

УДК 81'374.2

Научная статья

DOI: 10.15593/2224-9389/2024.3.3

**И.А. Михайлин**

Поступила: 25.04.2024

Одобрена: 06.06.2024

Принята к печати: 02.10.2024

Волгоградский государственный  
социально-педагогический университет,  
Волгоград, Российская Федерация

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ОНОМАСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Компьютерная игра занимает важное место в жизни современного человека, это связано с развитием индустрии развлечений и нарастающим темпом цифровизации социокультурных сфер жизни. Компьютерная игра исследуется в культурологии и социологии, однако ее лингвистические исследования появились сравнительно недавно. При этом именам собственным как значимым единицам в мире игры не уделяется достаточно внимания. Это определяет актуальность данной статьи, цель которой – дать краткий обзор лингвистических работ последних десяти лет, посвященных именам собственным в дискурсе компьютерной игры или содержащих упоминания о некоторых именах собственных в игре. Данный обзор необходим для определения перспектив ономастического исследования компьютерной игры. Рассмотренный материал позволил выявить два основных направления лингвистического анализа компьютерных игр: 1) анализ лексического наполнения дискурсивного пространства компьютерной игры; 2) анализ перевода и локализации компьютерной игры. В рамках первого направления доказано, что существует особая лексическая система, обеспечивающая общение игроков и организующая внутриигровое пространство. При этом упоминания об именах собственных, включенных в данную систему, единичны. Второе направление раскрывает важность переводческого аспекта при передаче исходного текста игры. Здесь выделяются работы, посвященные проблемам перевода разнородных лексическо-грамматических единиц в компьютерной игре, в том числе и именам собственным; и собственно ономастические работы, в которых критически анализируются удачные и неудачные способы передачи имен собственных при переводе, предлагаются авторские решения переводческих проблем. При этом вне переводческого аспекта имена собственные в дискурсивном пространстве компьютерной игры не анализируются. В заключении статьи намечаются этапы комплексного исследования имен собственных, составляющих ономастикон компьютерной игры.

**Ключевые слова:** компьютерная игра, дискурс, имя собственное, ономастикон, перевод.



Эта статья доступна в соответствии с условиями лицензии / This work is licensed under  
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

**I.A. Mikhailin**

Volgograd State Socio-Pedagogical University,  
Volgograd, Russian Federation

Received: 25.04.2024

Accepted: 06.06.2024

Published: 02.10.2024

## **COMPUTER GAME AS AN OBJECT OF ONOMASTIC STUDY**

Computer game occupies an important place in the life of modern generation, due to the development of the entertainment industry and the increasing pace of the life's socio-cultural spheres digitalization. Computer game is studied in culturology and sociology, but its linguistic research has emerged relatively recent. In doing so, proper names are not given enough attention to as the meaningful units in the world of game. This determines the relevance of this article, which aims to give a brief review of linguistic works of the last ten years devoted to proper names in computer game discourse or containing references to some proper names in games. This review is necessary to determine the perspectives of onomastic study of computer game. The reviewed material allows us to identify two main directions of linguistic analysis of computer games: a) the analysis of lexical filling of the discursive space of a computer game; b) the analysis of translation and localization of a computer game. Within the framework of the first direction, it was proved that there is a special lexical system that ensures players' communication and organizes the in-game space. At the same time, there are few references to proper names included in this system. The second direction reveals the importance of the translation aspect in the transmission of the original game text. Here we discuss certain works devoted to the problems of translating heterogeneous lexical-grammatical units in computer games, including proper names; and onomastic works proper, which critically analyze successful and unsuccessful ways of transferring proper names in translation and propose author's solutions to translation problems. At the same time, proper names in the discursive space of a computer game are not analyzed outside the translation aspect. The article concludes by outlining the stages of a comprehensive study of proper names, which constitute the onomasticon of a computer game.

