грифонимов, или 202 наименованиям. Такой характеристикой могут являться, в частности, личностные качества персонажа и его раса. Например, имя покемона *Gengar*⁵ (Генгар) восходит к немецкому слову *Doppelgänger*, обозначающему демонического двойника человека. В ФВИ Генгар, в полном соответствии со своим именем, является представителем демонической расы и обнаруживает склонность зло подшучивать над окружающими.

Подобным примером квазиантропонима, передающего характеристику фэнтезийного персонажа, служит наименование *Snorlax*⁶ (Снорлак) из игры «Pokemon», образованное путем объединения редуцированной формы англоязычной лексемы *snore* (храпеть) и прилагательного *lax* (вялый, ленивый). Первый компонент имени отражает особенности жизни персонажа,

который после плотной трапезы всегда отправляется ко сну, а второй компонент акцентирует отсутствие желания проявлять излишнюю активность.

Самой репрезентативной группой квазиантропонимов в исследуемых ФВИ оказались номинации, созданные на основе семантического параметра «комбинированный тип значения» (36 %, т. е. 428 наименований). Она объединяет главным образом такие сочетания значений, как «внешний вид + характеристика», «внешний вид + функция», а также «характеристика + функция». Примером сочетания параметров «внешний вид» и «функция» может служить имя персонажа из игры «Adventure Time Card Wars» *Fisher Fish*⁷ (Рыба-Рыбак), который изображен в форме рыбы, сидящей на камне с удочкой и ловящей в реке себе подобных. В данном случае имя героя указывает на его внешний вид и род деятельности – занятие рыбалкой.

Следующим примером квазиантропонима с комбинированным параметром значения является наименование *Noxolotl*⁸ (Ноксолотль) из ФВИ «Temtem», которое принадлежит герою, представляющему собой розово-фиолетовое вымышленное морское создание, отдаленно напоминающее аксолотля – представителя класса земноводных. В имени персонажа содержится указание на его внешний облик и характеристику: одна часть номинации соответствует первому компоненту – прилагательному *noxious* (ядовитый), что свидетельствует о свойствах этого фэнтезийного создания, имеющего токсичный кожный покров, а другая часть – образована от усеченного научного названия соответствующей биологической особи (*axolotl* – аксолотль).

³Bulbasaur // Pokémon Wiki. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Bulbasaur> (дата обращения: 07.02.2023).

⁴Ugly Tree // Card Wars Wiki. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Ugly_Tree (дата обращения: 07.02.2023).

⁵Gengar // Pokémon Wiki. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Gengar> (дата обращения: 07.02.2023).

⁶Snorlax // Pokémon Wiki. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Snorlax> (дата обращения: 07.02.2023).

⁷Fisher Fish // Card Wars Wiki. URL: https://cardwars.fandom.com/wiki/Fisher_Fish (дата обращения: 07.02.2023).

⁸Noxolotl // Temtem Wiki. URL: <https://temtem.fandom.com/wiki/Noxolotl> (дата обращения: 07.02.2023).

Особого интереса заслуживает в контексте настоящих рассуждений имя покемона *Gloom*⁹ (Глум), которое содержит информацию о внешнем облике и внутреннем состоянии персонажа. Мы полагаем, что данная номинация образована путем слияния лексем *bloom* (цветение/цвести) и *gloom* (уныние). Основанием для соотнесенности квазиантропонима *Gloom* со словом *bloom* можно считать внешний облик персонажа, поскольку на его голове растет несколько листьев коричневого цвета. Не случайно и видимое созвучие данного имени собственного и существительного *glute*, референциально соотносящегося в английском языке с типом листа в анатомии травянистого растения. Вторая часть квазиантропонима явно указывает на настроение героя, сохраняющего во всех ситуациях унылое выражение лица.

Заключение. На основании сравнительно-сопоставительного анализа подходов современных лингвистов к трактовке термина «квазиантропоним» мы полагаем правомерным подразумевать под ним наименования одушевленных объектов, фигурирующих в фэнтезийных текстах и обладающих на фоне отдельных антропоморфных признаков целым рядом специфических нестандартных характеристик, обнаруживающих принадлежность данных существ к альтернативному миру.

