

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра русского языка и речевой коммуникации
45.03.01. «Филология»

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ И. В. Евсева
« __ » _____ 20 __ г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
ЛЕКСИЧЕСКИЙ КЛАСС «НАЗВАНИЯ ЛИЦ»
В ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛЕ «ИГРОМАНИЯ»

Выпускник

А. Е. Елизарова

Руководитель

докт. филол. наук,
доц. И. В. Башкова

Нормоконтролер

М. В. Шипилова

Красноярск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ	8
1.1. Исследование лексики сферы игровой индустрии.....	8
1.2. Исследование языковой картины мира в лингвистике	11
1.3. Общая характеристика лексического класса «Названия лиц».....	14
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	20
ГЛАВА 2. ЛЕКСИЧЕСКИЙ КЛАСС «НАЗВАНИЯ ЛИЦ» И ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛЕ «ИГРОМАНИЯ»	22
2.1. Общая характеристика структуры интернет-журнала «Игромания»	22
2.2. Характеристика лексического класса «Названия лиц», представленного в текстах интернет-журнала «Игромания»	25
2.3. Сюжеты, представленные в интернет-журнале «Игромания», и их связь с названиями лиц	37
2.3.1. Сюжеты реального мира в интернет-журнале «Игромания»	38
2.3.2. Сюжеты виртуального мира в интернет-журнале «Игромания»	39
2.4. Языковая картина мира игровой индустрии.....	46
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	51
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	54
ПРИЛОЖЕНИЕ А. Номинации лиц в текстах интернет-журнала «Игромания»	62

ВВЕДЕНИЕ

В конце XX столетия в нашей стране произошли изменения, которые затронули все аспекты жизни человека. Упал «железный занавес», происходит смена власти и государственного управления, появляются новые предметы, которых раньше в стране не было. В это время начинают постепенно уходить советизмы и язык пополняется новыми лексемами. Начинает развиваться сеть Интернет, сфера компьютерных технологий, в частности, игровая индустрия. В связи с её развитием в лексическом составе языка появляются новые названия людей в профессии. Отметим, что номинации лиц по профессии являются наиболее обширными среди всех наименований человека, это одно из самых быстро пополняемых лексических подмножеств в современном русском языке.

В современном языкознании проблемы номинации лиц исследуются достаточно активно. Нам известны такие исследователи, работавшие в этом направлении, как Н.Д. Арутюнова, В.Г. Гак, В.Н. Телия, Е.С. Кубрякова, И.В. Башкова, Н.Ю. Шведова и многие другие. В их трудах рассматриваются как общие проблемы номинации, так и частные вопросы номинации лиц: по гендерным различиям, по профессиональной деятельности, по ареальной принадлежности и по словообразовательным характеристикам.

Лексический состав игровой индустрии также изучается достаточно активно. Исследования направлены прежде всего на анализ заимствованных слов и словосочетаний, достаточно полно изучен компьютерный сленг и жаргон, однако исследований номинации лиц в данной сфере, насколько нам известно, не проводились. Теоретической основой для данной работы стал, прежде всего, «Русский семантический словарь» под редакцией Н.Ю. Шведовой, работы таких исследователей, как Э.В. Кузнецова, Н.Д. Арутюнова, Л.А. Новиков, И.В. Башкова, а также исследования П.А. Горшкова, С.В. Горностаева и др.

Объектом данного исследования является лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания».

Журнал «Игромания» был создан в 1997 году. В первом номере журнала сформулирована его цель: «Это издание будет Вас знакомить с подробными описаниями свежих и наиболее популярных игр. Мы можем помочь Вам увидеть в игре то, что посчастливилось узнать нам. Ведь каждая игра – это мир безграничных возможностей, о которых порой и не догадываешься, играя в первый, во второй и даже в десятый раз. Давайте вместе осваивать нечетные измерения игромании, давайте вместе делать этот журнал. Нам хотелось бы доносить до Вас нужную информацию. Что еще потребуется от нас, чтобы журнал был полезен и интересен игроманам, – расскажут Ваши письма» [Игромания, 1997: 1]. На данный момент этот журнал является одним из ведущих изданий игровой прессы в России, однако в конце 2018 года печатная версия журнала прекратила свое существование, издание стало выпускаться только в интернет-приложении в виде новостной ленты.

Предметом данной бакалаврской работы является семантика единиц, входящих в лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания», а также парадигматические отношения между этими единицами.

Цель настоящего исследования – представить описание семантики лексического класса «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания» и охарактеризовать фрагмент языковой картины мира данного журнала.

Указанная цель требует решения следующих **задач**:

1. Сделать анализ научной литературы, в которой исследуются номинации человека и лексика компьютерных игр.
2. Собрать примеры номинаций лиц в интернет-журнале «Игромания».
3. Исследовать лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания», выявить доминантные лексические подмножества лексического класса «Названия лиц» в этом издании.

4. Сравнить лексический класс «Названия лиц» в исследуемом журнале с лексическим классом «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре».

5. Выявить связь номинаций лиц с сюжетами компьютерных игр, на основании чего охарактеризовать фрагмент языковой картины мира игровой индустрии.

В данной работе выдвигается **гипотеза** о том, что через анализ лексического класса «Названия лиц» можно выявить фрагмент картины мира игровой индустрии.

На защиту выносятся следующие положения:

1. В интернет-журнале «Игромания» представлено лишь 462 номинации лиц из 10 650 единиц «Русского семантического словаря».

2. Среди 10 доминантных подмножеств «Русского семантического словаря» в интернет-журнале «Игромания» представлено всего 6 подмножеств.

3. Наиболее наполненным подмножеством в интернет-журнале «Игромания» являются названия совокупностей лиц.

4. В номинациях лиц ярко проявляются приключенческие, детективные, фантастические, военные, исторические, спортивные сюжеты компьютерных игр.

Актуальность данной работы заключается в том, что она выполнена на стыке лексической семантики и нового междисциплинарного направления в науке – «game studies», или «философии игр», которое появилось в конце XX века. Компьютерные игры с каждым годом вносят новые идеи об улучшении компьютерных технологий в целом, поэтому компьютерные игры являются не только одним из самых популярных современных развлечений, но и способствуют становлению новых научных направлений.

Научная новизна данного исследования определяется выбором материала: анализ лексического класса «Названия лиц» в сфере компьютерных игр, насколько нам известно, не проводился. В нашей работе впервые был проведен сопоставительный анализ того, как организован лексический класс

«Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания» и в «Русском семантическом словаре».

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что проведенный анализ лексического класса «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания» может стать основой для дальнейшего изучения лексики в сфере компьютерных игр, которые, в свою очередь, вносят определенный вклад в пополнение словарного состава русского языка.

Практическая ценность работы состоит в том, что полученные в ней результаты могут быть использованы в преподавании вузовских курсов лексикологии и семантики русского языка, а также в практике составления толковых словарей русского языка.

Материалом для данного исследования стали 462 лексических единицы номинаций лиц в интернет-журнале «Игромания» из следующих его разделов: «Ждем игру», «Играем», «Вспоминаем», «R&S: В разработке», «R&S: В центре внимания», «R&S: Вердикт», «R&S: Прямая речь», «Из первых рук» за январские выпуски 1999, 2002, 2005, 2008, 2011, 2014, 2018 годов.

В выпускной квалификационной работе использованы следующие **методы исследования**:

- общенаучные методы: анализ, синтез, обобщение, сопоставление;
- собственно лингвистические методы: метод сплошной выборки, метод условного-эталонного количественного семантического анализа.

Данная работа состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка использованной литературы, включающего 113 наименования, и Приложения.

В главе 1 «Теоретические основания исследования» проводится анализ работ по изучению языковой картины мира в современной науке, даётся общая характеристика лексического класса «Названия лиц», рассматриваются аспекты исследования лексики игровой индустрии.

В главе 2 «Лексический класс “Названия лиц” и языковая картина мира игровой индустрии, отраженная в интернет-журнале “Игромания”» проводится

исследование лексического класса «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания», даётся описание сюжетов компьютерных игр через номинации лиц, выявляется и описывается фрагмент языковой картины мира игровой индустрии.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1. Исследование лексики сферы игровой индустрии

Компьютерные игры начали развиваться с 1980-х годов XX века и до конца века считались лишь развлечением, но уже в начале XXI века отношение к ним начинает меняться. Их популярность стала сравнима с литературой, кино, музыкой, их влияние на культуру начинает играть огромную роль в восприятии современной действительности. В связи с этим в науке появилась новая область исследований – «game studies», если переводить дословно, то «исследование видеоигр», которое активно развивается в последние 20 лет. В России данное направление получило название «философия видеоигр».

Для разноаспектного изучения компьютерных игр созданы различные научные центры, самые известные из которых находятся в Европе. К ним относятся такие центры, как Центр исследования компьютерных игр («Center for Computer Games Research») при Копенгагенском университете информационных технологий, который был основан в 1999 году, и Ассоциация исследования цифровых игр («Digital Games Research Association»), основанная в 2003 году в Финляндии.

В отечественной науке изучение компьютерных игр началось в 2000-х годах. В России существуют два крупных научных центра, относящихся к этой сфере. Это Московский центр исследований видеоигр, основанный при факультете философии МГУ им. М.В. Ломоносова в 2012 году, и Лаборатория исследования компьютерных игр (ЛИКИ), сформированная при институте философии СПбГУ в 2013 году. Данный центр выпустил две коллективных монографии: «Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования» (2014) и «Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр» (2016).

Направлениями исследования ЛИКИ являются компьютерные игры как медиа, генеалогия компьютерных игр, людология и нарратология, этический горизонт компьютерных игр и многое другое.

Существует интернет-портал «gamestudies.ru», который посвящен новому направлению «Философия игры», где публикуются работы российских ученых по исследованию игр и переводы иностранных публикаций.

Важно отметить, что глобальность компьютерных игр требует их междисциплинарного изучения. На данный момент игры изучаются не только с точки зрения информационных технологий, но и с точки зрения филологии [Зотов, 2015; Соколова, 2002; Смольников, 2017], психологии [Ветренко, 2006; Першина, 2019; Фадеев, 2019], социологии [Данилова, Ляпкина, 2016; Рейнюк, Широков, 2017], искусствоведения [Потапова, 2010; Сальникова, 2014], журналистики [Тармаева, 2015], культурологии [Галкин, 2007; Денисова, 2010; Гусев, Сметанина, 2018; Скоморох, 2014; Федоров, 2013; Булгак, Латыпова, Ленкевич, Очеретяный, Скоморох, 2017], политики [Гришин, Иглин, 2015], педагогики [Сухов, 2006], философии [Вишневский, 2013; Самойлова, Шаев 2016].

В работе Н.И. Ефимовой, Н.И. Моржанаева «Текст в компьютерной игре: филологический аспект» был сделан вывод о том, что «компьютерная игра <...> богатый материал для филологических наблюдений» [Ефимова, Моржанаев, 2015: 77].

В лингвистике язык компьютерных игр изучается чрезвычайно активно. Например, А.В. Калинина в статье «Естественный язык и язык компьютерных технологий как два способа отражения действительности» сопоставила два языка – естественный и компьютерных технологий, и, рассмотрела, как в языке компьютерных игр отражается современная действительность. Она отмечает, что «компьютерные технологии <...> будут оставаться лишь дополнением естественного языка как средства отражения действительности и её интерпретации человеком» [Калинина, 2013: 13].

Так как большая часть игр произведена за рубежом, появляется проблема их перевода или локализации. Отметим, что локализация – это «специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым моментом всего процесса» [Болотина, Кузьмина, 2019: 43]. Рассматриваются как общие, так и частные проблемы локализации игр.

А.Т. Анисимова в работе «Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе» рассматривает популярные стратегии их адаптации для русскоговорящего человека. Она также отмечает, что «перевод компьютерных игр <...> представляет <...> специфическое направление в лингвистических и переводческих исследованиях» [Анисимова, 2018: 83]. Данная область исследований начинает формироваться на стыке переводоведения, лингвистики и информатики. Также она пишет о двух главных стратегиях перевода компьютерных игр – это доместикация, то есть выполнение перевода с сохранением культуры языка перевода, и форенизация, где при переводе сохраняется своеобразие иностранных текстов, а также изначальная атмосфера игры. Исследователь выделяет ещё одну стратегию для перевода игр – это оставление текста игры без перевода, как правило, это названия игр, сделанных в США и Европе. Здесь же отметим, что, несмотря на выделенные стратегии, переводчики сталкиваются с другими проблемами локализации игр, такими как «перевод слов, не зависящих от контекста; перевод слов, зависящих от контекста; перевод безэквивалентной лексики и неологизмов и передача "ложных друзей переводчика"» [Болотина, Кузьмина, 2019: 43].

Изучается также сленг хакеров и геймеров [Горшков, 2007], переводы антропонимов. Например, в работе К.Р. Зелько «Перевод антропонимов в компьютерных играх на примере «World of Warcraft» отмечается, что перевод имен собственных в компьютерных играх происходит намного сложнее, по причине того, что каждая игра представляет собой свой собственный мир.

С.В. Горностаев освещает общие номинации, характерные для компьютерных игр. Он выделяет такие лексико-семантические группы номинаций в игровой индустрии: «1) игровые жанры; 2) ММО-проекты; 3) базовые термины; 4) номинации, описывающие ход игры, её характеристики и действия игроков; 5) игровое «железо» [Горностаев, 2014: 76]. Он также пишет, что среди лексических заимствований есть настоящая и ложная синонимия, антонимы представлены в виде однокоренных или разнокоренных слов.

Таким образом, в современной лингвистике язык компьютерных игр изучается в разных аспектах, наибольшее внимание уделяется лексическому уровню игровой индустрии. Постепенно начинает формироваться новое междисциплинарное научное направление, объединяющее лингвистику и философию видеоигр.

1.2. Исследование языковой картины мира в лингвистике

У каждого народа, у любого человека есть свое представление о том, как устроен окружающий его мир, а мир отражен единой картиной мира. Такая картина мира разбивается на множество других картин, например, философскую картину мира, научную картину мира, физическую картину мира, мифологическую картину мира, индивидуальную картину мира, языковую картину мира и многие другие. Это обусловлено множеством научных подходов к изучению действительности и человека как представителя определенных знаний о мире.

Б.А. Серебренников отмечает, что «понятие картины мира относится к числу фундаментальных понятий, выражающих специфику человека и его бытия, взаимоотношения его с миром» [Серебренников, 1988: 11].

Становление термина «картина мира» связано с развитием физики на рубеже XIX – XX веков. В научное употребление данный термин ввел австрийско-британский философ Людвиг Витгенштейн в изданной в 1921 году

работе «Логико-философский трактат». Однако впервые термин «картина мира» стал употреблять немецкий физик Г. Герц в 1914 году. В своих работах он выделял физическую картину мира, которая является «совокупностью внутренних образов внешних предметов, из которых логическим путем можно получить сведения относительно поведения этих предметов <...> образы создаются нашим умом и в значительной степени определяются... свойствами способа своего отображения» [Там же: 12]. Другой немецкий ученый, физик-теоретик Макс Планк, понимал физическую картину мира как «"образ мира", формируемый физической наукой и отражающей реальные закономерности природы» [Там же: 13].

А. Эйнштейн отмечал: «Человек стремится <...> создать в себе простую и ясную картину мира для того, чтобы оторваться от мира ощущений <...> На эту картину и её оформление человек переносит центр тяжести своей духовной жизни, чтобы в ней обрести покой и уверенность» [Эйнштейн А.; цит. по: Серебренников, 1988: 13].

В 1950-е годы формируется новое научное направление, которое направлено на изучение картины мира, ставшее началом развития когнитивной антропологии. Данный подход предложил Роберт Редфилд, который определяет картину мира как «видение мироздания, характерное для того или иного народа, это представление членов общества о самих себе и о своих действиях, своей активности в мире» [Чепелова, 2009: 120].

В современной лингвистике картина мира понимается как «целостный образ мира, являющийся результатом всей духовной жизни человека, в формировании которой принимают участие все стороны его психической деятельности. <...> Именно в ней закреплена самая древняя форма общественного сознания» [Чепелова, 2009: 120].

З.Д. Попова, И.А. Стернин в своей совместной работе «Язык и национальная картина мира» выделяют два вида картин мира – это непосредственная и опосредованная картина мира.

Непосредственная картина мира – это картина мира, которая создается при помощи прямого познания (с помощью органов чувств, абстрактного мышления) и взаимодействия человека с действительностью, она отражает результаты познания. Опосредованная картина мира – это результат фиксирования полученных знаний при помощи знаковых систем.