**Keywords:** *computer game, discourse, proper name, onomasticon, translation.*

### **Введение**

Компьютерная игра приобрела статус объекта лингвистических исследований сравнительно недавно. Этому способствовало развитие индустрии развлечений. До того, как компьютерные игры заинтересовали лингвистов, они анализировались социологами и культурологами. Результатом этих исследований можно считать отождествление компьютерных игр с классическими формами развлечений (кино, музыка, литература) и их становление как социального конструкта [1; 2 и др.]. Но эти изыскания лишь косвенно указывали на важность изучения языкового наполнения игр.

Главное внимание в лингвистических работах последнего времени акцентируется на исследовании дискурсивной природы компьютерной игры, ее лексического наполнения, а также особенностей перевода и локализации. Однако, говоря о лексическом наполнении игры, нельзя забывать об именах собственных как ключевых и значимых лексических единицах игрового пространства.

Актуальность данной работы обусловлена недостаточной изученностью имен собственных, формирующих ономастическое пространство (ономастикон) компьютерной игры. Имеющиеся работы посвящены в основном особенностям передачи имен собственных при переводе компьютерной игры на русский язык. При этом не анализируются структурно-семантические особенности исходных имен собственных в оригинале.

Цель исследования – аналитический обзор работ, посвященных исследованию компьютерной игры, в том числе именам собственным в дискурсивном пространстве игры; и на основе проведенного анализа определение последовательности работы с именами собственными, формирующими ономастикон компьютерной игры.

Теоретическую базу исследования составили статьи из периодических изданий и сборников конференций за последние десять лет, посвященные лингвистическому анализу компьютерных игр, в том числе выявлению ономастической составляющей игры.

При анализе материала были выделены две репрезентативные группы работ, актуальные и перспективные для дальнейшего исследования ономастикона компьютерной игры: 1) работы, в которых исследуется дискурсивная составляющая игры с акцентуацией внимания на лексическом составе; 2) работы, посвященные проблеме переводимости компьютерных игр, в том числе передаче имен собственных при переводе.

### **Проблема лексического наполнения компьютерной игры**

К первой группе можно отнести исследования Л.В. Енбаевой и Ю.С. Хаджина [3], И.А. Войны [4], С.В. Горностаева [5] и А.А. Селютина [6] и др., посвященные анализу лексики в дискурсе компьютерной игры.

Л.В. Енбаева и Ю.С. Хаджин, рассматривая дискурсивные характеристики компьютерной игры, выделяют два уровня анализа: «Единица анализа на макроуровне – жанр текстов, используемых или создаваемых в компьютерных играх. Единицы анализа на микроуровне – лексико-грамматические и синтаксические особенности» [3, с. 116]. Вслед за авторами мы считаем, что любая компьютерная игра обладает своей дискурсивной спецификой, которая может быть выявлена как на уровне жанровых характеристик, так и на уровне лексических единиц, определяющих специфику каждого жанра.

Дискурсивная специфика компьютерной игры проявляется в нескольких сферах: в общении между игроками и в лексическом наполнении самой игры. И.А. Война отмечает, что для каждой такой ситуации есть свой особый набор лексического материала и свои стилистические приемы. «В компьютерной игре широко используются следующие стилистические приемы и лексика, а также структурные особенности: метафоры, эпитеты, аллюзии,

сленг, жаргон и прочие. Длина текста зависит от сцены и жанра игры» [4, с. 11]. Для коммуникации игрового сообщества характерно использование сленга. А.А. Селютин в статье «Игровой сленг и трансмедийность» рассуждает об уровнях существования лексики дискурса компьютерных игр. Первый он разделяет на гиперуровень (вся лексика), макроуровень (общейгровые лексические единицы) и микроуровень (лексические единицы, уникальные для каждой отдельной игры) [5, с. 134]. Такие идеи, несомненно, показывают незначительный характер замкнутости отдельных частей дискурса. «Игровой сленг имеет ряд особенностей: краткость, емкость и эмоциональность. Краткость и емкость позволяют однословно передать большое количество информации, а эмоциональность освобождает игрока от использования некорректных слов, скрывая их за игровым сленгом, эвфемизируя процесс общения» [4, с. 11]. С.В. Горностаев говорит о различных лексико-семантических группах, пришедших в наш язык с развитием индустрии видеоигр: ачивмент, моддер, шуттер, адвенчура и т.д. [6, с. 75–76]. Многие из этих названий стали именами отдельных жанров.