При исследовании квазиантропонимов в текстах англоязычных ФВИ представляется целесообразным учитывать различную степень фикци-

ональности их носителей. Квазиантропонимы, принадлежащие персонажам с высокой степенью вымышленности, в соответствии со своим семантическим потенциалом могут быть классифицированы следующим образом: содержащие указание на внешний вид персонажей, на их характеристику или на комбинацию указанных и иных признаков. Наибольшим многообразием отличается комбинированный тип квазиантропонимов, включающий в себя номинации, которые несут комплексную информацию о персонажах игровых вселенных («внешний вид + характеристика», «внешний вид + функция», «характеристика + функция»).

Обобщая все вышесказанное, мы приходим к выводу о необходимости учета при изучении фэнтезийных квазиантропонимов их богатого семантического потенциала, что может способствовать углублению представлений об особенностях процесса номинирования в пространстве виртуального дискурса и более активному развитию процесса геймификации в системе современных образовательных структур.

Перспективы дальнейшего исследования мы видим в создании базы данных квазиантропонимов, репрезентированных в текстах ФВИ. Такая база может быть использована для интенсификации обработки большого объема данных и последующего упрощения генерации искусственным интеллектом подобных наименований, необходимых для структурирования текстового пространства новых игровых вселенных.

Список литературы

1. Силаева Г.А. О содержании понятия «литературный антропоним» // Русская ономастика: респ. сб. Рязань, 1977. С. 152–156.
2. Смольников С.Н. Актуальная и потенциальная русская антропонимия // Вопр. ономастики. 2005. № 2. С. 23–35.
3. Степовая О.А. Имя собственное как свернутый текст: к постановке проблемы // Филология и человек. 2014. № 4. С. 127–131.
4. Федотова Д.М. Имена собственные и онимы в художественном тексте // Вестн. Моск. гос. лингвист. ун-та. Гуманит. науки. 2016. № 13(752). С. 107–115.

⁹Gloom // Pokémon Wiki. URL: <https://pokemon.fandom.com/wiki/Gloom> (дата обращения: 07.02.2023).

5. Зеленько К.Р. Перевод антропонимов в компьютерных играх на примере “World of Warcraft” // Науч. журн. 2017. № 4(17). С. 88–90.

6. Фомин А.Г., Чоботар В.И. Особенности перевода антропонимов в литературе и компьютерных играх жанра фэнтези // Вестн. Кемер. гос. ун-та. 2019. Т. 21, № 2(78). С. 558–564. <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-2-558-564>

7. Бондарева Л.М. Историография и литература: союз или симбиоз? // Слово.ру: балт. акцент. 2017. Т. 8, № 2. С. 66–75.

8. Питолина М.А. Особенности квазиантропонимов в художественном тексте (на материале произведений Дж.Р.Р. Толкина) // Актуальные проблемы лингвистики: взгляд молодых исследователей: сб. науч. ст. / под ред. Г.Р. Власян, М.А. Самковой. Челябинск: Энциклопедия, 2019. Вып. 4. С. 117–121.

9. Божко Е.М. Анализ приемов передачи квазиреалий в переводе на русский язык романа Джона Р.Р. Толкина «Властелин Колец», выполненном А.А. Грузбергом // Вестн. ЧГПУ. 2010. № 1. С. 238–248.

10. Бондарева Л.М., Захарова Д.В. Грифонимы как объект лингвистического исследования // Вестн. Балт. федер. ун-та им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2021. № 1. С. 5–11.

References

1. Silaeva G.A. O sodержanii ponyatiya “literaturnyy antroponim” [On the Content of the Concept of Literary Anthroponym]. *Russkaya onomastika* [Russian Onomastics]. Ryazan, 1977, pp. 152–156.

2. Smol’nikov S.N. Aktual’naya i potentsial’naya russkaya antroponimiya [Current and Potential Russian Anthroponyms]. *Voprosy onomastiki*, 2005, no. 2, pp. 23–35.