Важно отметить, что все картины мира связывает язык, так как человек в процессе своей деятельности фиксирует результаты своего познания в понятиях, которые характерны для выбранной области исследования. Следовательно, стоит говорить о языковой картине мира. Подтверждением данного суждения служит высказывание В.А. Масловой, где она отмечает, что «Языковая картина мира не стоит в одном ряду с научными картинами мира (химической, физической и др.), поэтической, философской, религиозной, фольклорной и др. Она им предшествует и формирует их, потому что человек способен понимать мир и самого себя благодаря языку <...> Следовательно, все названные картины мира в каком-то смысле “языковые”» [Маслова, 2018: 104]. Стоит отметить, что В. фон Гумбольдт писал в своих трудах о том, что «представления человека о мире зависят от того языка, которым он пользуется. У каждого языка есть внутренняя форма; языки отличаются друг от друга не только звуковыми, материальными оболочками смыслов, но и самим способом восприятия мира» [Чепелова, 2009: 120]. Также важна его мысль о том, что язык – это дух народа, так как именно в нём отражается вся действительность. Следовательно, язык каждого народа является языковой картиной мира.

В 1930-х годах XX века появляется гипотеза лингвистической относительности Сепира – Уорфа, которая продолжает идею В. Фон Гумбольдта. В статье Э. Сепира «Статус лингвистики как науки» была дана формулировка данной гипотезы: «Мы видим, слышим и воспринимаем мир так, а не иначе главным образом благодаря тому, что наш выбор при его интерпретации предопределяется языковыми привычками общества» [Чепелова,

2009: 120]. В это же время появляется термин «языковая картина мира», который был введен немецким лингвистом Л. Вайсгербером.

В отечественном языкознании изучением языковой картиной мира занимались такие учёные, как А.А. Потебня, Л.В. Щерба, Ю.Д. Апресян, Н.Д. Арутюнова, В.Н. Телия, Е.А. Земская, И.А. Стернин и многие другие.

В науке существует большое количество определений понятия «языковая картина мира», но определение, данное З.Д. Поповой и И.А. Стернина, является самым ёмким: «языковая картина мира – это совокупность зафиксированных в единицах языка представлений народа о действительности на определенном этапе развития народа» [Попова, Стернин, 2007: 6].

Очевидно, что существуют разные варианты национальной языковой картины мира, так как общество социально неоднородно, а язык постоянно развивается. В настоящей работе через существительные, именующие человека, на материале текстов интернет-журнала «Игромания» рассматривается один из видов языковой картины мира – фрагмент языковой картины мира игровой индустрии. Такое исследование даст возможность понять особенности восприятия действительности в компьютерных играх.

1.3. Общая характеристика лексического класса «Названия лиц»

В мире все стремится к упорядоченности и гармонии. Не обошло это стороной и язык, который представлен в виде цельной системы. Язык всегда стремится к «системным явлениям в лексике, к системным связям слова с другими словами» [Башкова, 2018: 81]. Ведь именно системные отношения между элементами языка делают его понятным и иерархически стройным. «Фонетическая, грамматическая, словообразовательная, лексическая (лексико-семантическая) и другие системы, выделяемые соответственно ярусам (уровням) языка, в конечном счете по-разному, с различных точек зрения отражают одну и ту же сущность – речевую деятельность» [Новиков, 1982: 61]. Выявление

различных языковых систем связано прежде всего с «общей философской проблемой миропорядка и его познаваемости» [Башкова, 2018: 81]. Данную проблему рассматривали такие ученые, как Н.Д. Арутюнова, Ф. Бэкон, Л. Витгинштейн, А.А. Потебня, В.В. Виноградов, А.А. Уфимцева, Э.В. Кузнецова и многие другие.

В начале XX века посмертно издается книга по лекциям Ф. де Соссюра «Курс общей лингвистики», которая положила начало семиологии и структурализму. Благодаря появлению структурного метода анализа, семантика слова стала описываться при помощи сопоставления значений других слов. Л.А. Новиков отмечает, что «лексико-семантическая система языка является не только наименее исследованной, но и наиболее сложной по своей организации и структуре» [Новиков, 1982: 61].

В лексической семантике предложены и разработаны разные термины для обозначения системных семантических отношений в лексике. В рамках настоящей работы прежде всего стоит дать определение терминам «класс», «лексико-семантическая группа» и «лексический класс».

Э.В. Кузнецова в книге «Лексикология русского языка» в главе о «Классах слов как явлении лексической парадигматики» дала следующие определение термину «класс»: «Классы слов – это максимальные формы проявления лексической парадигматики. Классы существуют в виде более или менее широких объединений слов, представляющих собой словесные парадигмы, более объемные и более сложные, чем словесные оппозиции, которые входят в такие парадигмы в качестве составных частей» [Кузнецова 1989: 69].

Э.В. Кузнецова выделяет три типа класса слов:

- 1) формальный класс (слова, которые сходны по аффиксальным морфемам, а не по каким-либо семантическим признакам);
- 2) формально-семантический класс (слова объединены по сходству формы и значения);

3) семантический класс.

Семантический класс прежде всего представлен семантическими полями, а семантические поля – «наиболее распространенный способ систематизации языковых единиц» [Башкова, 2018: 82]. Здесь отметим, что основоположником учения о семантических полях считается немецкий учёный Й. Трир. В основе его концепции лежит представление о том, что язык является самобытной замкнутой системой, которая определяет содержание всех остальных её частей, «язык членит мир, который существует в сознании в виде системы понятий» [Баширина, 2007: 94]. Э.В. Кузнецова, отмечает, что «когда в основу объединения слов кладется реальная сущность явлений<...> мы имеем дело с семантическим полем<...> Границы таких полей принципиально лишены четкости, они могут быть связаны прямыми оппозициями, а могут соотноситься только ассоциативно» [Кузнецова, 1989: 72].

В современной лингвистике дается следующее определение термину семантическое поле: это ряд слов, которые связаны общим семантическим признаком, отличаются, по крайней мере, одним дифференциальным признаком и отражают в языке определенную понятийную сферу. Однако самым важным в лексическо-семантической системе языка является такое объединение, как лексико-семантические группы, они представлены небольшими семантическими полями, объединяются общей лексической семьей и принадлежат к одной части речи.

Большой вклад в осмысление семантической систематизации лексики внесла Н.Ю. Шведова. В предисловии к первому тому «Русского семантического словаря» она выдвинула положение о том, что «словесный состав современного русского литературного языка представляет собой исторически сложившуюся естественную систему со всеми принадлежащими такой системе характеристиками: это достаточно четко очерченная целостность, состоящая из ряда участков, имеющих свою собственную организацию, разную степень открытости для пополнений, по определенным законам

взаимодействующих друг с другом и в то же время подчиняющихся системе в целом» [Шведова, 2002: 7]. Следовательно, лексическая система языка, как и любая другая система, имеет свои собственные характеристики, такие как целостность, упорядоченность, «взаимодействие составляющих частей и иерархические отношения между ними» [Воскобойникова, 2014: 193].

Важно отметить, что лексическая система состоит из разных подсистем, которые могут свободно взаимодействовать друг с другом, но эти подсистемы будут подчиняться законам самой системы. Постоянное развитие и функционирование лексической системы определяется «жизнью её подсистем» [Шведова, 2002: 7], так как изменения могут произойти в любой из них, а эти изменения запускают другие процессы в целой системе. «Меняется не сама система, а определенные участки внутри неё и отношения между этими участками; именно таков характер пополнений и утрат, тенденций развития лексики» [Там же].

В лексической системе находят место все части речи русского языка «1) слова указующие (местоимения), 2) слова именующие, 3) слова собственно связующие – союзы, предлоги, связки и их аналоги, 4) слова собственно квалифицирующие – модальные слова и сочетания, частицы и их аналоги, междометья» [Шведова, 2002: 7]. Каждая части речи объединяется единым признаком – словом, которое служит для обозначения предметов реального и ментального мира.

Далее дадим определение термину «лексический класс». Лексический класс – это класс «располагающийся в пределах той ли иной понятийной сферы рядом с другими подобными классами и имеющий вид дерева, расходящегося своими ветвями от вершины к основанию, и возглавляемый словом (словосочетанием), которое является семантической доминантой лексического класса» [Там же: 10].

Лексический класс имеет следующие характеристики:

- 1) внутреннее устройство, то есть количественный объем подмножеств и характер их связанности друг с другом;
- 2) собственную (внутреннюю) грамматику;
- 3) наличие собственного словообразовательного потенциала;
- 4) открытость/закрытость класса к новому и утрате старого.

В «Русском семантическом словаре» лексические классы представлены в виде многоступенчатых схем. В настоящей работе рассматривается лексический класс «Названия лиц». Н.Ю. Шведова пишет, что: «лексический класс «Названия лиц» вычленяется из общего состава русской лексики и охватывает обширный пласт слов, объединяемых значением 'лицо, лица'» [Там же: 59]. Данный пласт в лексических значениях отдельных слов можно конкретизировать как:

- 1) Человек, люди.
- 2) Мифическое существо, уподобляемое человеку.
- 3) Целенаправленно действующий субъект, приравниваемый к человеку – тот, кто.

Н.Ю. Шведова отмечает, что: «в современном русском языке есть ряд слов, которые могут называть как лицо, так и не лицо. Лексические значения подобных слов обращены одновременно к разным классам референтов. Такие единицы не входят в лексический класс имен лиц<...> они составляют отдельные группировки» [Там же: 59]. Стоит также отметить, что к классу имен лиц не относятся слова, которые характеризуют человека «как элемент биологической системы» [Там же: 60].

В «Русском семантическом словаре» предлагается своя система номинаций лиц: так, есть общее множество «Реальные лица, люди», которое в свою очередь делится на два подмножества: «Человек, лицо» и «Совокупности лиц», являющиеся наиболее сложными, так как они имеют до двенадцати ступеней членения. Прежде всего здесь выделяются подмножества «общие

обозначения», «названия лица по характерному признаку» и «названия собственно оценки и обращения». Каждое подмножество имеет сложное внутреннее строение. Так, в подмножестве «Название лица по характерному признаку» классификация человека идет по присущим ему самым разнообразным признакам.

В связи с тем, что язык антропоцентричен, лексический класс «Названия лиц» играет важнейшую роль в формировании языковой картины мира.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

На основе изученного теоретического материала можно сделать следующие выводы.

Изучение компьютерных игр является одним из самых молодых направлений в науке. В конце XX века появляется такое направление, как *game studies*, где игры изучаются не только с точки зрения компьютерных технологий, но и с позиций различных междисциплинарных наук. В лингвистике игры изучают прежде всего в рамках лексикологии и переводческого дискурса. В данной работе компьютерные игры анализируются с точки зрения лексической семантики, что может говорить об актуальности настоящего исследования.

В число важнейших задач современной лингвистики входит исследование языковой картины мира. Оно проводится в рамках различных направлений: лингвистической семантики, когнитивной лингвистики, фразеологии, лингвокультурологии, лингвоконцептологии, стилистики художественного текста, лингвоперсонологии и т. д. Каждое из направлений располагает собственными методами анализа. Методы, используемые лексической семантикой, доказали свою эффективность во многих работах. Поскольку языковая картина мира антропоцентрична, к числу эффективных способов описания языковой картины мира относится исследование семантики единиц, входящих в лексический класс «Названия лиц».

Общество социально неоднородно, язык постоянно развивается, что обуславливает вариативность национальной языковой картины мира. Появление новых сфер человеческой деятельности ведет к формированию новых вариантов языковой картины мира. В XXI веке стремительно развивается индустрия видеоигр, вовлекая в свою сферу все больше и больше людей, поэтому изучение языковой картины мира, представленной в видеоиграх, является актуальной задачей лингвистики. В настоящей работе эта

задача решается через анализ семантики существительных, именующих человека в текстах интернет-журнала «Игромания». Такое исследование даст возможность понять особенности восприятия действительности в компьютерных играх.

В качестве инструмента анализа лексической семантики в нашей работе используется «Русский семантический словарь» под редакцией Н.Ю. Шведовой. Предложенная там классификация лексики позволяет систематизировать фактический материал.

Таким образом, настоящее исследование является междисциплинарным, выполняется в рамках лексической семантики и философии видеоигр.

ГЛАВА 2. ЛЕКСИЧЕСКИЙ КЛАСС «НАЗВАНИЯ ЛИЦ» И ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ В ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛЕ «ИГРОМАНИЯ»

2.1. Общая характеристика структуры интернет-журнала «Игромания»

Компьютерные игры в России начали появляться в 1990-х годах прошлого столетия. Так как наиболее известные игры были созданы в США и Европе, то игроки сталкивались с проблемой адаптации их на русский язык, что послужило появлению неофициальных переводов, нарушающих авторские права игровых компаний. И в январе 1997 года появился первый выпуск журнала «Игромания», целью которого стало знакомство игроков с самыми популярными играми, их описание со всеми подробностями. Из-за того, что ещё не было официальных версий локализаций игр, статьи строились по принципу «игра – подробный перевод и разбор того, что надо в ней делать». Переводили главное меню игр, например, «1.OPTIONS – опции; PLAY OPTIONS –возможности установки бесконечного вооружения и защиты <...> вас предупредят, что такой режим годится только для новичков; 2.TRIP –режим игры; TRAINING –тренировочный режим; NEW TRIP –непосредственно игра» [Игромания, 1997: 25–26]. Давали описание полного прохождения игры, например: «Приведенный вариант прохождения не бесспорен. Кроме того, проходить игру самостоятельно намного интереснее, чем использовать описание. <...> если у вас возникли серьезные проблемы, игра зашла в тупик и вы не знаете, что делать, – прочтите наши советы» [Игромания,1997: 28]. Объясняли, как устанавливать компьютерную игру: «Вставьте компакт-диск с игрой в дисковод и дважды щелкните на иконке “Мусcomputer”. Затем дважды щелкните на иконке, соответствующей дисководу для CD, и в директории “СARM95” запустите файл “SETUP.EXE”» [Игромания, 1997: 3]. Объясняли

управление. Отметим, что различных рубрик в журнале ещё не было, а авторы статей не указывались.

В январском номере за 1998 год меняется структура журнала, появляется рубрикация. В разделе «Играем» подробно описываются сюжет и прохождение игры, дается перевод некоторых слов или выражений. Например: «Дайте ему страховой полис (insurance policy) – он будет вынужден выплатить вам кучу денег (money), положенных по страховке» [Макаров, 1998: 24]; «В сундуке положите якорь в миску для пирогов (pie pan), затем используйте баллончик с пеной для бритья (shaving soap) на миске с якорем» [Макаров, 1998: 25]. В разделе «Ждем игру» подробно разбираются игры, выходящие в ближайшее время. В разделе «Ломаем» даются коды, пароли, секреты для прохождения игр. В разделе «Вооружаемся» описываются новинки в сфере компьютерных технологий. Также отметим, что в журнале начинают указывать авторов его статей.

В январском номере за 1999 год появляются рубрики «Новости» и «Вспоминаем». В «Новостях» освещаются планы игровых компаний и компьютерных производителей. В разделе «Вспоминаем» дается описание старых игр, внесших большой вклад в развитие игровой индустрии.

В настоящей работе для анализа были выбраны январские выпуски журнала за 1999, 2002, 2005, 2008, 2011, 2014 и 2018 годы.

В выпуске за 1999 год были рассмотрены рубрики «Ждем игру», «Играем» и «Вспоминаем», о которых уже упоминалось.

В 2002 году структура журнала заметно поменялась. В его содержание были включены следующие разделы:

- «Новостной меридиан», где сообщались различные новости из сферы компьютерных игр,
- «Мобильный Меридиан», где были представлены новости из мира мобильных игр,

- «CD-мания», где кратко описывались игры, выпущенные на компакт-дисках.

Кроме того, в журнал вошли рубрики: «R&S: В разработке», «R&S: В центре внимания», «R&S:Вердикт», «DEATHMATCH», «Железный цех», «Территория разлома», «Интернет», «Антихакер», «Самопол», «Вскрытие», «Горячая линия», «Матрица плюс», «Кодекс», «Вне компьютера», «Перекресток миров», «Юмор», «Мозговой штурм», «Почта «Мании»», «Журналы почты».

В данной работе для анализа лексического класса «Названия лиц» были взяты следующие разделы:

- «R&S: В разработке», где подробно описываются анонсы, новости, трейлеры игр, которые на данный момент находятся на стадии создания и дата их выпуска ещё не объявлена;

- «R&S: В центре внимания», здесь, как следует из названия, в центре внимания находятся либо игры от известных разработчиков, либо игры, которые создаются на протяжении долгого времени и их ждут многие поклонники;

- «R&S: Вердикт», где даются краткие обзоры вышедших игр, а также подводится некий вывод о том, что ожидали от выпущенной игры и что в итоге получилось;

- «R&S: Прямая речь», где дается интервью с одним из разработчиков игр, который отвечает на вопросы только редакции и поклонников игры;

- «Из первых рук», где автор передает новую информацию, полученную от создателей игр.

Выбор данных рубрик был обусловлен тем, что в центре их внимания стоят сами разработчики игр и поклонники игр, что позволяет выявить языковую картину мира игровой индустрии при помощи анализа лексического класса «Названия лиц».

2.2. Характеристика лексического класса «Названия лиц», представленного в текстах интернет-журнала «Игромания»

В «Русском семантическом словаре» Н.Ю. Шведовой содержится около 15 000 лексических единиц. Сам лексический класс «Названия лиц» состоит из 35 подмножеств, каждое из которых имеет свое название и обозначается цифрой от 9 до 45. Отметим, что, кроме того, в настоящей работе в анализ включен лексико-семантическое подмножество «Религиозные, мифологические, сказочные, фантастические, человекоподобные существа», так как такие номинации характерны для компьютерных игр.