Таким образом, к настоящему времени в лингвистике уже доказано положение о том, что игровое сообщество пользуется единой лексической системой, выражающей цельность и инвариантность дискурса общения между игроками, а также организующей внутриигровое пространство. При этом в тексты игр разных жанров включаются разноуровневые лексические единицы. Однако имена собственные как важные составляющие дискурсивного пространства компьютерной игры практически не анализируются. В рассмотренных работах есть лишь отдельные упоминания об именах собственных игровых персонажей [4] или об аппелятивах, ставших обиходным сленгом [5]. Между тем, по нашим предварительным наблюдениям, требующим проверки на более широком материале, имена собственные в дискурсе компьютерной игры обладают жанрообразующими признаками, они являются частотными единицами в игре конкретного жанра и способны выполнять все функции, заложенные в них авторами: идентифицировать предметы, называть локации, давать информацию о персонажах игры и создавать иллюзию реального мира [7].

### **Проблема переводимости имен собственных в компьютерной игре**

Ко второй группе мы относим исследования, которые посвящены анализу процесса перевода компьютерных игр. Здесь мы выделяем две подгруппы: исследования, в которых рассматривается проблема перевода и локализации на примерах разнородных языковых элементов компьютерной игры; и собственно ономастические исследования, посвященные способам передачи имен собственных при переводе компьютерных игр.

К первой подгруппе мы отнесли работы В.В. Богомазовой, Т.А. Ионовой и П.П. Кулешовой [8], В.А. Буряковской [9], М.А. Болотиной и Е.В. Кузьминой [10] и др.

Неправильное восприятие исходных текстов компьютерных игр во многом может выражаться в ошибках не только лексического, но и грамматического характера. Об этом пишут В.В. Богомазова, Т.А. Ионовая и П.П. Кулешова. Авторы выделяют несколько типов лексических и грамматических проблем перевода игр: подбор необходимых трансформаций, которые бы отражали узкую специфику ситуации; перевод отдельных лексических единиц (например, неологизмы); последующий перевод грамматического состава текстовых отрезков и т.д. [8]. Ономастические единицы в работе не рассматриваются в качестве отдельной категории. Однако имена собственные упоминаются в составе группы безэквивалентной лексики, наиболее сложной при переводе. Например, трудности перевода прозвищ: “*Hey, T-Money!*”. «*Эй, Робокон!*». По оценке авторов, «переводчикам не оставалось ничего, кроме поиска вариативного соответствия, подходящего под контекст сюжета, но упускающего главный смысл отсылки, никак иначе объяснить суть было бы нельзя» [8, с. 16].

В.А. Буряковская в работе «Локализация компьютерных игр как переводческая проблема» рассматривает проблему переводимости компьютерной игры на примере “*The Elder Scrolls IV: Oblivion*”. Помимо критического анализа нескольких переводческих проблем (неправильное интерпретирование игрового контекста, недостаточные знания у переводчика об узкоспециализированной игровой сфере и др.) автор обращает внимание на локализацию в игре говорящих имен собственных. «Некоторые имена собственные, представленные антономазией, были переведены на русский язык с целью передачи особенностей характера этих героев: *Agnette the Pickled*– *Агнетта Подшофе* – здесь прямое значение слова *pickled*– *маринованный*, переводчик решил уйти от него и выбрал метафорическое значение, обозначив характерную черту персонажа, находящегося навеселе» [9, с. 60].