3. Stepovaya O.A. Imya sobstvennoe kak svernutyu tekst: k postanovke problemy [Proper Name as a Reduced Text: Formulating the Problem]. *Filologiya i chelovek*, 2014, no. 4, pp. 127–131.

4. Fedotova D.M. Imena sobstvennyye i onimy v khudozhestvennom tekste [Proper Names and Onyms in the Literary Text]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 2016, no. 13, pp. 107–115.

5. Zelen’ko K.R. Perevod antroponimov v komp’yuternykh igrakh na primere “World of Warcraft” [Translation of Anthroponyms in Computer Games Using *World of Warcraft* as an Example]. *Nauchnyy zhurnal*, 2017, no. 4, pp. 88–90.

6. Fomin A.G., Chobotar V.I. Anthroponyms in Fantasy Fiction and Computer Games: Approaches to Translation. *Vestnik Kemerovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, vol. 21, no. 2, pp. 558–564 (in Russ.). <https://doi.org/10.21603/2078-8975-2019-21-2-558-564>

7. Bondareva L.M. Historiography and Literature: An Alliance or a Symbiosis? *Slovo.ru: Baltic Accent*, 2017, vol. 8, no. 2, pp. 66–75 (in Russ.).

8. Pitolina M.A. Osobennosti kvaziantroponimov v khudozhestvennom tekste (na materiale proizvedeniy Dzh.R.R. Tolkina) [Specific Features of Quasi-Anthroponyms in a Literary Text (Based on the Works of J.R.R. Tolkien)]. Vlasyan G.R., Samkova M.A. (eds.). *Aktual’nye problemy lingvistiki: vzglyad molodykh issledovateley* [Current Issues of Linguistics: An Outlook of Young Researchers]. Chelyabinsk, 2019, no. 4, pp. 117–121.

9. Bozhko E.M. Analiz priemov peredachi kvazirealiy v perevode na russkiy yazyk romana Dzhona R.R. Tolkina “Vlastelin Kolets”, vypolnennom A.A. Gruzbergom [Analysis of Ways to Render Quasi-Realias in the Russian Translation of the Novel “The Lord of the Rings” by John R.R. Tolkien, Carried Out by A.A. Gruzberg]. *Vestnik ChGPU*, 2010, no. 1, pp. 238–248.

10. Bondareva L.M., Zakharova D.V. Grifonimy kak ob’ekt lingvisticheskogo issledovaniya [Griphonyms as a Subject of Linguistic Research]. *Vestnik Baltiyskogo federal’nogo universiteta im. I. Kanta. Ser.: Filologiya, pedagogika, psikhologiya*, 2021, no. 1, pp. 5–11.

Информация об авторах

Д.В. Захарова – старший преподаватель, образовательно-научного кластера «Институт образования и гуманитарных наук» Балтийского федерального университета имени Иммануила Канта (адрес: 236000, г. Калининград, ул. Чернышевского, д. 56а).

Л.М. Бондарева – доктор филологических наук, доцент, профессор образовательно-научного кластера «Институт образования и гуманитарных наук» Балтийского федерального университета имени Иммануила Канта (адрес: 236000, г. Калининград, ул. Чернышевского, д. 56а).

Information about the authors

Dina V. Zakharova, Senior Lecturer, Education and Research Cluster “Institute of Education and the Humanities”, Immanuel Kant Baltic Federal University (address: ul. Chernyshevskogo 56a, 236000, Kaliningrad, Russian Federation).

Lyudmila M. Bondareva, Dr. Sci. (Philol.), Assoc. Prof., Prof. at the Education and Research Cluster “Institute of Education and the Humanities”, Immanuel Kant Baltic Federal University (address: ul. Chernyshevskogo 56a, 236000, Kaliningrad, Russian Federation).

Поступила в редакцию 17.07.2023

Одобрена после рецензирования 05.12.2023

Принята к публикации 07.12.2023

Submitted 17 July 2023

Approved after reviewing 5 December 2023

Accepted for publication 7 December 2023