В процессе работы было выявлено 462 лексических единиц. Для того, чтобы выявить наполненность лексического класса, в настоящем исследовании использовался метод условного-эталонного количественного семантического анализа, предложенный И.В. Башковой. Данный метод, применимый к текстам интернет-журнала «Игромания», может быть представлен в виде такой последовательности:

- 1) вычленение лексических единиц конкретного семантического класса из текстов интернет-журнала «Игромания»;
- 2) соотнесение выбранных слов с лексическими подмножествами, представленными в «Русском семантическом словаре»;
- 3) определение наполненности лексико-семантических групп в текстах интернет-журнала «Игромания» и в «Русском семантическом словаре»;
- 4) сопоставление наполненности лексико-семантических групп в текстах интернет-журнала «Игромания» и в «Русском семантическом словаре»;
- 5) выявление доминантных лексико-семантических групп в текстах интернет-журнала «Игромания» и «Русском семантическом словаре», а также определение соотношения между ними.

Соотношение наполненности лексического класса «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания» представлено в таблице 1.

Таблица 1. Наполненность лексического класса «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания»

Номер подмножества в РСС	Номинация подмножеств в РСС	Количество единиц, входящих в лексическое подмножество	
		В «Русском семантическом словаре»	Интернет-журнал «Игромания»
9	Общее обозначение человека	33	2
10	По отношению к расе, национальности, а также к территории, к месту жительства, по местонахождению	157	5
11	По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.	473	18
12	По врожденному или приобретенному интеллектуальному или интеллектуально-эмоционально-физическому свойству, качеству	261	12
13	По свойствам натуры, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами	1212	19
14	По социальному свойству, средоточию в лице характерных социальных черт своего времени, по характерному социальному состоянию, действию, функции, по личным и общественным отношениям, связям	207	5
15	По сословному положению, по состоянию личного господства или зависимости	163	10
16	По положению в какой-н. общественной среде, по социальной значимости, авторитету или их отсутствию	25	0
17	По социально-экономическому положению, по отношению к собственности, к средствам существования	198	6
18	По отношению к социально-	105	5

	экономическим, административно-правовым действиям и обусловленному ими состоянию		
19	По отношению к гражданству, к административно-правовым нормам, к закону, суду	268	16
20	По окказиональному состоянию, обусловленному ситуацией, обстоятельствам, событием	186	8
21	По характеру или разовому действию, поступку, функции	453	22
22	Передача, получение или восприятие информации	164	9
23	По личным, общественным отношениям, связям	580	48
24	Общие обозначения, а также названия, общие для нескольких видов деятельности (по профессии, специальности, роду занятий, характеру деятельности и связанными с ними действиями, функциям, отношениям)	78	3
25	В сфере религии, культов	211	9
26	В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям	566	29
27	В сфере общественной, общественно-политической деятельности, благотворительности	42	1
28	В сфере науки, её практического применения, специальных разысканий, обучения, медицины	355	12
29	В сфере просвещения, преподавания, обучения	224	6
30	В сфере медицины, врачевания, фармакологии, гигиены, парикмахерского искусства	163	9
31	В сфере власти, служебной, официальной, должностной деятельности	181	15
32	Должностные, выборные лица в государственных структурах, во властных государственно-административных органах, в органах самоуправления	146	11
33	Служащие разных других учреждений, а также предприятий, заведений, общественных органов, вспомогательных хозяйственных служб	141	5
34	В военной, военизированной сферах деятельности	362	36

35	Комплексной множество, пересекающееся с другими множествами (В сфере почтовой, технической связи; в сфере финансов, торговых, хозяйственных расчётов, ростовщичества; в сфере обслуживания, ведения хозяйства, неквалифицированного физического труда)	202	2
36	В хозяйственной, экономической сферах деятельности (в сфере материального производства, промыслов; в сфере строительства, землепользования; в сфере сельского, лесного хозяйства и смежных с ним видов деятельности; в промышленной сфере)	335	5
37	В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания	421	3
38	В сфере транспорта, перевозок	133	7
39	Торговля, торговое посредничество	130	6
40	В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпровождения	356	21
41	По кругу дел, занятий, сопутствующих разным сферам деятельности	31	4
42	По физическому, физиологическому, психическому состоянию, свойству, действию	677	20
43	Названия собственно оценки, обращения	331	0
44	Совокупности лиц	972	69
45	Религиозные, мифологические, сказочные, фантастические, человекоподобные существа	134	4

По данным таблицы была составлена диаграмма 1, которая наглядно демонстрирует соотношение наполненности лексического класса «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания».

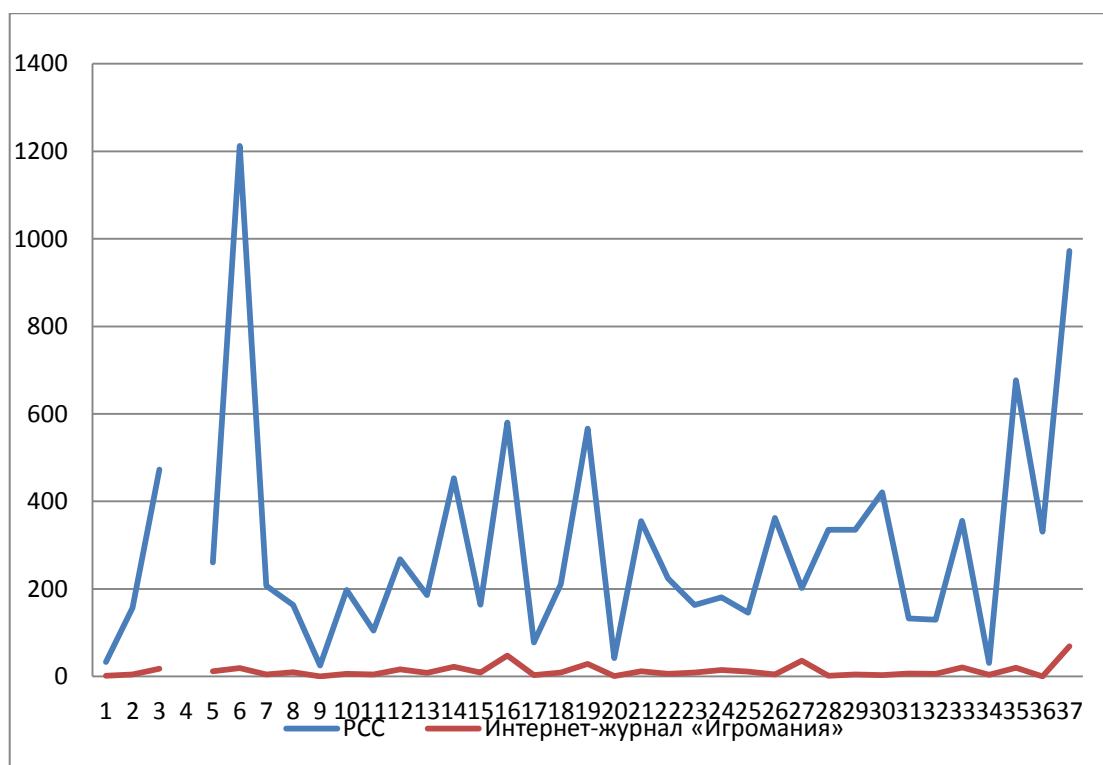


Диаграмма 1. Наполненность лексического класса «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания»

На диаграмме 1 видно, что наполненность лексического класса «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания» существенно отличается.

В таблице 2 представлены наиболее наполненные лексические подмножества.

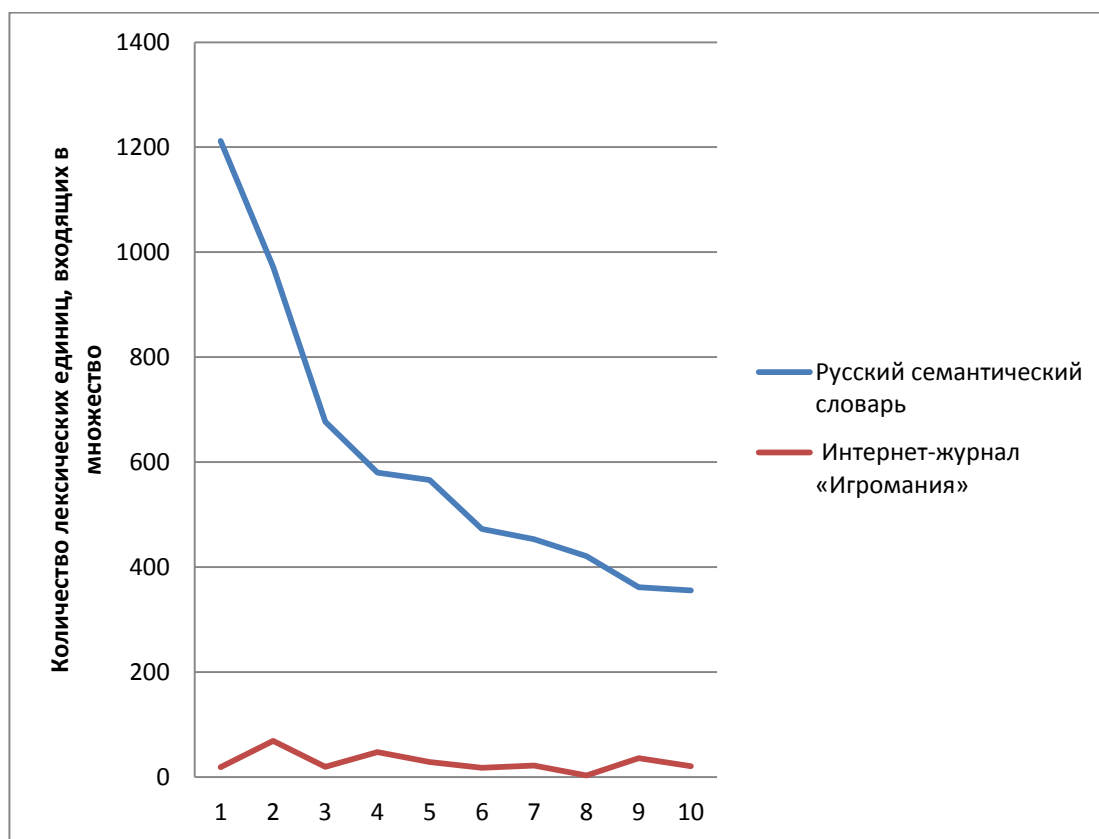
Таблица 2. Наиболее наполненные подмножества в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания»

Номер подмножества	Название подмножества	Количество единиц, входящих в подмножество в «Русском семантическом словаре»	Количество единиц, входящих в подмножество в интернет-журнале «Игромания»
13	По свойствам природы, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами	1212	19
44	Совокупности лиц	972	69

42	По физическому, физиологическому, психическому состоянию, свойству, действию	677	20
23	По личным, общественным отношениям, связям	580	48
26	В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям	566	29
11	По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.	473	18
21	По характерному или разовому действию, поступку, функции	453	22
37	В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания	421	3
34	В военной, военизированной сферах деятельности	362	36
40	В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпровождения	356	21

Таблица 2 показывает, что доминантные лексические подмножества в «Русском семантическом словаре» и в текстах интернет-журнала «Игромания» по количеству входящих в них единиц сильно отличаются. Если наполненность доминантных подмножеств словаря и журнала перевести в процентное соотношение, то можно увидеть, что количество названий лиц в интернет-журнале «Игромания» составляет всего 5% от количества названий лиц в словаре. На диаграмме 2 это представлено наглядно.

Диаграмма 2. Доминантные лексические подмножества лексического класса «Названия лиц» в словаре и журнале



Сравнительный анализ показал, что из десяти доминантных подмножеств в «Русском семантическом словаре» наиболее наполненными оказались шесть подмножеств: 21, 23, 26, 34, 40, 44. Данные подмножества будут проанализированы в дальнейшем.

Большие расхождения по наполненности доминантных подмножеств наблюдаются в подмножествах 11 «По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.», 13 «По свойствам природы, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами» и 37 «В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания».

Это можно связать с особенностями журнала «Игромания»: в своих статьях авторы делают как краткий, так и подробный обзор игр, при этом они

не переносят номинации лиц из самих игр в тексты статей, а сами называют персонажей или игроков. К примеру, подмножество¹³ «По свойствам натуры, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами», в которое в словаре включено 1212 единиц, в журнале представлено только 19-ю единицами, что составляет всего 2% от числа словарных единиц. Номинация лиц в данном подмножестве зависит от того, как видят героев игроки, разработчики и журналисты.

Если взять подмножество 11 «По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.», то стоит отметить, что здесь самыми наполненными являются такие лексико-семантические ряды, как «Общие обозначения (11; 14)» и «По отношению верности, преданности, постоянства, любви к кому-чему-н. (11; 25)». К числу наиболее частотных относятся такие слова, как *любитель*, *поклонник*, *почитатель*, *фанат*, в значении которых отражено то, как журналисты видят игроков компьютерных игр.

В подмножестве 37 «В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания» малую наполненность можно объяснить жанровой спецификой игр, так как немного игр посвящено промышленной сфере деятельности человека. Отметим, что из 421 лексической единицы в журнале встретилось только 3 единицы.

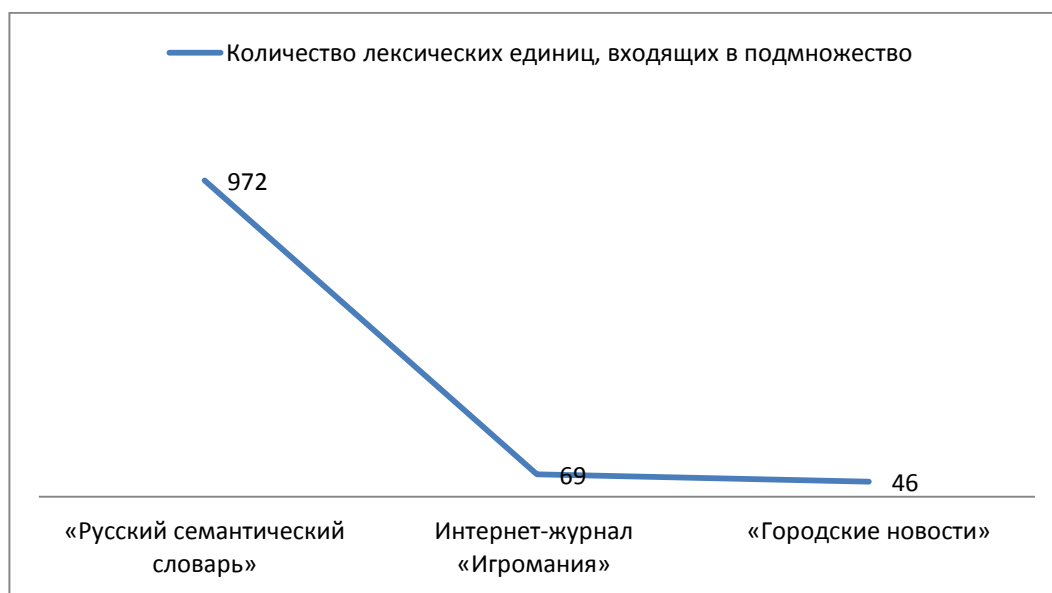
Рассмотрим наиболее наполненные доминантные подмножества, которые представлены в журнале «Игромания».

Самым наполненным среди доминант является подмножество 44 «Совокупности лиц». Лексику, входящую в него, мы анализировали в других наших работах на примере номеров региональной газеты «Городские новости» города Красноярска за 2014 год, что позволяет нам сопоставить количество единиц, входящих в данное подмножество, в двух разных изданиях.

Таблица 3. Сравнение наполненности подмножества «Совокупности лиц» в интернет-журнале «Игромания» и газете «Городские новости» на фоне «Русского семантического словаря»

Название издания	Количество лексических единиц, входящих в подмножество
«Русский семантический словарь»	972
Интернет-журнал «Игромания»	69
Газета «Городские новости»	46

Диаграмма 3. Сравнение наполненности подмножества «Совокупности лиц» в интернет-журнале «Игромания» и газете «Городские новости» на фоне «Русского семантического словаря»



Как можно видеть из таблицы 3 и диаграммы 3, лексическая наполненность подмножества «Совокупности лиц» в периодических изданиях, по сравнению со словарем, очень скудна. В журнале «Игромания» используется только 7% словарных номинаций. Однако, несмотря на небольшой процент используемых лексических единиц, для компьютерных игр характерно употребление именно названий совокупностей лиц, так как это связано с коммуникацией между игроками и разработчиками, между игроками и журналистами, между журналистами и разработчиками.

Разработчики устраивают различные опросы людей, входящих в сообщество игроков, предоставляют бета-версии игр и прислушиваются к мнению игроков. Журналисты и игроки также тесно общаются, так как журналисты являются одними из первых, кто получает новую информацию от разработчиков компьютерных игр напрямую и предоставляет её игрокам.