Рассматривая разнообразные лексические группы, с которыми у переводчика могут возникнуть трудности (безэквивалентная лексика, неологизмы, «ложные друзья переводчика» и т.п.), М.А. Болотина и Е.В. Кузьмина уделяют внимание, кроме прочего, и передаче говорящих имен при переводе. Например, топонимы «*Solitude, Dawnstar, Windhelm, Winterhold, Riverwood* в игре *The Elder Scrolls: Skyrim*, несмотря на общую фэнтезийную атмосферу игры и наличие искусственного языка для описания внутриигрового мира, несут в себе семантику реально существующих слов и, по мнению автора, требуют поиска адекватного эквивалента в языке перевода» [10, с. 44] Это относится и к поиску наиболее удачных решений при переводе имен персонажей. Например, основанные на языковой игре имена брата и сестры в игре

*Finding Paradise – Potato* и *Spud* – автор предлагает перевести как *картофель* и *картошка* [10, с. 44].

В итоге мы можем наблюдать, что исследования этой подгруппы носят критический характер, в них содержится авторская оценка качества перевода и способов преодоления переводческих трудностей, предлагаются свои решения переводческих проблем, в том числе и способов передачи имен собственных. Это связано с тем, что наша культура является принимающей и перенимающей стороной, много игр приходит к нам из других культур. В работах такого рода всегда будет уделяться главенствующее внимание переводчику как фигуре ответственной за правильное выстраивание стратегии перевода [11].

Ко второй подгруппе относятся собственно ономастические работы К.А. Белоконь [12], В.О. Бабыкиной [13], С.Л. Захаровой и Е.Н. Васильевой [14], О.В. Балана и Л.Л. Косташ [15] и др., в которых анализируются проблемы переводимости имен собственных при локализации компьютерных игр.

К.А. Белоконь обращает внимание на перевод имен собственных с ярко выраженной национально-культурной окраской. Автор анализирует компьютерную игру *Kingdom Come: Deliverance*. События этой игры разворачиваются в Чехии, в период Средневековья. «В данном случае переводчики, опираясь на близость чешского и русского, при переводе с английского старались придать именам собственным более родную и близкую душе любого жителя «славянских стран» окраску. Так, имя главного героя *Henry* было переведено на русский язык как «*Инджрих*», или же «*Индро*», что звучит более «по-славянски», нежели «Генри» [12, с. 6].

О.В. Балан и Л.Л. Косташ уделяют внимание образности имен собственных, общей для разных культур. По мнению авторов, образность ономастических единиц основывается на реально существующем социально-культурном опыте. Они рассматривают, например, космоним *Azerot-Азепот* – планету, на которой происходит часть истории игрового мира. В этом названии мы видим некую образность нашей планеты, с которой формально была взята идея *Азерота*. Авторы справедливо отмечают, что «в своих творениях разработчики создают образы, изображают исторические события, проводя параллели с оными в собственных вымышленных сюжетах, отражают социальные, экономические, политические и другие проблемы, с которыми сталкиваются люди...» [15, с. 39].

Некоторые из работ посвящены только одному разряду имен собственных в переводе компьютерной игры. Так, В.О. Бабыкина на примере анализа топонимов из игры *World of Warcraft* отмечает, что подавляющее большинство приведенных примеров из выборки представляют собой эквивалентный перевод, при котором каждая единица языка соответствует или частично соответствует единице на языке перевода: *Черная гора (Blackrock*

*Mounting*), *Гора Хиджал (Mount Hyjal)*, *Озеро Лордамер (Lordamere Lake)*, *Залив Нашала (The Cove of Nashal)*» [13, с. 188]. Далее автор рассуждает о том, что перевод схожих единиц вызывает зачастую наибольшие сложности при локализации, поскольку они содержат какой-то объем семантики дискурса мира компьютерной игры.