Следующее наиболее наполненное подмножество – это подмножество 23 «По личным, общественным отношениям, связям». В «Русском семантическом словаре» оно представлено 580 лексическими единицами, а в проанализированных выпусках журнала «Игромания» использовано 48 номинаций, то есть 8% процентов от общего числа. Однако, несмотря на малое количество номинаций в данном подмножестве, оно очень продуктивно в журнале. Например, в лексико-семантическом ряду «Дружба, вражда, соперничество, союз (23; 120)», представленном в таблице 4, самыми частотными номинациями являются слова *враг, соперник, друг, товарищ*. Интересно, что номинаций людей по дружественным отношениям больше, чем по враждующим. Это можно назвать особенностью современных игр, которые подразумевают объединение людей в группы или команды для уничтожения единого врага, недруга, соперника.

Таблица 4. Лексико-семантический ряд «Дружба, вражда, соперничество, союз» (23; 120)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Январь 2018
1.Враг	1.Враг	1.Враг	1.Враг	1.Враг	1.Враг	1.Враг
2.Конкурент	2.Друг	2.Друг	2.Конкурент	2.Друг	2.Подруга	2.Союзник
3.Приятель	3.Недруг	3.Конкурент		3.Приятель	3.Соперник	3.Товарищ
4.Соперник	4.Соперник			4.Подружка	4.Союзник	
5.Союзник	5.Товарищ			5.Соперник	5.Товарищ	
6.Товарищ				6.Товарищ		

Также стоит отметить подмножество 34 «В военной, военизированной сферах деятельности», в которое в словаре включено 362 лексические единицы, а в интернет-журнале «Игромания» – 36 единиц, то есть 9% количества словарных единиц.

Самые продуктивные номинациями в данном подмножестве являются такие существительные, как *боец, воин, солдат, офицер, матрос, адмирал, генерал, капитан, маршал, рядовой, сержант*.

Интересно, что мы предполагали, что в данное подмножество входит большее количество номинаций, так как многие игры посвящены военным действиям, например, *Battlefield, Metal Gear Solid, Halo, Fallout* и многие другие. Однако такое уменьшение можно объяснить тем, что разработчики компьютерных игр начинают включать в данный жанр другие жанры. Например, игру *Fallout* по жанровой специфике относят как к военной игре, так и к симулятору выживания.

На четвертом месте по наполненности оказалось подмножество 26 «В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям». В интернет-журнале представлено 29 лексических единиц из 362 единиц «Русского семантического словаря», что составляет 8%.

Сразу отметим, что в журнале данное подмножество названий лиц обозначает только тех людей, которые либо участвуют в создании игр, либо обозревают их. Для журнала характерно постоянное употребление таких называющих человека существительных, как *писатель, сценарист, журналист, издатель, переводчик, артист, актёр, музыкант, певец, композитор, продюсер, режиссер, аниматор, оператор*.

Следующие по наполненности подмножество 21 «По характерному или разовому действию, поступку, функции». В интернет-журнале «Игромания» использовано 22 лексические единицы из 453, то есть только 4%. Характерными номинациями в данном подмножестве являются такие существительные, как *создатель, основатель, предшественник, строитель, исследователь, лидер, руководитель, агент, наставник, шпион, помощник*. Стоит отметить, что такая номинация, как *создатель* часто употребляется по отношению к разработчикам игр, *исследователь* – по отношению к игрокам, так как игры предоставляют им какой-либо объект для исследования. Лексемы

наставник и *помощник* также часто употребляются, но уже внутри самой игры, как правило, *наставник* – это человек в возрасте, а *помощник* – наоборот. Интересно, что помощником может быть не только человека, но и неодушевленный объект, например, в игре *Fallout* в роли помощника выступает робот.

Последнее по наполненности доминантное подмножество – это подмножество 40 «В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпровождения». В «Русском семантическом словаре» в него входит 356 наименований, а в интернет-журнале «Игромания» лишь 21 лексема, что составляет 5%. Наполненность данного подмножества связана с тем, что существует множество игр спортивного жанра. Основными номинациями здесь являются такие существительные, как *вратарь*, *футболист*, *баскетболист*, *защитник*, *форвард*, *боксер*, *чемпион*, *игрок*.

В таблице 5 представлено процентное соотношение использования номинаций из доминантных подмножеств.

Таблица 5. Процентное соотношение доминантных подмножеств в «Русском семантическом словаре» и интернет-журнале «Игромания»

Название доминантного подмножества	Процентное соотношение	
	«Русский семантический словарь»	Интернет-журнал «Игромания»
21 «По характерному или разовому действию, поступку, функции»	100%	4%
23 По личным, общественным отношениям, связям	100%	8%
26 В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям	100%	8%
34 В военной, военизированной сферах деятельности	100%	9%
40 В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпровождения	100%	5%
44 Совокупности лиц	100%	7%

Как можно видеть, использование существительных, называющих лица, из доминантных подмножеств в журнале «Игромания», в сравнении с «Русским семантическим словарём», довольно бедно.

Следует также отметить, что в журнале отсутствует подмножество 43 «Названия собственно оценки, обращения». Это можно объяснить тем, что авторы статей стараются сохранить объективную оценку.

В заключение отметим, что в журнале нами были зафиксированы такие названия лиц по профессии, которые отсутствуют в «Русском семантическом словаре»: *гейм-дизайнер, игровой художник, левел-дизайнер, локализатор, моддер, девелопер*. Это свидетельствует о развитии игровой индустрии, в которой появляются новые профессии.

Стоит также отметить такие интересные номинации разработчиков компьютерных игр, которые авторы журнала образовали от названия их компаний: *легендовцы* (от LegendEntertainment), *близзаровдцы* (от BlizzardEntertainment, *монолитовцы* (от MonolithProductions), но на данный момент такие номинации не используются.

2.3. Сюжеты, представленные в интернет-журнала «Игромания», и их связь с названиями лиц

В литературоведении и искусствоведении термин «сюжет» имеет различные толкования. В настоящей работе этот термин используется в следующем значении: сюжет – это событие, ситуация, представленные в компьютерной игре или в тексте журнальной статьи. Языковая картина мира игровой индустрии характеризуется собственным набором сюжетов, которые связаны с названиями лиц – участников, героев тех или иных сюжетов.

В данном разделе бакалаврской работы через анализ лексического класса «Названия лиц» проводится исследование сюжетов журнала «Игромания» и компьютерных игр.

Анализ структуры журнала показывает, что в нем описываются не только игры, но и всё, что касается их создания. Следовательно, можно говорить о том, что в журнале представлены сюжеты мира реального и виртуального.

2.3.1. Сюжеты реального мира в интернет-журнале «Игромания»

Как уже отмечалось выше, интернет-журнал «Игромания» посвящен не только играм, но и всей игровой индустрии. Реальный мир отражен прежде всего в статьях, сюжеты которых посвящены различным аспектам игровой индустрии, а не самим играм как таковым. Можно выделить следующие сюжеты:

- Создание игры.

Как правило, в журнале публикуются интервью разработчиков игр, какая-либо информация, полученная на различных игровых конференциях. Для данного сюжета характерны такие номинации, как *программист, гейм-дизайнер, разработчик, левел дизайнер, дизайнер, сценарист, художник, автор, локализатор, издатель.*

- Процесс игры.

В статьях дается полный либо краткий обзор того, что надо делать в выбранной игре. Такой подход к играм характерен для первых выпусков журнала, в которых производился подробный разбор процесса игры вплоть до полного перевода игры, так как в период с 1990 по 2000 годы не было официальных локализаций игр. Также давалось полное сюжетное прохождение компьютерных игр, которое помогает *игрокам, фанатам, поклонникам* свободно ориентироваться в ней, авторы знакомили с героями игр, например, *детективами, пиратами, полицейскими* и т.д.

- Описание игры с точки зрения журналистов

Журналисты в своих статьях делают полный обзор различных игр с точки зрения игровой прессы. Они могут сравнивать предыдущие части игр, анализировать, что получилось хуже или лучше. Характерные номинации лиц в таких сюжетах: *пресса, журналисты, издательство, редакция.*

2.3.2. Сюжеты виртуального мира в интернет-журнале «Игромания»

Наравне с реальным миром в журнале дается описание мира ирреального, который воплощён в компьютерных играх. В данном разделе работы характеристика сюжетов компьютерных игр дается через номинации лиц, которые включены в 19 подмножеств лексического класса «Названия лиц». Процедура анализа следующая: в каждом лексическом подмножестве определяются одна или несколько доминантных лексем, затем дается краткая характеристика сюжетов игр, включающих данные наименования, и приводятся примеры компьютерных игр, для которых характерны такие сюжеты и номинации лиц.

Подмножества, представленные малым количеством номинаций в описаниях игр, в данном разделе не анализируются, по причине того, что единицы, входящие в данные подмножества, не являются маркерами сюжетов компьютерных игр. Вот список этих подмножеств:

- 11 «По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.»;
- 12 «По врожденному или приобретенному интеллектуальному или интеллектуально-эмоционально-физическому свойству, качеству»;
- 18 «По отношению к социально-экономическим, административно-правовым действиям и обусловленному ими состоянию»;
- 20 «По окказиональному состоянию, обусловленному ситуацией, обстоятельством, событием»;
- 22 «Передача, получение или восприятие информации»;
- 24 «Общие обозначения, а также названия, общие для нескольких видов деятельности (по профессии, специальности, роду занятий, характеру деятельности и связанными с ними действиями, функциям, отношениям)»;
- 26 «В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям»;

- 27 «В сфере общественной, общественно-политической деятельности, благотворительности»;
- 28 «В сфере науки, её практического применения, специальных разысканий, обучения, медицины»;
- 33 «Комплексное множество, пересекающееся с другими множествами (В сфере почтовой, технической связи; в сфере финансов, торговых, хозяйственных расчётов, ростовщичества; в сфере обслуживания, ведения хозяйства, неквалифицированного физического труда)»;
- 36 «В хозяйственной, экономической сферах деятельности (в сфере материального производства, промыслов; в сфере строительства, землепользования; в сфере сельского, лесного хозяйства и смежных с ним видов деятельности; в промысловой сфере)»;
- 37 «В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания»;
- 39 «Торговля, торговое посредничество»;
- 41 «По кругу дел, занятий, сопутствующих разным сферам деятельности»;
- 42 «По физическому, физиологическому, психическому состоянию, свойству, действию».

Таблица 6. Характеристика сюжетов компьютерных игр по номинациям лиц

№	Название подмножества	Доминантные существительные, именующие человека	Характеристика игр, в которых встречаются номинации	Примеры компьютерных игр
1	9 «Общее обозначение человека»	Человек	Данная номинация характерна для любой компьютерной игры, так как любой сюжет игры построен на поступках, действиях, решениях человека.	Assasin's Creed, Halo, Heavy Rain, Detroit: Become Human
2	10 «По отношению к расе, национальности, а также к территории,	1) Житель 2) Земляне	1) Номинация <i>житель</i> характерна также для любого	1) SimCity, The Sims, The Witch, GTA.

	к месту жительства, по местонахождению»		сюжета игры, так как в игре существуют виртуальные миры, которые населены их жителями. 2) Номинация <i>земляне</i> характерна для игр, в сюжете которых есть инопланетные создания и жители планеты Земля, между ними идет борьба.	2) Crysis, XCOM: Enemy Unknow, Alien: Isolation, Half-Life.
3	13 «По свойствам натуры, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами»	Супермен	Игра построена на том, что главный герой получает какую-либо суперсилу и либо помогает жителям в городе, либо, наоборот, пользуется ей в преступных целях.	Infamous, Infamous: Second Son, Spider Man, Prototype
4	14«По социальному свойству, средоточию в лице характерных социальных черт своего времени, по характерному социальному состоянию, действию, функции, по личным и общественным отношениям, связям»	1) Нацист 2) Фашист	Игра посвящена борьбе противнацисткой Германии. Иногда возможны исторические изменения, например, Германия победила во второй мировой войне.	Call of Duty: World at War, Wolfenstein, War Thunder
5	15 «По сословному положению, по состоянию личного господства или зависимости»	1) Самурай 2) Купец	1) Здесь можно отметить два сюжета игр, в которых будут фигурировать самураи: – Самураи в сюжете выступают как наёмники, которые должны выполнить какое-либо задание, как правило, они не являются главными героями. – Сюжет игры построен на том, что самурай будет	Assasin'sCreed, For Honor

			<p>главным персонажем, игра целиком посвящена истории о нём.</p> <p>2) Номинация <i>купец</i> характерна для сюжетов средневековых игр.</p>	
6	17 «По социально-экономическому положению, по отношению к собственности, к средствам существования»	<p>1) Миллионер</p> <p>2) Нищий</p>	<p>В сюжетах игр нередко встречаются классовые проблемы. Характерно то, что в игре может показываться восстание бедного населения против богатого.</p>	Detroit: BecomeHuman
7	19 «По отношению к гражданству, к административно-правовым нормам, к закону, суду»	<p>1) Преступник</p> <p>2) Бандит</p> <p>3) Мафиози</p> <p>3) Киллер</p> <p>4) Пират</p>	<p>1) Номинация характерна для большинства игр, но интересно, что игрок может играть за преступника.</p> <p>2) Игры о бандитах и мафиози строятся на их противостоянии с полицией.</p> <p>3) Герой игры выступает киллером, как правило, он является бывшим военнослужащим, а затем из-за жизненных обстоятельств (предательство напарника, убийство семьи и т.п.) начинает сам мстить своим обидчикам.</p> <p>4) Игра раскрывает особенности пиратского дела. В игре представляется открытый виртуальный мир, в котором игрок может грабить корабли, собирать команду на корабль, торговать контрабандой,</p>	<p>1) GTA, Thief</p> <p>2) Серия игр Mafia</p> <p>3) Hitman, Assassin's Creed</p> <p>4) Assassin's Creed IV: Black Flag, Sid Meir's Pirates!, Sea of Thieves</p>

			участвовать в морских сражениях.	
8	21 «По характеру или разовому действию, поступку, функции»	Основатель	В данных играх игрок основывает свой собственный город в виртуальном мире.	SimCity, Tropico, Anno 2205
9	23 «По личным, общественным отношениям, связям»	1) Отец 2) Жена 3) Дочь 4) Мама	Игры могут быть посвящены семейным отношениям, например, игрок может создавать семьи, развивать их.	Серия игр The Sims
10	25 «В сфере религии, культо»в	1) Инквизитор 2)Шаман 3)Колдун	Игры часто сочетают мир реальный и магический. Герой обладает магическими способностями чаще всего противостоит.	DragonAge: Inquisition
11	29 «В сфере просвещения, преподавания, обучения»	Учитель	Данная номинация общая для всех игр. Есть персонаж, который учит героя чему-либо, что впоследствии будет влиять на все прохождение игры.	Assasin's Creed
12	30 «В сфере медицины, врачевания, фармакологии, гигиены, парикмахерского искусства»	1) Доктор 2)Лекарь 3)Медсестра 4)Медбрат 5)Психиатр	В таких играх герой, как правило, не является медицинским работником, а выступает в роли пациента. Номинация <i>психиатр</i> часто используется в играх с отрицательным значением, так как такой доктор является экспериментатором, подопытными которого становятся душевнобольные люди. Он, сошедший с ума, хочет доказать свои гипотезы лечения болезни.	Two Point Hospital, Outlast
13	31 «В сфере власти, служебной, официальной,	1) Король 2)Царь 3)Император	Такие игры погружают игрока в Средневековье.	Assasin's Creed, Life is feudal: Your own, For

	должностной деятельности»			Honor
14	32 «Должностные, выборные лица в государственных структурах, во властных государственно-административных органах, в органах самоуправления»	1) Детектив 2) Судья 3) Адвокат	Игры позволяют игроку полноценно погрузиться в атмосферу детективного расследования.	Grim Fandango, Still Life, серия игр Sherlock Holmes, Fahrenheit, L.A. Noire
15	34 «В военной, военизированной сферах деятельности»	1) Боец 2) Воин 3) Солдат 4) Офицер 5) Адмирал 6) Лейтенант 7) Капитан 8) Генерал 9) Рядовой 10) Сержант 11) Командир 12) Снайпер 13) Наёмник	Игры посвящены военным действиям.	War Thunder, Battelfield, Metal Gear Solid, Halo, Fallout
16	38 «В сфере транспорта, перевозок»	1) Лётчик 2) Пилот	В игре такого вида игрок будет играть за пилота. Он может улучшать самолеты, покупать или продавать их.	World of Warplanes, Ace Combat
17	40 «В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпровождения»	1) Арбитр 2) Боксёр 3) Баскетболист 4) Вратарь 5) Гонщик 6) Спортсмен 7) Штурман 8) Форвард 9) Футболист 10) Юниор	Игры о каком-либо спорте.	FIFA, NBA, Pro Evolution Soccer
18	44 «Совокупности лиц»	1) Люди 2) Мир 3) Народ 4) Человечество 5) Группа 6) Команда	Сюжет такой игры может развиваться только тогда, когда игроки создают команду, а их задачей является спасение людей, мира и т.п.	Battelfield, Tom Clancy's, The Regiment
19	45 «Религиозные, мифологические, сказочные, фантастические,	1) Волшебник 2) Колдун 3) Маг 4) Чародей	В таких играх главными героями является не люди, а человекоподобные	World of Warcraft, The Elder Scrolls, Final Fantasy

	человекоподобные существа»	5) Зомби	существа, наделенные магическими силами.	
--	----------------------------	----------	------------------------------------------	--

Данные, представленные в таблице 6, свидетельствуют о том, что для каждой игры характерна как любая номинация (*человек, гражданин, учитель, основатель*), так и конкретная (*волшебник, колдун, арбитр, детектив, боец, воин* и т.д.). По конкретным номинациям можно говорить о типе сюжета.

Проведённый анализ выявил 6 основных типов сюжетов:

- 1) фантастический, где персонажами являются человекоподобные существа, мир не имеет никакого отношения к реальной действительности;
- 2) приключенческий, где герой постоянно что-то исследует, попадает в различные авантюрные ситуации;
- 3) детективный, где персонажами выступают детективы, адвокаты, которые борются с преступлениями;
- 4) исторический, где представлены исторические события;
- 5) военный, где представлены различные военные действия;
- 6) спортивный, где представлены отдельные виды спорта (футбол, баскетбол и т. д).

Однако стоит отметить, что данная характеристика сюжетов условная, так как, как правило, в играх могут сочетаться 2-3 типа сюжета, например, исторический и приключенческий (*Assassin's Creed*).

Таблица 7. Типы сюжетов через номинации лиц

№	Типы сюжетов	Номинации лиц
1	Фантастический	Волшебник, колдун, маг, чародей, зомби, инквизитор, шаман, житель, земляне, супермен.
2	Приключенческий	Пират, летчик, пилот, группа, команда.
3	Детективный	Преступник, бандит, мафиози, киллер.
4	Исторический	Нацист, фашист, самурай, купец, король, царь, император.
5	Военный	Боец, воин, солдат, офицер, адмирал, лейтенант, капитан, генерал, рядовой, сержант,

		командир, снайпер, наёмник.
6	Спортивный	Арбитр, боксер, баскетболист, вратарь, гонщик, спортсмен, штурман, форвард, футболист, юниор.

Таким образом, проведённое исследование убедительно доказывает связь номинаций лиц с сюжетами компьютерных игр. Семантический анализ позволяет увидеть, какие фрагменты реального мира представляют интерес для разработчиков игр и игроков, а что оказывается за пределами их внимания.

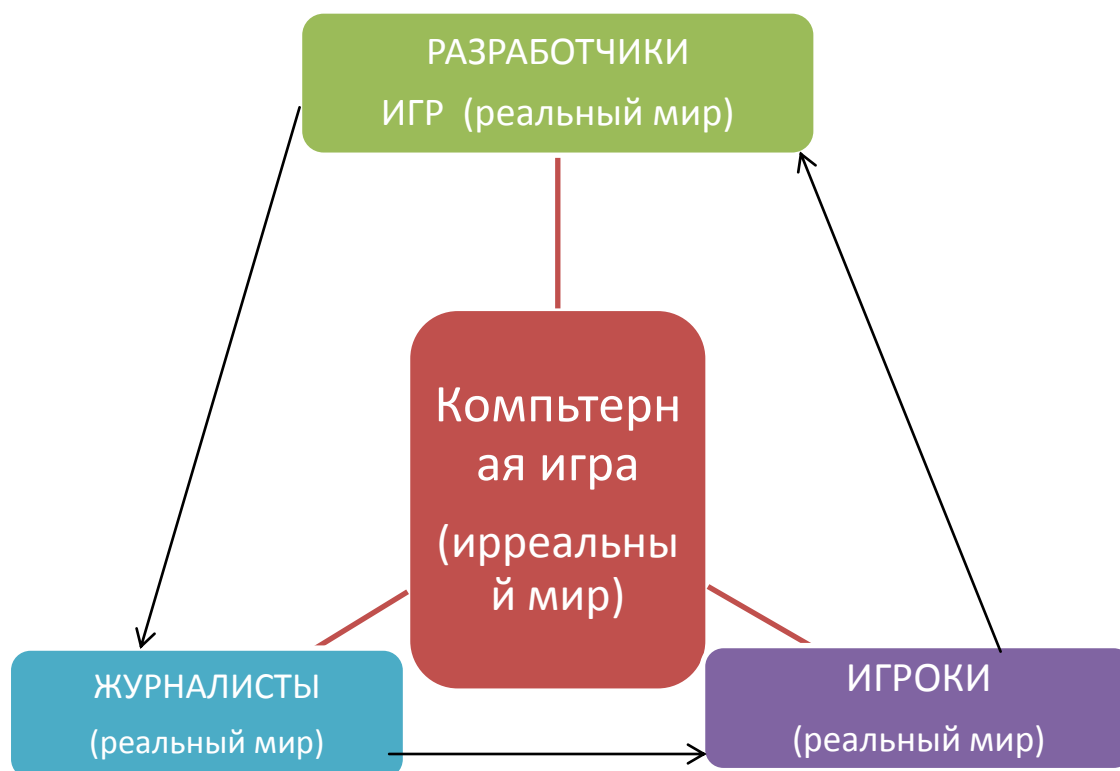
2.4. Языковая картина мира игровой индустрии

В данном разделе предпринята попытка выявления структуры языковой картины мира игровой индустрии, представленной в интернет-журнале «Игромания».

В настоящей работе под языковой картиной мира (ЯКМ) понимается такое репрезентированное в языке видение мира, которое характерно для того или иного социума, народа как представление о самих себе и своих действиях.

На рисунке 1 представлена структура ЯКМ, репрезентированная в интернет-журнале «Игромания». В центре данной ЯКМ находятся компьютерные игры, которые являются объектами различных действий разработчиков игр, игроков и журналистов, которые, в свою очередь, являются главными субъектами ЯКМ игровой индустрии. На это указывает то, что существительные *разработчики, создатели, фанаты, поклонники, почитатели, журналисты, редакция, пресса, репортер* наиболее часто употребляются в интернет-журнале.

Рисунок1. Структура ЯКМ игровой индустрии



Отметим, что все три стороны тесно связаны между собой, так как разработчики, журналисты и игроки находятся в коммуникации постоянно, следовательно, виртуальный мир создается и переосмысливается не только создателями игр, но и журналистами и поклонниками игр.

Разработчики игр прежде всего представлены с позиции их профессиональной деятельности. Среди номинаций лиц по профессии наиболее популярными являются *создатели, дизайнеры, гейм-дизайнеры, программисты, локализаторы, сценаристы*.

Журналисты тоже представлены с позиции их профессиональной сферы. Наиболее популярными номинациями являются *пресса, редакция, журналисты*.

Важное место в интернет-журнале «Игромания» занимают сами игроки, так как игры и журнал создаются прежде всего для них. Именно от игрового сообщества зависит сумма продаж и популярность компьютерной игры. Игроки

представлены с позиции их отношения к играм. Для их обозначения характерны такие номинации, как *фанат, поклонник, почитатель*.

Также стоит сказать о том, что современные компьютерные игры могут отражать как утопическую реальность будущего человеческого мира, так и антиутопическую, но превалирует именно вторая. Например, частотно употребление номинации *зомби*, относящейся к 45 подмножеству «Религиозные, мифологические, сказочные, фантастические, человекоподобные существа». В «Русском семантическом словаре» дано такое определение: «Зомби – мертвец, действующий по воле того, кто вызывает его дух» [Шведова, 2002: 394]. Однако семантика этого слова в компьютерных играх изменилась: там люди превращаются в зомби в результате неудачных экспериментов в медицинской сфере или какой-либо катастрофы, но никто не управляет ими, они являются самостоятельными субъектами в игре.

Также интересно то, как в играх разработчики видят различные эпохи в истории. В играх допускается смешение эпох, например, царь может существовать в современной России, фашисты могут править во всём мире.

Таким образом, ЯКМ игровой индустрии включает элементы реального и ирреального миров, которые взаимодействуют друг с другом. Номинации человека, действующего в мире реальном, в интернет-журнале более частотны, но менее разнообразны, чем номинации человека, действующего в мире ирреальном

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Проведённое исследование позволяет сделать следующие выводы.

Во-первых, лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания» представлен 43 подмножествами из 45 подмножеств этого класса в «Русском семантическом словаре». Полностью отсутствуют единицы из подмножеств 16и 43:названия лиц «По положению в какой-н. общественной среде, по социальной значимости, авторитету или их отсутствию» и «Называния собственно оценки, обращения».

Во-вторых, из 10 доминантных по наполненности лексических подмножеств «Русского семантического словаря» только 6 подмножеств являются доминантными в интернет-журнале «Игромания», общее количество единиц, входящих в доминантные подмножества журнала, составляет 6% от числа словарных единиц, входящих в эти подмножества в словаре.

В-третьих, сопоставление лексики интернет-журнала «Игромания» с лексикой газеты «Городские новости» показало, что для журнала подмножество «Совокупности лиц» гораздо более значимо, чем для газеты: в журнале в это подмножество входит 69 единиц, в газете – 46.

В-четвертых, выявлено, что в публикациях интернет-журнала «Игромания» присутствуют сюжеты реального и виртуального миров. К реальному миру относится всё то, что создает мир виртуальный, а к виртуальному – сюжеты самих игр. Показана связь сюжетов компьютерных игр с номинациями лиц. Выяснилось, что из 45 подмножеств лексического класса «Названия лиц» только 19 связаны с сюжетами компьютерных игр. Единицы, входящие в остальные подмножества, почти не используются в описании игр. Выявлено 6 основных типов сюжетов компьютерных игр: фантастический, приключенческий, детективный, спортивный, военный, исторический. Охарактеризованы наиболее часто используемые названия человека, присутствующие в описаниях этих типов сюжетов.

В-пятых, предложен способ описания языковой картины мира игровой индустрии через номинации лиц. Выявлено, что в центре данной ЯКМ находятся компьютерные игры, которые являются объектами различных действий разработчиков игр, игроков и журналистов, которые, в свою очередь, являются главными субъектами ЯКМ игровой индустрии. Разработчики, игроки и журналисты находятся в постоянной коммуникации, обмениваются новыми идеями и предложениями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Компьютерные игры начали развиваться в 1980-х годах XX века и до конца столетия считались лишь развлечением, но постепенно их популярность стала равна литературе, кинофильмам, что позволило посмотреть на них с другой точки зрения.

В 1999 году при Копенгагенском институте информационных технологий создается первый Центр исследования компьютерных игр («Center for Computer Games Research»), и уже в 2003 году выходит журнал под названием «Game Studies», благодаря которому в науке формируется новое междисциплинарное направление – gamestudies, или философия видеоигр. В это же время в Финляндии создается Ассоциация исследования цифровых игр («Digital Games Research Association»).

В России подобные центры начали создаваться лишь в начале 2010-х годов. Первый российский Центр исследования видеоигр был основан при факультете философии МГУ им. М.В. Ломоносова в 2012 году, затем в 2013 году при Институте философии СПбГУ создается Лаборатория исследования компьютерных игр (ЛИКИ).

В современной науке компьютерные игры рассматривают с позиций самых различных направлений: культурологии, социологии, психологии, литературоведения, лингвистики и т. д.

В данной работе компьютерные игры рассмотрены с точки зрения лексической семантики, которая является одним из направлений лексикологии. Отметим, что в большинстве работ по лексикологии рассматриваются проблемы заимствования иностранных слов в русской игровой индустрии, с точки зрения лексической семантики компьютерные игры почти не изучены.

В данной работе источником материала послужил интернет-журнал «Игромания», для анализа в нём выбраны такие разделы, как «Ждем игру», «Играем», «Вспоминаем», «R&S: В разработке», «R&S: В центре внимания»,

«R&S: Вердикт», «R&S: Прямая речь», «Из первых рук», потому что именно в них авторы статей делают подробный обзор компьютерных игр.

Для того, чтобы исследовать лексический класс «Названия лиц» в данном журнале, прежде всего, была дана общая характеристика лексического класса «Названия лиц», что послужило дальнейшей систематизации фактического материала по подмножествам «Русского лексико-семантического словаря».

На основе теоретического материала из текстов сочинений выбраны номинативные единицы, которые распределены по 45 подмножествам, представленным в «Русском лексико-семантическом словаре». Однако из 45 подмножеств в журнале отразилось только 43 подмножества. Отсутствуют номинации лиц по «По положению в какой-н. общественной среде, по социальной значимости, авторитету или их отсутствию» и «Названия собственно оценки, обращения». Отметим, что из 10 650 номинаций лиц, представленных в «Русском семантическом словаре», в проанализированных номерах интернет-журнала «Игромания» использовано лишь 462 лексических единицы, что составляет 4% от общего числа.

В результате исследования выявлено 6 доминантных по наполненности подмножеств в интернет-журнале «Игромания». Самым наполненным оказалось подмножество 44 «Совокупности лиц», так как для современных компьютерных игр характерна командная игра. Если сравнить с наполненностью данного подмножества в «Русском семантическом словаре», то в «Игромании» используется только 7% номинаций.

В работе предложен способ описания сюжетов компьютерных игр при помощи номинаций лиц. Выяснилось, что только 19 подмножеств из 43 связаны с типичными сюжетами компьютерных игр. В этих подмножествах были выделены доминанты – наиболее часто употребляемые номинации, с их помощью была дана характеристика сюжетов компьютерных игр. Остальные 24 подмножества представлены в журнале малым количеством номинативных

единиц, и это не позволяет установить их связь с определенными игровыми сюжетами.

Выявлено, что для каждой игры характерна как любая номинация, так и конкретная, и именно по конкретным номинациям можно говорить о типе сюжета. Определено 6 основных типов сюжетов компьютерных игр: фантастический, приключенческий, исторический, военный, спортивный, детективный. Отмечено, что во многих играх используется не один, а несколько типов сюжетов.

Определена структура ЯКМ игровой индустрии. В её центре находятся компьютерные игры, являющиеся объектами различных действий главных субъектов реального мира: разработчиков игр, игроков и журналистов. Наиболее употребительными номинациями лиц в интернет-журнале являются существительные: *разработчики, создатели, фанаты, поклонники, почитатели, журналисты, редакция, пресса, репортёр*. Отмечено, что для обозначения персонажей ирреального мира компьютерной игры в основном используется уже существующая общеупотребительная лексика, а для обозначения субъектов мира реального появились новые названия лиц по профессии: *гейм-дизайнер, игровой художник, левел-дизайнер, локализатор, моддер, девелопер*, что говорит о развитии игровой индустрии.

Перспективы дальнейшего исследования заключаются в том, чтобы с помощью методов лексической семантики проанализировать все лексические классы, репрезентирующие ЯКМ игровой индустрии; выявить тенденции появления новой лексики и определить, как меняется семантика общеупотребительных слов в данной сфере по сравнению с их словарным толкованием.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2. С. 82–86.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: Советская энциклопедия, 1966. – 608 с.
3. Арутюнова Н.Д. Язык и мир человека. М.: «Языки русской культуры», 1999. 896 с.
4. Башарина А.К. Понятие «семантическое поле» // Вестник Якутского государственного университета. 2007. №1. С. 93–96.
5. Башкова И.В. Теоретические основания русской семантической персонологии объект и предмет: дис. ... докт. филол. наук: 10.02.10. Красноярск, 2018. 494 с.
6. Большой энциклопедический словарь / отв. ред. В.Н. Ярцева – Изд. 2-е М: Большая Российская энциклопедия, 1998. 685 с.
7. Болотина М.А., Кузьмина, Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. – 2019. – № 1. – С. 43–50.
8. Булгак С.С., Латыпова А.Р., Ленкевич А.С., Очеретяный К.А., Скоморох М.М. Образ другого в компьютерных играх // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2017. № 2. С. 242–253.
9. Ветренко И.Л. Компьютерная игра как одна из моделей современной реальности // Омский научный вестник. 2006. №5. С. 115–118.
10. Вишневский А.В. Смыслы компьютерных миров // Омский научный вестник. 2013. № 2. С. 111–114.

11. Воскобойникова Л.П. О контекстуальных классах как условии установления лексического значения // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2009. №3. С. 192–199.
12. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. 2007. № 3. С. 54–71.
13. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10.02.19. М., 2006. 21 с.
14. Горностаев С.В. Пути проникновения и стилистическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке / // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2014. №10. С. 75–81.
15. Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. 2015. № 1. С. 127–145.
16. Гусев А.А., Сметанина О.В. Феномен компьютерной игры и религиозные практики // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. 1: Регионоведение: философия, история, социология, юриспруденция, политология, культурология. 2018. №1. С. 185–191.
17. Данилова А.Ю., Ляпкина, Т.Ф. Компьютерные игры как объект антропологического исследования // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2016. № 1. С. 69–72.
18. Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. 2010. №3. С. 18– 20.
19. Дзагиева Х.Д. Лексико-семантические классы (группы) слов как явления лексической парадигматики // Рефлексия. 2014. №4. С. 70–72.
20. Ефимова Н.И., Моржанаев Н.И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. 2015. № 4. С. 75–78.