Особо следует обратить внимание на работы, в которых отражается жанровая специфика компьютерной игры. С.Л. Захарова и Е.Н. Васильева подчеркивают, что внимание переводчика должно быть обращено на жанр, в котором создана игра, и показывают учет особенностей жанра «фэнтези» при выборе способа передачи собственных имен. Например, при переводе единицы *Nixxrax Fillamug*, комбинируя транскрипцию и транслитерацию, которые авторы называют наиболее частотными способами перевода имен собственных, переводчик нарушил бы семантическое единство онима и жанра «фэнтези». Используя комбинацию транскрипции и калькирования, переводчик создал единицу *Никсраз Наливайка*. Исследователи утверждают, что так был предан «некий приказ, выраженный в повелительной форме наклонения, содержащийся в фамилии гоблина», который кажется нам более подходящим для исходного дискурса [14, с. 204].

Таким образом, основное внимание в работах подобного рода уделяется поиску оригинальных переводческих решений при передаче говорящих имен собственных.

### Заключение

Подводя итог, кратко охарактеризуем проанализированный материал. В последние десять лет компьютерные игры становятся объектом лингвистических исследований. Тематика работ, посвященных компьютерным играм, охватывает широкий круг вопросов. Во-первых, анализируется дискурсивное пространство компьютерных игр, рассматриваются лексическое наполнение игр и специфика коммуникации игроков. В результате становится очевидным, что компьютерная игра имеет свой особый язык. При этом большинство исследований данного направления проводится совсем без учета имен собственных или с фрагментарным упоминанием некоторых имен. Во-вторых, многие лингвистические исследования посвящены проблеме переводимости лексики в компьютерной игре. Дается критическая оценка существующей переводческой практики, демонстрируется влияние культурной и жанровой составляющих на выбор переводческих решений. Здесь в отдельную группу можно выделить работы, выполненные на материале собственных имен как наиболее значимых языковых знаках компьютерной игры. При этом вне переводческого аспекта практически отсутствуют работы, посвященные изучению природы функционирования и принципов создания онимов в дискурсе

компьютерных игр. Между тем без комплексного анализа всех имен собственных, составляющих ономастикон игры определенного жанра, представления о дискурсивном пространстве компьютерной игры не будет полным.

С учетом накопленного за десять лет опыта определим основные этапы ономастического исследования компьютерной игры. Во-первых, необходимо определение дискурсивной природы компьютерной игры (реальная или фикциональная), а также ее жанра и стилистических особенностей, поскольку имена собственные обладают жанрообразующими признаками. Во-вторых, если игра была создана не на русском языке, то необходимо ознакомиться с первоисточником и провести минимальный сопоставительный анализ имен собственных в оригинале и в переводе. В-третьих, важным этапом можно назвать поиск сопутствующей культурологической, социологической и индивидуально-авторской информации, которая оказала влияние на формирование ономастикона игры.

Такой подход в перспективе дает возможность расширить и дополнить представление о лингвистических особенностях современной компьютерной игры.

### **Список литературы**

1. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т.А. Апинян. – СПб.: Изд-во СПб. ун-та, 2003. – 400 с.
2. Югай, И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореф. дис. ... канд. искусств. / И.И. Югай, Т.Е. Шехтер. – СПб., 2008. – 26 с.
3. Енбаева, Л.В. Дискурсивные характеристики компьютерных игр: сопоставительный анализ / Л.В. Енбаева, Ю.С. Ханжин // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2018. – № 4. – С. 113–121.
4. Война, И.А. Лингвистические особенности текстов компьютерных игр / И.А. Война // Материалы 59-й науч. конф. аспирантов, магистрантов и студентов БГУИР. – Минск, 2023. – С. 11.
5. Селютин, А.А. Игровой сленг и трансмедийность / А.А. Селютин // Вестник ЧелГУ. – 2021. – № 7. – С. 131–137.
6. Горностаев, С.В. Пути проникновения и стилистическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке / С.В. Горностаев // Известия ВГПУ. – 2014. – №10 (95) – С. 71–85.
7. Михайлин, И.А. Жанровая специфика имен собственных в компьютерной игре *Vlaspheinous II* / И.А. Михайлин // Известия Волгоград. гос. социально-пед. ун-та. Сер. Филологические науки. – 2024. – № 5 (1). – С. 53–57.
8. Богомазова, В.В. Лексические и грамматические проблемы перевода в процессе локализации англоязычных компьютерных игр / В.В. Богомазова, Т.А. Ионова, П.П. Кулешова // Известия Волгоград. гос. социально-пед. ун-та. Сер. Филологические науки. – 2023. – № 3 (4). – С. 13–18.