21. Зеленко К.Р. Перевод антропонимов в компьютерных играх на примере «WorldofWarcraft» // Научный журнал. 2017. № 4. С. 88–90.
22. Зотов С.О. DarknessWithin: сновидение как сюжетобразующая функция в нарративах компьютерных игр // Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина. 2015. № 3 . С. 224–232.
23. Калинина Л.В. Естественный язык и язык компьютерных технологий как два способа отражения действительности // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. 2013. №2-2. С. 10–14.
22. Каминская Ю.А. Лексический класс, его семантический и фразеологический потенциал (названия растений и растительных организмов в современном русском литературном языке): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. М., 2002. 24 с.
23. Кубрякова Е.С. Язык и значение: На пути получения о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М.: Рос. Академия наук. Ин-т языкознания, 2004. 560 с.
24. Кузнецова Э.В. Лексикология русского языка: учеб. пособие для филол. фак. ун-тов. – 2-е изд., испр. и доп. М.: Высшая школа, 1989. 216 с.
25. Литвинова Е.С. Подъязык любителей и разработчиков компьютерных игр – профессиональный язык или жаргон? // Международный научно-исследовательский журнал. 2014. №1. С. 117–118.
26. Медиафилософия X. Компьютерные игры: стратегии исследования / Под.ред. В.В. Савчука. СПб.: Издательство Санкт-петербургского философского общества, 2014. 328 с.
27. Медиафилософия XII. Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр / Под.ред. В.В. Савчука. СПб.: Фонд развития конфликтологии, 2016. – 498 с.
28. Новиков Л.А. Семантика русского языка: учеб. пособие. М.: Высшая школа, 1982. 272 с.

29. Норман Б.Ю. Теория языка. Вводный курс. Учебное пособие. М.: Флинта: Наука, 2003. 296 с.
30. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4. С. 349–353.
31. Першина К.В. Анализ влияния компьютерных игр на агрессивное поведение подростков // Научный журнал. 2019. №2. С. 43–47
32. Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / Б.А. Серебренников, Е.С. Кубрякова, В.И. Постовалова, В.Н. Телия, А.А. Уфимцева. М.: Наука, 1988. – 216 с.
33. Рейнюк А.С., Широков А.А. Этнометодология видеоигр: феноменальное поле в игровой практике // Социологическое обозрение. 2017. №3. С. 233–276.
34. Русский семантический словарь. Толковый словарь, систематизированный по классам слов и значений: в 6 т. / РАН. Ин-т рус. яз.; под ред. Н.Ю. Шведовой. М.; 2002. Т.1. 826 с.
35. Румянцева А.В. Комплексный анализ выражения множества лиц в современном русском языке: автореферат [Электронный ресурс] //RSL.RU: электронный каталог российской государственной библиотеки . URL: <http://search.rsl.ru/ru/record/01004343531> (дата обращения: 5.04.19).
36. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России // Вестник университета. 2014. №5. С. 13–17.
37. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Манускрипт. 2016. № 2. С. 171– 173.
38. Скоморох М.М. Компьютерные игры и утопия; на что способны геймеры? // Международный журнал исследовательской культуры. 2014. №2. С. 53–60.

39. Смольников А.Д. Повествование через окружение: о художественных приемах в нарративах компьютерных игр // Гуманитарная информатика. 2017. № 12. С. 69–76.
40. Соколова Е.В. Кюклик Ю.В. поисках утраченного текста: литературоведение и компьютерные игры // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная литература. Сер. 7: Литературоведение. Реферативный журнал. 2002. №3. С. 31–33.
41. Сухов Г.Е. Компьютерные игры как объект культурологического исследования // Ярославский педагогический вестник. 2006. № 2. С. 18–20.
42. Тармаева В.И. Компьютерные игры и журналистика // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. № 5. С. 343–350.
43. Фадеев И.В. Влияние компьютерных игр на социализацию людей // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 4-2. С. 25–28.
44. Федоров А.В. Краткая история компьютерных игр в России // Медиаобразование. 2013. № 4. С. 137–149.
45. Чепелова Т.П. История возникновения понятия «языковая картина мира», его развития // Молодой учёный. 2009. № 5. С. 119–122.

Список источников иллюстративного материала

46. Акименко Н. Девять принцев Амбера // Игромания. 1999. № 1. С. 22–23.
47. Александров А. SWAT 4 // Игромания. 2005. №1. С. 40–41.
48. Александров А. Стальные монстры // Игромания. 2005. № 1. С. 50–51.
49. Александров А. Man of Valor // Игромания. 2005. № 1. С. 64–66.
50. Александров А. Власть закона. Полицейские истории // Игромания. 2005. № 1. С. 100.

51. Александров А., Иванов А. Лига хаоса // Игромания. 2005. № 1. С. 88–89.
52. Акимов В. Nightlong Union City Conspiracy // Игромания. 1999. № 1. С. 30–35.
53. Арсеньев Н. Crysis мечты. Как выжить из Crysis максимум // Игромания. 2008. № 1. С. 74–77.
54. Асанов И. Need for Speed: Prostreet // Игромания. 2008. № 1. С. 88–90.
55. Берновский А. Leisure Suit Larry 7: Love For Sail // Игромания. 1999. №1. С. 70–73.
56. Бузенков М. T-72: Балканы в огне // Игромания. 2005. № 1. С. 86–87.
57. Буровский Д. Test Drive Off-Road 2 // Игромания. 1999. № 1. С. 50–51.
58. Буровский Д. Test Drive 5 // Игромания. 1999. № 1. С. 52–53.
59. Буровский Д. FIFA '99 // Игромания. 1999. № 1. С. 56–58.
60. Буровский Д. Шестое измерение // Игромания. 1999. № 1. С. 59–60.
61. Буровский Д. Colin McRae Rally // Игромания. 1999. № 1. С. 54–56.
62. Бутрин А. Xpand Rally // Игромания. 2005. № 1. С. 84–85.
63. Бутрин А. NBA Live 2005 // Игромания. 2005. № 1. С. 90–91.
64. Варнавский И. Первый взгляд // Игромания. 2005. № 1. С. 36–39.
65. Варнавский И. Second Sight // Игромания. 2005. № 1. С. 48–49.
66. Варнавский И. Rollercoaster Tusoon 3 // Игромания. 2005. № 1. С. 80–81.
67. Варнавский И. Mortyr 2 // Игромания. 2008. № 1. С. 82–84.
68. Варнавский И. Kane&Lynch: Dead Men // Игромания. 2005. № 1. С. 94.
69. Волик А. Vampire: The Masquerade Bloodlines // Игромания. 2005. № 1. С. 70–72.
70. Гусев И. Hitman II. Silent Assassin // Игромания. 2002. № 1. С. 30–31.
71. Григорьев А. Railroad Tusoon II // Игромания. 1999. № 1. С. 42–45.
72. Дядя Ф. Civilization III // Игромания. 2002. № 1. С. 52–55.
73. Жутаев В. Братья пилоты. Дело о серийном маньяке // Игромания. 1999. № 1. С. 36–37.

74. Карасев Д. Empire Earth 3 // Игромания. 2008. № 1. С. 86–87.
75. Кузьмин Ю. Patrician II // Игромания. 2002. № 1. С. 56–57.
76. Кузьмин Ю. Microsoft Flight Simulator 2000 // Игромания. 2002. № 1. С. 92–94.
77. Кузьменко А. Half-Life 2 // Игромания. 2005. № 1. С. 56–60.
78. Кузьменко А. Medal of Honor: Pacific Assault // Игромания. 2005 № 1. С. 68–69.
79. Кумби М. В разработке // Игромания. 2002. № 1. С. 26–28.
80. Кумби М. Outcast 2 // Игромания. 2002. № 1. С. 34–36.
81. Куприянов С. Atlantis Evolution // Игромания. 2005. № 1. С. 92.
82. Логинов А. Вердикт // Игромания. 2002. № 1. С. 46–50.
83. Логинов А. Mech Warrior 4 // Игромания. 2002. № 1. С. 84–85.
84. Михайловский Ф., Чекалов Д. Ждём игру // Игромания. 1999. № 1. С. 10–21.
85. Москвитин Е., Москвитин О. Project: Snowblind // Игромания. 2005. № 1. С. 46–47.
86. Москвитин Е., Москвитин О. Звездные волки // Игромания. 2005. № 1. С. 98.
87. Москвитин Е., Москвитин О. Shrek 2: Team Action // Игромания. 2005. № 1. С. 74–76.
88. Облизин Р., EviL LaughN. Half-Life // Игромания. 1999. № 1. С. 24–29.
89. Облизин Р., EviL LaughN. Sin // Игромания. 1999. № 1. С. 46–49.
90. Полянский О. Warcraft III // Игромания. 2002. № 1. С. 42–43.
91. Полянский О. Return to Castle Wolfenstein // Игромания. 2002. № 1. С. 82–83.
92. Полянский О. Ballistics // Игромания. 2002. № 1. С. 86–88.
94. Пятнистая Р. Stronghold // Игромания. 2002. № 1. С. 66–68.
95. Ставицкий О. Нефтедоллары // Игромания. 2005. № 1. С. 40–43.
96. Ставицкий О. Playboy: The Mansion // Игромания. 2005. № 1. С. 82–83.

97. Ставицкий О. Ghostbusters // Игромания. 2005. № 1. С. 46.
98. Ставицкий О. Sublustrum // Игромания. 2005. № 1. С. 48.
99. Ставицкий О. Flatout // Игромания. 2005. № 1. С. 42–44.
100. Ставицкий О. American McGee's grimm // Игромания. 2005. № 1. С. 56–59.
101. Ставицкий О. Crysis // Игромания. 2005. № 1. С. 70–73.
102. Ставицкий О. GuitarHero 3: Legend of Rock // Игромания. 2008. № 1. С. 94–95.
103. Феткулов Л. Dungeon Hero // Игромания. 2005. № 1. С. 45.
104. Феткулов Л. Worldshift // Игромания. 2005. № 1. С. 50–51.
105. Феткулов Л. The Crossing // Игромания. 2005. № 1. С. 52–53.
106. Чечулин С. Чистильщик // Игромания. 2005. № 1. С. 36–39.
107. Чечулин С. Большое путешествие // Игромания. 2005. № 1. С. 96.
108. Чечулин С. Call of Duty 4: ModernWarfar // Игромания. 2008. № 1. С. 78–81.
109. Шаповалов А., Шитарев К. Fallout 2 // Игромания. 1999. № 1. С. 61–69.
110. Шульга С. Myth III: The World Ace // Игромания. 2002. № 1. С. 92–93.
111. Янович И. Solder of Rortune: Payback // Игромания. 2008. № 1. С. 58–61.
112. Sarcastic R. Warlords Battlecry II // Игромания. 2002. № 1. С. 38–39.
113. *Q-Tuzzoff*. Duke Nukem Forever // Игромания. 2002. № 1. С. 32–33.

Номинации лиц в текстах интернет-журнала «Игромания»

Реальные лица, люди
Лицо, человек

Общие обозначения (9; 6)

1999	2002	2005	2008	2011	2014	Декабрь 2018
Человек	Человек	Человек	1.Гражданин 2. Человек	Человек	Человек	Человек

Названия лица по характерным признакам: по свойству, состоянию, по связям, по действию, функции

По отношению к расе, национальности, а также к территории, к месту жительства, по местонахождению:

По расовой, национальной принадлежности, по внешним расовым признакам (10; 7)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Негр	-	-	-	-

По отнесенности к месту жительства, пребывания, к территории местности
Общие обозначения (10; 8)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Житель	Житель	-	Соседи	Житель	-	Житель

По не исконному месту жительства, нахождения, по перемене места жительства (10; 10)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Кочевник	-	-	-	-	-

По отнесенности к месту, к территории
К планете, к континенту (10; 11)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Земляне	Земляне	-	-	-

По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному, интеллектуально-эмоционально-физическому состоянию, свойству, качеству и их проявлению

По интеллектуальному, интеллектуально-эмоциональному отношению к кому-чему-н., по восприятию кого-чего-н.

Общие обозначения (11; 14)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Любитель 2.Противник 3.Поклонник 4.Проповедник 5.Почитатель 6.Сторонник	1.Любитель 2.Противник 3.Поклонник	1.Любитель 2.Противник 3.Поклонник	1.Любитель 2.Поклонник 3.Противник 4.Последователь	1.Любитель 2.Противник 3.Поклонник	1.Антагонист 2.Противник 3.Поклонник 4.Любитель	1.Противник 2.Поклонник 3.Любитель

По отношению к направлению, течению в науке, искусстве, к соответствующим научным взглядам, методикам

Общие обозначения (11; 17)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Формалисты	-	-	-	-

В искусстве (11; 19)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Эстет

По умонастроению, восприятию, по кругу интересов (11; 21)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
По кругу интересов, по отношению к своим потребностям					
-	-	Обыватель	-	-	Прагматик

По восприятию социальных явлений, по отношению к социальному узусу (11; 22)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Диссиденты	-	-	-	-

По личному отношению к кому-чему-н., по расположенности, пристрастию, влечению

По расположению, склонности, пристрастию, интересу или по нерасположенности к кому-чему-н.

К другому лицу, к людям (11; 23)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Неприятель	-	-	Неприятель	-	Неприятель

К определенному занятию, делу (11; 24)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Болельщик	Болельщик	-	-

По отношению верности, преданности, постоянства, любви к кому-чему-н. (11; 25)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Фанат	1. Фанат 2. Фанатик	Фанат	1. Паладин 2. Фанат	1. Маньяк 2. Фанат	Фанат

По врожденному или приобретенному интеллектуальному или интеллектуально-эмоционально-физическому свойству, качеству

По одаренности, по обладанию способностями, умом, талантом или по их отсутствию

По одаренности, по обладанию способностями, умом, талантом

По собственно способностям, таланту, уму (12; 26): 57

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Гений	-	1. Гений 2. Вундеркинд	-	Чародей

**По обладанию знаниями, умениями, мастерством, опытом или по их отсутствию:
Общие обозначения**

По обладанию знаниями, мастерством, опытом (12; 29):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Мастер	Мастер	1. Мастер 2. Специалист	Специалист	1. Мастер 2. Работник 3. Ценитель	Ас	Работник

По отсутствию знаний, умений, опыта, по их недостаточности (12; 30):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Новичок	Новичок	-	-	Новичок	Новичок

В разных частных видах деятельности, знания (12; 32):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Хозяин	1. Вояка 2. Стрелок	-	-	Вояка	-	1. Стрелок 2. Хозяин

По свойствам натуры, чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими свойствами, чертами

По чертам характера, а также по поступку, поведению, определяемому такими чертами характера

Героизм, удаливость, подвижничество, приверженность правде, закону, свободе (13; 33)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Рыцарь	Рыцарь

Доброта, доброжелательность, бескорыстие (13; 34)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Альтруист	-	-	Денди

Трудолюбие, труженичество, аккуратность, усердие, заботливость, деловитость, любознательность (13; 35)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	-

Смирение, скромность, простота, наивность (13; 36)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Послушник	-	-	-	-

Эгоизм, хвастовство, бахвальство, заносчивость (13; 42)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Супермен	Выскачка	-	-	-

Развратность, волокитство, мотовство, беспутство, пьянство (13; 46)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Ловелас	-	-	-	-	-	1. Пьяница

						2.Пьянчуга
--	--	--	--	--	--	------------

Обман, хитрость, ловкачество, беспринципность, льстивость, ханжество, подозрительность (13; 48)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Наёмник	Наёмник	Делец	-	-	-	Наёмник

Бесчувственность, жестокость, злобность, злодейство (13; 52)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Злодей	-	1. Злодей 2. Изверг	-

Невоспитанность, неразвитость, грубость, подлость (13; 53)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Варвар	1.Варвар 2.Вандал 3.Мерзавец	-	1. Гад 2.Проходимец 3. Сволочь	-	Варвар	Сволочь

Названия лиц по социальному свойству, средоточию в лице характерных социальных черт своего времени, по характерному социальному состоянию, действию, функции, по личным и общественным отношениям, связям:

Общие обозначения (14; 55)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1.Представитель 2. Участник	-	-	Участник	-	-

По социальному состоянию, по характерному социальному действию, функции, по личным и общественным отношениям, связям

По вхождению в партии, общественные движения, административно-хозяйственные объединения, а также по отношению к общественным, идеологическим течениям, движениям

Члены партий, сторонники, последователи общественных, политических, идеологических течений, направлений, движений (14; 57):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	-	1. Нацист 2. Фашист	-	Фашист	-	1.Нацист 2.Сопартиец

По сословному положению, по титулованию; по экономическому, правовому состоянию, по положению личного хозяйства или зависимости, по обладанию собственностью

По сословному положению, по состоянию личного хозяйства или зависимости

По принадлежности к привилегированным слоям общества, к интеллигенции, купечеству (15; 60)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Купец	1.Вассал 2.Джентельмен	Купец	-	-	Самурай	Самурай

По принадлежности к правящим, руководящим верхам (15; 61)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Олигарх	-

По принадлежности к простому народу, к непривилегированным слоям общества (15; 62)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	1.Рабочий 2. Пезант («крестьянин»)	-	-	-	Простолюдин	Крестьянин