9. Буряковская, В.А. Локализация компьютерных игр как переводческая проблема / В.А. Буряковская // Известия Волгоград. гос. социально-пед. ун-та. Сер. Филологические науки. – 2024. – № 5 (1). – С. 13–18.

10. Болотина, М.А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М.А. Болотина, Е.В. Кузьмина // Вестник Балтийск. федерал. ун-та им. И. Канта. Сер. Филология, педагогика, психология. – 2019. – С.43–49.

11. Лысякова, А.А. Коммуникативно-функциональный подход к описанию переводческой стратегии / А.А. Лысякова // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2022. – № 4. – С. 42–51.

12. Белоконь, К.А. Особенности перевода имён собственных в компьютерных играх / К.А. Белоконь // Студенческий электрон. научн. журнал. – 2022. – № 20 (190). – С. 5–6.

13. Бабыкина, В.О. Особенности перевода топонимов в тексте компьютерной онлайн игры / В.О. Бабыкина; науч. руков. Д.С. Храменко // Материалы XXXVII Междунар. науч.-практ. конф.: сб. тр. конф.: Наука и просвещение, 2019. – С.187–189.

14. Захаров, С.Л. Имена собственные в компьютерных играх в жанре «фэнтези» и их перевод: вопросы филологического анализа текста / С.Л. Захаров, Е.Н. Васильева // Сб. науч. ст. VIII Междунар. науч.-практ. конф., посв. 65-лет. фак-та иностр. яз. Чуваш. гос. пед. ун-та им. И.Я. Яковлева. – Чебоксары, 2016. – С. 202–205.

15. Балан, О.В. Особенности имён собственных в английском языке (на материале компьютерной игры «World of Warcraft») / О.В. Балан, Л.Л. Косташ // Языкознание. Восточнославянская филология. – 2022. – № 15. – С. 39–46.

## References

1. Apinian T.A. Igra v prostranstve ser'eznogo. Igra, mif, ritual, son, iskusstvo i drugie [Game amid the serious matters. Play, myth, ritual, dream, art and others]. St. Petersburg, SPbU, 2003, 400 p.

2. Iugai I.I. Komp'iuternaia igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX-XXI vekov [Computer game as a genre of artistic creativity at the turn of the century]. Abstract of Ph.D. thesis. St. Petersburg, 2008, 26 p.

3. Enbaeva L.V., Khanzhin Iu.S. Diskursivnye kharakteristiki komp'iuternykh igr: sopostavitel'nyi analiz [Discursive characteristics of computer games: A comparative analysis]. *PNRPU Linguistics and Pedagogy Bulletin*, 2018, no. 4, pp.113–121.

4. Voina I.A. Lingvisticheskie osobennosti tekstov komp'iuternykh igr [Linguistic features of computer game texts]. Proc. of 59th Acad. Conf. Minsk, 2023, p. 11.

5. Seliutin A.A. Igrovoi sleng i transmediinost' [Game slang and transmedia process]. *Vestnik Cheliabinskogo gosudarstvennogo universitete*, 2021, no. 5, pp. 131–137.

6. Gornostaev S.V. Puti proniknoveniia i stilisticheskoe var'irovanie anglitsizmov sfery igrovoi industrii v sovremennom russkom iazyke [Ways of interference and stylistic variation of Anglicisms in the sphere of game industry in the modern Russian language]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 2014, no. 10 (95), pp.71–85.

7. Mikhailin I.A. Zhanrovaia spetsifika imen sobstvennykh v komp'iuternoi igre Blasphemous II [Genre specificity of proper nouns in computer game “Blasphemous II”].

*Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo sotsial'no-pedagogicheskogo universiteta. Serii. Filologicheskie nauki*, 2024, no. 5 (1), pp. 53–57.

8. Bogomazova V.V., Ionova T.A., Kuleshova P.P. Leksicheskie i grammaticheskie problemy perevoda v protsesse lokalizatsii angloiazychnykh komp'iuternykh igr [Lexical and grammatical issues of translation in the process of the localization of the English language computer games]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo sotsial'no-pedagogicheskogo universiteta. Serii. Filologicheskie nauki*, 2023, no. 3 (4), pp. 13–18.

9. Buriakovskaia V.A. Lokalizatsiia komp'iuternykh igr kak perevodcheskaia problema [Localization of computer games as a translation problem]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo sotsial'no-pedagogicheskogo universiteta. Serii. Filologicheskie nauki*, 2024, no. 5 (1), pp. 13–18.

10. Bolotina M.A., Kuz'mina E.V. Leksicheskie problemy perevoda komp'iuternykh igr [Lexical challenges of computer games translation]. *Vestnik Baltiiskogo federal'nogo universiteta im. I. Kanta. Serii: Filologiya, pedagogika, psikhologiya*, 2019, pp. 43–49.

11. Lysiakova A.A. Kommunikativno-funktional'nyi podkhod k opisaniiu perevodcheskoi strategii [Communicative and functional approach to the description of the translation strategy]. *PNRPU Linguistics and Pedagogy Bulletin*, 2022, no. 4, pp. 42–51.

12. Belokon' K.A. Osobennosti perevoda imen sobstvennykh v komp'iuternykh igrakh [Features of proper names translation in computer games]. *Studencheskii*, 2022, no. 20 (190), pp. 5–6.

13. Babykina V.O. Osobennosti perevoda toponimov v tekste komp'iuternoii onlain igry [Features of translation of toponyms in the text of a computer online game]. Proc. of 37th Int. Acad. Conf. Nauka i Prosveshchenie, 2019, pp. 187–189.

14. Zakharov S.L., Vasil'eva E.N. Imena sobstvennye v komp'iuternykh igrakh v zhanre “fentezi” i ikh perevod: voprosy filologicheskogo analiza teksta [Proper names in computer fantasy games and their translation: Issues of a text philological analysis]. Proc. of 8th Int. Acad. Conf. Cheboksary, 2016, pp. 202–205.

15. Balan O.V., Kostash L.L. Osobennosti imen sobstvennykh v angliiskom iazyke (na materiale komp'iuternoii igry “World of Warcraft”) [Specific features of proper names in English (based on the material of the computer game “World of Warcraft”)]. *Iazykoznanie. Vostochnoslavianskaia filologiya*, 2022, no. 15, pp. 39–46.

#### **Сведения об авторе**

**МИХАЙЛИН Иван Алексеевич**  
e-mail: [dudelevel932@gmail.com](mailto:dudelevel932@gmail.com)

Аспирант кафедры языкознания, Волгоградский государственный социально-педагогический университет (Волгоград, Российская Федерация)

#### **About the author**

**Ivan A. MIKHAILIN**  
e-mail: [dudelevel932@gmail.com](mailto:dudelevel932@gmail.com)

Postgraduate student, Department of Linguistics, Volgograd State Socio-Pedagogical University (Volgograd, Russian Federation)

*Финансирование.* Исследование не имело спонсорской поддержки.

*Конфликт интересов.* Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

*Вклад автора.* 100 %.

Просьба ссылаться на эту статью в русскоязычных источниках следующим образом:

Михайлин, И.А. Компьютерная игра как объект ономастического исследования / И.А. Михайлин // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2024. – № 3. – С. 31–41.

Please cite this article in English as:

Mikhailin I.A. Computer game as an object of onomastic study. *PNRPU Linguistics and Pedagogy Bulletin*, 2024, no. 3, pp. 31–41 (*In Russian*).