По выходу из какой-н. социальной среды, по перемене такой среды (15; 63)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Маргинал	-	-

По социально-экономическому положению, по отношению к собственности, к средствам существования

По владению собственностью, имуществом, капиталом, а также по невлладению имуществом, богатством

Общие обозначения (17; 66)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Владелец	1.Владелец 2.Хозяин

По владению богатством, большой или коллективной собственностью, крупным предприятием, землями (17; 67)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Миллионер

По невлладению собственностью, богатством (17; 69)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Нищий	-	-	-	-	-

По отношению к средствам существования, к их получению

По социальной устроенности, по способу получения средств существования (17; 70)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Пенсионер	-	-	-	-

По отношению к социально-экономическим, административно-правовым действиям и обусловленному ими состоянию

По отношению к платежам, выплатам, вложениям (18; 72)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Спонсор	Налогоплательщик	-	-	-	Плательщик

По отношению к обязательству, договору, поручительству, опеке, наследованию (18; 73)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Наследник	-	Наследник	-	-

По отношению к аренде, найму, временному пользованию чем-н. (18; 74):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Работодатель	-

Названия лиц по отношению к гражданству, к административно-правовым нормам, к закону, суду

По отношению к гражданству, подданству, к избирательному праву (19; 75)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Поданный	Иностранец	-	-	-	-

По состоянию несвободы (заключение, пленение, арест, исполнение приговора) (19; 78)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Заложник	Заложник	Заложник	-	-

По отношению к противозаконному действию, к преступлению

Общие обозначения (19; 79)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	-	-	Преступник	-	Преступник	Преступник

Воровство, грабёж, насилие, диверсия, казнокрадство, взяточничество и другие нарушения закона (19; 80)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1. Бандит 2. Вор 3. Мафиози 4. Пират 5. Террорист	1. Бандит 2. Мафиози 3. Пират 4. Террорист	Хулиган	1. Бандит 2. Гангстер 3. Наркобарон 4. Пират 5. Террорист	1. Контрабандит 2. Террорист	1. Вор 2. Бандит 3. Рабойник 4. Террорист	1. Автоугонщик 2. Бандит

Убийство, самоубийство (19; 81)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	Киллер	-	-	-	-	Киллер

По окказиональному состоянию, обусловленному ситуацией, обстоятельствами, событием

По состоянию – результату чужого действия, поступка, отношения

Избрание, приглашение, доверие (20; 83)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Избранник	-

Воспитание, обучение, забота (20; 85)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Подопечный	-	Ученик	-

По состоянию – результату собственного действия, поступка именуемого лица, а также по отнесённости к какому-н. событию

Волеизъявление, притязание на что-н. (20; 88)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Претендент	-	-	

Состояние внутренней или внешней свободы или зависимости (20; 89)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Слуга	-	-	-	-

Обладание или необладание удачей, счастьем (20; 90)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Неудачник

Обладание или необладание лидерством, победой, преимуществом в чем-н. (20; 91)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Победитель	-	-	-	-	-

Отнесенность к общественному событию, ситуации (20; 92)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Жертва	Жертва	-	Жертва	Жертва

По характерному или разовому действию, поступку, функции

Создание, преобразование, совершенствование, поиск, сохранение или уничтожение

Основание, создание, освоение, начинание, преобразование (21; 94)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Завоеватель 2.Строитель	1.Создатель 2.Творец	-	-	1.Основатель 2.Создатель	1.Основатель 2.Предшественник 3.Создатель	Создатель

Поиск, исследование, обнаружение; сбережение, уничтожение (21; 95)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Исследователь	-	-	-	1. Исследователь 2. Страж	-

Главенствование, руководство, направление, распоряжение (21; 97)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Лидер	1. Лидер 2. Руководитель	1. Лидер 2. Руководитель	Лидер	-	1. Лидер 2. Руководитель

Представительство, посредничество, исполнительство (21; 98)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Гонец	-	Агент	-	Агент	-

Наставление, пестование (21; 99)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Наставник	Послушник	-	-	Наставник	-

Встреча, контакт, посещение (21; 101)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Гость	1. Гость 2. Посетитель	1. Завсегдатай 2. Гость	Завсегдатай	Посетитель

Сопровождение, охранение, преследование, тайное наблюдение (21; 102)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Шпион	-	-	-	Шпион	-

Помощь, защита, содействие, попустительство, преемственность (21; 103)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Помощник	-	Помощник	1. Подручный 2. Помощник	Помощник	-

Измена, предательство, отступничество (21; 104)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Предатель	-	-	-	-

Выражение протеста, борьба, демонстрация; агрессия, захват, расправа**Участие в агрессии, захвате, расправе, экспроприации, в пособничестве врагам (21; 106)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	Захватчик	-	-	-	-	Оккупант

Передача, получение или восприятие информации

Передача или получение истинной информации

Общие обозначения: собственно информирование, получение информации или её передача (22; 107)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	1.Интервьюер 2.Корреспондент	-	-	-	-

Информация, обращенная к аудитории; участие в беседе, споре (22; 108)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Оппонент 2.Собеседник	Оппонент	1.Оппонент 2.Собеседник	Оппонент	Собеседник	Оппонент	Собеседник

Информация-истолкование, объяснение (22; 109)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Комментатор	Комментатор	-	-	-	-

Передача информации заведомо ложной, порочащей, анонимной либо информации-предсказания или разгадки, подсказки

Предсказания, разгадки, подсказки (22; 112)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Советчик	-	-	-	-

Восприятие информации (22; 113)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1.Зритель 2.Свидетель 3.Читатель	-	1.Зритель 2.Обозреватель 3.Свидетель 4.Читатель	Читатель	1.Зритель 2.Свидетель	1.Зритель 2.Свидетель

По личным, общественным отношениям, связям

По отношениям родства, свойства, породнения

Общие обозначения (23; 114)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Родственник	-	-	Прародитель	Родственник	-

Собственно названия родства, свойства, породнения (23; 115)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Бабушка 2.Дедушка 3.Жена	1.Мужик 2. Мама 3.Мамаша 4.Отец	1.Дочь 2.Дядечка 3.Жена 4.Муж 5.Мать 6.Отец 7.Сын	1.Дочь 2.Жена 3.Отец 4.Сын	1. Брат 2.Сестра	1.Бабушка 2. Мама 3. Отец 4. Папа	1.Дочь 2.Мама 3.Матушка 4.Отец

С дополнительной характеристикой по социальному, сословному положению						
-	-	-	Королева	-	-	Королева

По неродственным отношениям, связям, по сопоставлению между кем-н.

Любовные отношения, сватовство, знакомство, дружба, союз, соперничество, вражда

Любовные отношения, ухаживание (23; 117)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Парень	-	-

Близость, знакомство или чуждость, неизвестность (23; 119)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Знакомые 2.Незнакомка	-	-	Неизвестные	-	-	Незнакомец

Дружба, вражда, соперничество, союз (23; 120)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Враг 2.Конкурент 3.Приятель 4.Соперник 5.Союзник 6.Товарищ	1.Враг 2.Друг 3.Недруг 4.Соперник 5.Товарищ	1.Враг 2.Друг 3.Конкурент	1.Враг 2.Конкурент	1.Враг 2.Друг 3.Приятель 4.Подружка 5.Соперник 6.Товарищ	1.Враг 2.Подруга 3.Соперник 4.Союзник 5.Товарищ	1.Враг 2.Союзник 3.Товарищ

Совпадение или противоположность, сходство, несходство в чем-н. (во взглядах, верованиях, в происхождении, во внешности, в именовании, в каких-н. других свойствах) (23; 121)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Собрат	Собрат	-	-	-
По сходству или несходству в происхождении, вере, принадлежности к племени, народности, в месте жительства					
-	-	-	Соплеменник	Соотечественник	-

По совместному участию в чем-н., по совместному состоянию, по партнерству (23; 122)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Коллега 2.Партнер	1.Коллега 2.Напарник 3.Соратник 4.Соседи 5.Сотрудник	1.Коллега 2.Напарник 3.Сослуживец 4.Соратник 5.Сотрудник 6.Сосед	1.Коллега 2.Напарник 3.Сотрудник 4.Союзник	1.Напарник 2.Сотрудник	-	1.Коллега 2.Сожитель 3.Соратник
По совместному пребыванию в неволе, по совместным асоциальным или подсудным действиям						
-	-	-	-	-	Подельник	-

По профессии, специальности, роду занятий, характеру деятельности и связанным с ними действиям, функциям, отношениям

**Общие обозначения, а также названия, общие для нескольких видов деятельности
Собственно общие обозначения (24; 123)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Слуга	-	-	-	-	-
С компонентом оценки					
-	-	-	-	-	Ветеран

По качеству труда, его оцениваемому результату (24; 124):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Новатор	-

В определенной сфере деятельности

В сфере религии, культов

Служители культа, церкви, их титулы, титулования (25; 126)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Священник	-	Священник	Послушник	Инквизитор	-

Жрецы, служители древних культов (25; 127)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Шаман	-	-	-	1. Жрец 2. Шаман

Монахи, участники религиозных движений, объединений (25; 128)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Монах	-	-	-	-

Прорицатели, колдуны; лица, участвующие в оккультных действиях (25; 129)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Гадалка	-	-	1. Ведьма 2. Колдун

В сфере искусства, творчества; по сопутствующим им занятиям

Общие обозначения, а также названия, общие для нескольких групп (26; 131)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1. Автор 2.Художник	1. Автор 2.Художник	1. Автор 2.Художник	1. Автор 2.Художник 3.Фантаст	Автор	1. Автор 2.Художник	1.Автор 2.Художник

В изобразительном, прикладном искусстве, дизайне, художественном ремесле**В художественном моделировании, дизайне, прикладных художественных работах; по сопутствующей деятельности (26; 133)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Скульптор	Дизайнер	1.Дизайнер 2.Модельер 3.Фотограф	Дизайнер	Дизайнер	Дизайнер	Дизайнер
Модели, натурщики						
		Модель				

В литературе, публицистике; в издательском деле и другой сопутствующей деятельности**Общие обозначения (26; 134)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Писатель	-	Писатель	-	Писатель

В собственно литературной, публицистической деятельности (26; 135)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Телекомментатор	Сценарист	Сценарист	Сценарист	Сценарист	Сценарист	Сценарист
Корреспонденты, репортеры, обозреватели, критики, рекламисты						
-	Журналист	1.Журналист 2.Репортер	Журналист	Журналист	-	Журналист

В издательском деле, в деле перевода, работы с текстами, документами (26; 136)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	1. Издатель 2.Переводчик	-	Издатель	-	Издатель

В музыкальной, певческой, артистической деятельности, в разных зрелищах**Общие обозначения (26; 137)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Артист	-	Актёр	1.Актёр 2.Музыкант	Актёр	1.Актёр 2.Певец	Актёр

В определенном виде деятельности**Артисты, исполнители; бойцы на аренах массовых зрелищ (26; 138)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Композитор	1.Диктор 2.Композитор 3.Клоун	1.Гейша 2.Гитарист	-	Фокусник

Режиссура, постановка, инсценировка; сопутствующая и вспомогательная деятельность в сфере искусства

Режиссёры, постановщики, предприниматели в сфере искусства (26; 140)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	1.Продюсер 2.Режесёр	-	Продюсер	Продюсер	1.Продюсер 2.Аниматор

Сопутствующая и вспомогательная деятельность в сфере искусства (26; 141)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Оператор

В сфере общественной, общественно-политической деятельности, благотворительности

В сфере общественно-политической, профсоюзной деятельности (27; 142)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Политик	Политик	-	-	-	-

В сфере науки, её практического применения, специальных разысканий, обучения, медицины

Общие обозначения (28; 144)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Разрабтчик 2.Учёный	1.Разрабтчик 2.Учёный	Разработчик	1.Разрабтчик 2.Учёный	Учёный	Разработчик	Разработчик
Сопутствующие, вспомогательные занятия						
-	-	-	-	Ассистент		-

Дипломированные учёные, преподаватели; их звания, должности (28; 145)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Профессор	Профессор	Профессор	-	Профессор	-

В сфере гуманитарных, общественных наук, в юриспруденции

Общие обозначения (28; 147)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Юрист

В сфере экономических наук, статистики; в военных науках (28; 149)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Менеджер	Маркетолог	-	-	-	-

В сфере естественных, точных, инженерных и технических наук и соответствующих технологий, специальных разысканий, практических исследований

В сфере наук о человеке, животном и растительном мире, в соответствующих прикладных областях деятельности (28; 151)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Антрополог	-	-	-	-

В сфере математики, физики, химии, астрономии, наук о Земле, в соответствующих комплексных, смежных науках, технологиях; в области специальных разысканий (28; 152)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Механик	-	-	-	-	-

В сфере инженерных и технических наук, соответствующих технологий, работы с непромышленной техникой

Общие обозначения (28; 153)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Инженер	-	-	-	Инженер

В определенных областях знаний, отраслях техники (28; 154)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Программист	Программист	Программист	1.Программист 2.Проектировщик	Программист	-

В сфере просвещения, преподавания, обучения

Общие обозначения педагогов (29; 156)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Учитель	-	-	Учитель	1.Инструктор 2.Преподаватель	-

Учащиеся, практиканты

Общие обозначения (29; 158)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	-	Студент	-	-	-	1.Студент 2.Студиозус

По способу обучения, по отношению к учебному процессу, к разряду учащихся, а также по успеваемости (29; 161):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Абитуриент	-	-	-	-

В сфере медицины, врачевания, фармакологии, гигиены, парикмахерского искусства

Врачи, целители

Общие обозначения (30; 162)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Доктор	1.Док 2.Лекарь	Медик	-	1.Врач 2.Доктор	1.Доктор 2.Медик	Доктор

Врачи-специалисты (30; 163)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Психиатр	-

Медицинский персонал, фармакологи, гигиенисты, парикмахеры (30; 165)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Медсестра 2.Медбрат	-	Санитар	-	-	-	Аптекарь

В сфере власти, служебной, официальной, должностной деятельности**Верховные правители, монархи, престолонаследники****Общие обозначения (31; 166)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Владыка	-	-

Верховные правители и их титулы; вожди (31; 167)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Король	1.Диктатор 2.Король 3.Царь	Император	1.Король 2.Царь	Император	-	1.Монарх 2.Царь

Престолонаследники; титулования верховных правителей и членов их семей (31; 168)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Принц	-	Принцесса	-

Должностные, официальные лица, чиновники, служащие**Общие обозначения (31; 169)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Чиновник	-	-	-	-

Государственные, правительственные деятели, официальные и должностные лица, чиновники, служащие**Общие обозначения: начальники, подчиненные, заместители (31; 172)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1.Начальник 2.Управляющий 3.Шеф	Директор	Начальник	-	-	-
По отношениям начальствования, подчинения					
-	Подчинённый	Подчинённый	-	-	-

Должностные, выборные лица в государственных структурах, во властных государственно-административных органах, в органах самоуправления**Высшие государственные должностные лица, главы властных органов, государственных служб, органов самоуправления (32; 173)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Мэр	1.Губернатор 2.Мэр 3.Президент	Наместник	Президент	-	-

Только в России					
-	-	-	Градоначальник	Градоначальник	-

Законодатели, парламентарии, члены руководящих коллегиальных органов (32; 174)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Законодатель	-	-	-	-	-

Служащие и официальные представители дипломатических ведомств (32; 175)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Дипломат	Дипломат	-	-	-	-

Служащие в органах безопасности, разведки, надзора, сыска, дознания, спасательной службы; выборные и другие лица, исполняющие соответствующие функции (32; 176)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Детектив	-	Детектив	-	-

Служащие, выборные лица в судебных органах, в административно-правовых учреждениях, службах (32; 177)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Судья	Судья	Судья	Судья	-	1.Адвокат 2.Прокурор 3.Судья	Адвокат

Служащие разных других учреждений, а также предприятий, заведений, общественных органов, вспомогательных хозяйственных служб

Лица, исполняющие различные неадминистративные функции

Архивная, канцелярская работа, работа с документами (33; 180)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Библиотекарь	-	-	-	-	-

Надзор, инструктирование, учет, распределение (33; 181)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Диспетчер	-	-	-

Исполнение деловых поручений, доставка (33; 182)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Агент	-	-

Охрана (33; 183)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Охранник	1.Рейнджер 2.Охранник	-	-	Охранник	-

В военной, военизированной сферах деятельности**Общие обозначения (34; 184)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Боец 2.Воин 3.Солдат	Боец	Боец	Воин	1.Боец 2.Воин	1.Боец 2.Воин 3.Крестоносец	Боец

По воинским категориям, чинам, званиям; сами такие чины, звания**По воинским категориям (34; 185)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Офицер	Матрос	Офицер	1.Офицер 2.Солдат	Офицер	Солдат	1.Офицер 2.Матрос

По офицерским чинам, званиям, сами такие чины, звания (34; 186)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Адмирал 2.Генерал 3.Лейтенант 4.Капитан	Маршал	-	Лейтенант	Генерал	-	Капитан

По неофицерским чинам, званиям, сами такие чины, звания (34; 187)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	1.Рядовой 2.Сержант	Сержант	-	-

По должности, месту службы, а также по исполняемой постоянной или временной функции**По командной должности, руководящей функции****Общие обозначения (34; 188)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Военачальник 2.Командир	Командор	Командир	Командир	-	-	Командир

По определенной должности, функции (34; 189)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Комендант	-

По контрольным, консультативным, канцелярским, хозяйственным и другим некомандным обязанностям**В армии, на флоте, в вооруженной охране (34; 190)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Телохранитель	1.Меченосец 2.Телохранитель	-	-	-	-	Юнга

По временной непостоянной функции (34; 192)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	-
Дежурство, патрулирование, конвоирование					
-	-	Патрульный	-	-	-

По роду войск, силовых структур, по вхождению в воинские подразделения, формирования, разряды (34; 193)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Спецназовец	Десантник	Спецназовец	1.Пехотинец 2.Спецназовец	1.Легионер 2.Ракетчик 3.Штурмовик	1.Патрульный 2.Танкист
В полиции, милиции, пожарных частях					
1.Полицейский 2.Пожарный	-	Коп	-	-	1.Коп 2.Полицейский

Стрелки; воины, непосредственно связанные с каким-н. видом оружия, облаченные в доспехи (34; 194)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Снайпер	Снайпер	-	Снайпер	1.Снайпер 2.Сапёр
Воины, вооруженные старинным оружием, облаченные в доспехи					
-	Лучник	-	Лучник	-	Лучник

По отношению к воинским законам, к воинской повинности, к сроку воинской службы (34; 196)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Наёмник	-	Наёмник	Наёмник	Наёмник	-	Призывник

В сфере материального производства, промыслов**Общие обозначения****Собственно общие обозначения, а также названия, квалифицирующие по условиям и качеству труда (36; 197)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Рабочий	Ремесленник	-	-	-	Ремесленник

По трудовым функциям, действиям, общим для разных хозяйственных сфер (36; 198)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Уборщик	-	-	-

В сфере промышленного и кустарного производства, изготовления, обработки, переработки, технического обслуживания**В сфере тяжёлой и легкой промышленности, техники****По отношению к определённой отрасли промышленности, производства (37; 199):**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Комментатор	-	-	-

По отношению к определённому кругу профессионально выполняемых работ, общих для разных промышленных сфер (37; 200)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Водолаз	-	-	-

По определённой профессионально выполняемой работе, делу

По отношению к производственному процессу, по конкретным профессиональным действиям, операциям

Бурение, взрывные, горные работы (37; 204)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Шахтер	-	-

В сфере сельского, лесного хозяйства и смежных с ними видах деятельности; работа с животными

Разведение скота и других сельскохозяйственных животных; работа с животными

Работа с несельскохозяйственными животными, дрессура (36; 219):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Дрессировщик	-

В промысловой сфере

Лесозаготовки, смолокурение, углежжение, собирание диких плодов; старательство, кустарные промыслы (36; 222)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Лесоруб	-	-	-	-

В сфере транспорта, связи

В сфере транспорта, перевозок

По отношению к автоматическим средствам передвижения, перевозки

По отношению к воздушному транспорту, к воздушным перевозкам

Вожделение, обслуживание летательных аппаратов (38; 225)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Пилот	Пилот	1.Лётчик 2.Пилот	-	1.Лётчик 2.Пилот	Пилот

По отношению к водному транспорту, к водным перевозкам

Общие обозначения (38; 226):

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Мореплаватель	-	-	-	-	-

По отношению к наземному транспорту, к наземным перевозкам

Вожделение, обслуживание транспортных средств (38; 229)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Водитель	-	Автомобилист	-

По отношению к вспомогательным службам (дорожным, портовым, станционным) (38; 230)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Стюард	-	-	-	-	-

Лица, пользующиеся транспортом, средствами связи (35; 233)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Пассажир	-	-	-	-	-

Торговля, торговое посредничество

Общие обозначения (39; 235)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	Торговец	-	-	Торговец	Продавец	Торговец

По виду торговой, посреднической деятельности (39; 236)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Дилер	-	-	-	-

По предмету или месту торговли, а также по владению соответствующим торговым или производственным заведением

Торговцы продуктами питания, напитками (39; 238)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Бармен	-	-	-	-	-

Торговцы другими товарами (39; 239)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Работорговец	-	-	-	-	-

Покупатели (39; 240)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Покупатель	-	-	Покупатель	-

В сфере обслуживания, ведения хозяйства, неквалифицированного физического труда

Лица, занятые обслуживанием, ведением хозяйства, домоправители, слуги

По виду выполняемых работ

Только в частном доме, в семье

Домоправители, домашние слуги (35; 244)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Домохозяин	-	-	-

Лица, занятые подсобными работами, уборкой, стиркой, переносом тяжестей и другим физическим трудом

По виду выполняемых работ (35; 247)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Грузчик	-	-	-

В сфере спорта, туризма, а также отдыха, свободного времяпрепровождения

В сфере спорта, физкультуры, туризма

Общие обозначения спортсменов; лица, возглавляющие спортивную команду, организующие игру, состязание (40; 248)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1. Гонщик 2. Спортсмен 3. Штурман	-	1. Арбитр 2. Профи 3. Спортсмен 4. Тренер 5. Штурман	Тренер	1. Гонщик 2. Штурман 3. Юниор	Гонщик

По определенному виду спорта, по спортивной специальности

По виду спорта, предполагающему личное первенство

Силовые, технические, художественные виды спорта (40; 249)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Боксёр

По определённом виду командных игр (40; 251)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1. Вратарь 2. Футболист	-	-	-	Футболист	Баскетболист
По функции, роли в игре					
-	-	1. Защитник 2. Форвард	-	-	-

По спортивным результатам, правилам игры, а также по спортивным титулам, званиям; сами такие титулы, звания (40; 252)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	1. Аутсайдер 2. Фаворит
По спортивным разрядам, титулам, званиям					
-	Чемпион	-	-	Чемпион	-

В сфере отдыха, развлечений, любительских занятий

По профессиональной, специальной деятельности (40; 253)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Крупье	-	-	-	-	-

По любительским занятиям, отдыху, развлечениям, по свободному времяпрепровождению

По любительским, познавательным занятиям, коллекционированию

Общие обозначения (40; 254)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Коллекционер	Коллекционер	-

По оздоровительному отдыху, путешествиям (40; 256)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Путешественник	-	-	-	-	-

По играм, развлечениям (40; 257)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Игрок	Игрок	-	Игрок	Игрок	Игрок	Игрок

По кругу дел, занятий, сопутствующих разным сферам деятельности**Производство, использование (41; 258)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1. Пользователь	-	Пользователь	-	-	-
2. Производитель					

Заказ, заготовка, поставка (41; 259)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	Клиент	Клиент	-	-	-	Заказчик

По физическому, физиологическому, психическому состоянию, свойству, действию**По полу, а также по полу и возрасту (42; 262)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1. Женщина	1. Девушка	1. Девушка	1. Девушка	1. Девушка	1. Женщина	1. Девочка
2. Мужчина	2. Женщина	2. Дамочка	2. Девица	2. Мужчина	2. Мужчина	2. Женщина
3. Парень	3. Старичок	3. Женщина	3. Мужчина	3. Мальчик	3. Мальчик	3. Мужчина
		4. Мужчина		4. Юноша		
		5. Парень				

По возрасту, а также по возрасту в сочетании с другими характеристиками (42; 263)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
1. Взрослый	Младенец	-	Ребёнок	1. Детина	1. Дети
2. Дети				2. Младенец	2. Ребёнок
3. Ребёнок				3. Подросток	
				4. Пупс	

По физическому, физиологическому состоянию (по росту, силе, полноте, по чувству сытости или голода, по состоянию трезвости) (42; 266)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	Потомок	Потомок	-	-	-

По состоянию здоровья, по отношению к жизни и смерти**По виду заболеваний, аномалий, отклонений (42; 269)**

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	-	Психопат

Совокупности лиц

Общие обозначения (44; 282)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Люди 2.Народ 3.Племя 4.Человечество	1.Люди 2.Народ 3.Племя 4.Человечество	1.Люди 2.Народ 3.Человечество	Люди	1.Комьюнити 2.Люди 3.Мир 4.Народ	1.Люди 2.Народ	1.Люди 2.Человечество

Расовые и культурно-исторические, этнические, национальные, территориальные, сословные, родовые общности

Национальные, этнические, расовые, культурно-исторические общности, народы

Общие обозначения (44; 283)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Население 2.Раса	1.Население 2.Нация 3.Раса	Население	1.Население 2.Племя 3.Раса	Раса	-	Население

Народы, племена, население государств (44; 284)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	1.Американцы 2.Бельгийцы 3.Викинги 3.Греки 4.Китайцы 5.Русские	1.Англичане 2.Американцы 3.Поляки 4.Французы 5.Японцы	1.Австрийцы 2.Американцы 3.Арабы 4.Бельгийцы 5.Викинги 6.Испанцы 7.Корейцы 8.Канадцы 9.Русские 10.Россияне 11.Французы 12.Чехи 13.Японцы	1.Англичане 2.Немцы 3.Поляки 4.Французы	1.Американцы 2.Британцы 3.Поляки 4.Китайцы 5.Корейцы 6.Японцы	1.Немцы 2.Мексиканцы

Сословные, социально-экономические объединения, общности

Высшие, привилегированные, имущие слои общества, кулачество (44; 288)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
	Гильдия	-	-	-	-

Родовые общности, семейные союзы, объединения, семья (44; 290)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Персонал	-	1.Клан 2.Семья	-	Поколение	Семья	1.Семья 2.Табор

Совокупности лиц, действующих в специальных и профессиональных сферах

Общие обозначения (44; 291)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	1.Отряд	1.Коллектив	1.Коллектив	Отряд	Отряд

	2.Партия	2.Отряд 3.Партия 4.Персонал	2.Отряд		
--	----------	-----------------------------------	---------	--	--

В сфере религии, культов (44; 292)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	-	Секта	-

В сфере искусства, литературы (44; 293)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Дуэт	1.Ансамбль 2.Пресса 3.Редакция	1.Ансамбль 2.Пресса 3.Редакция	1.Пресса 2.Редакция

В сфере науки, обучения, в сфере деятельности молодежи (44; 294)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Группа	Группа	Группа	-	Группа	-	Группа

Во властной, административной, судебной сферах (44; 295)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	Начальство	-	-

В военной, военизированной сферах

Воинства, борющиеся силы (44; 296)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Экипаж	Экипаж	Экипаж	-	-	-	Экипаж

В сфере спорта (44; 299)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Сборная	-	Сборная	-

Временно созданные объединения с нерегулярными функциями (44; 300)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
Команда	Команда	1.Команда 2.Очередь 3.Свита	-	Команда	1.Команда 2.Очередь

Преступные, антисоциальные объединения, группировки (44; 301)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
1.Банда 2.Толпа	1.Орда 2.Толпа	Толпа	-	1.Банда 2.Толпа	Толпа	1.Банда 2.Мафия 3.Толпа 4.Шайка

Совокупности лиц, относящихся к неспециальным, непрофессиональным сферам

Характеризуемые по количеству (44; 302)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Армия	Армия	-	-	Армия	Армия	Армия

Характеризуемые по функции, по социальному состоянию, по полу, возрасту, родству

По общей функции, общности интересов, деятельности, по социальному состоянию, по сложившимся отношениям (44; 303)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
Аудитория	Клан	Публика	-	Публика	1.Аудитория 2.Публика	1.Аудитория 2.Публика

По признаку знакомства, близости (44; 304)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	Общество	-	Компания	Молодняк

По полу, возрасту, родству, породнению (44; 305)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014	Декабрь 2018
-	Ребята	-	-	1. Дети 2.Молодёжь	Родители	Ребята

Религиозные, мифологические, сказочные, фантастические, человекоподобные существа

В древней мифологии, в сказках, народных поверьях

В славянской и собственно русской мифологии, в сказках, народных поверьях (45; 309)

Январь 1999	Январь 2002	Январь 2005	Январь 2008	Январь 2011	Январь 2014
-	-	-	1.Волшебник 2.Колдун 3.Маг 4.Чародей	-	Зомби

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра русского языка и речевой коммуникации
45.03.01. «Филология»



БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
ЛЕКСИЧЕСКИЙ КЛАСС «НАЗВАНИЯ ЛИЦ»
В ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛЕ «ИГРОМАНИЯ»

Выпускник

А. Е. Елизарова

Руководитель

д-р филол. наук,
доц. И. В. Башкова

Нормоконтролер

М. В. Шипилова

Красноярск 2019

ОТЗЫВ НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ

доцента, доцента кафедры русского языка и речевой коммуникации Башковой Ирины Венадьевны на выпускную квалификационную работу студента направления 45.03.01 Филология, ИФиЯК, СФУ Елизаровой Анастасии Евгеньевны на тему «ЛЕКСИЧЕСКИЙ КЛАСС «НАЗВАНИЯ ЛИЦ» В ИНТЕРНЕТ-ЖУРНАЛЕ «ИГРОМАНИЯ»»

№	Параметры оценивания	Уровни оценивания			
		высокий	средний	низкий	не представлен
1.	Способность к самостоятельному анализу, выводам и обобщениям	+			
2.	Степень вхождения в проблематику, владение методологией исследования	+			
3.	Филологическая эрудированность и научный стиль изложения		+		
4.	Количество языкового материала и качество его анализа / качество анализа литературного материала	+			
5.	Глубина раскрытия темы	+			
6.	Степень оригинальности работы (отсутствие неправомерных заимствований)	+			
7.	Ответственность в отношении к работе	+			
8.	Соблюдение графика выполнения ВКР		+		
9.	Отсутствие опечаток, орфографических и/или пунктуационных ошибок		+		
10.	Оформление текста и библиографии	+			

Комментарии научного руководителя

Анастасия Евгеньевна Елизарова – это человек, способный увлеченно, много и честно работать. Тему дипломного сочинения студентка выбрала самостоятельно и показала, насколько она актуальна.

Теоретическое значение работы Анастасии Евгеньевны определяют следующие факторы: 1) сопряжение анализа лексической семантики с тематическим анализом текста и через это выход на анализ языковой картины мира. 2) доказательство того, что метод условно-эталонного количественного семантического анализа может быть использован не только в лингвоперсенологии, но и собственно в лексической семантике. 3) вывод о том, что в созданных в видеонграх виртуальных мирах не используется общеупотребительная лексика, в то время как в реальной жизни появляются новые слова.

Результаты исследования, представленные в приложении к диплому, могут быть использованы в создании семантического словаря видеоиндустрии.

Итоговая оценка научного руководителя

отлично

Доктор филологических наук
доцент



И. В. Башкова

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврской работы – «Лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале "Игромания"». Выпускная квалификационная работа представлена в объеме 87 страниц, включает в себя 7 таблиц, 3 диаграммы, 1 рисунок, а также список литературы, состоящий из 113 источников.

Ключевые слова: ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ЛЕКСИЧЕКИЙ КЛАСС, НОМИНАЦИЯ, ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР, ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА, GAME STUDIES.

Цель: выявление лексического класса «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания».

Задачи: 1) сделать анализ научной литературы, в которой исследуются номинации человека и лексика компьютерных игр; 2) собрать примеры номинаций лиц в интернет-журнале «Игромания»; 3) исследовать лексический класс «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания», выявить доминантные лексические подмножества лексического класса «Названия лиц» в этом издании; 4) сравнить лексический класс «Названия лиц» в исследуемом журнале с лексическим классом «Названия лиц» в «Русском семантическом словаре»; 5) выявить связь номинаций лиц с сюжетами компьютерных игр, на основании чего охарактеризовать фрагмент языковой картины мира игровой индустрии.

Актуальность данной работы заключается в том, что она выполнена на стыке лексической семантики и нового междисциплинарного направления в науке – «game studies», или «философии игр», которое появилось в конце XX века. Компьютерные игры с каждым годом вносят новые идеи об улучшении компьютерных технологий в целом, поэтому компьютерные игры являются не только одним из самых популярных современных развлечений, но и способствуют становлению новых научных направлений.

Основные выводы и результаты исследования:

1. В интернет-журнале «Игромания» представлено лишь 462 номинации лиц из 10650 единиц «Русского семантического словаря».

2. Среди 10 доминантных подмножеств «Русского семантического словаря» в интернет-журнале «Игромания» представлено всего 6 подмножеств.

3. Наиболее наполненным лексическим подмножеством в интернет-журнале «Игромания» является подмножество «Совокупности лиц».

4. В номинациях лиц ярко проявляются приключенческие, детективные, фантастические, военные, исторические и спортивные сюжеты компьютерных игр.

Перспективы дальнейшего исследования:

Проведенный анализ лексического класса «Названия лиц» в интернет-журнале «Игромания» может стать основой для дальнейшего изучения лексики в сфере компьютерных игр, которые, в свою очередь, вносят определенный вклад в пополнение словарного состава русского языка.

Полученные в работе результаты могут быть использованы в преподавании вузовских курсов лексикологии и семантики русского языка, а также в практике составления толковых словарей русского языка.