**Ролевые настольные игры как пространство для коллективного ономастического творчества (на примере игры**

**“Dungeons & Dragons”)**

***Наталич В.Р.***

*Студент-бакалавр*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия*

*valeriarnatalich@gmail.com*

В последнее время наблюдается стремительный рост популярности исключительно творческого хобби, которое долгое время оставалось на периферии общественного внимания, а потому безграничный ономастический потенциал которого до сих пор остаётся по большей части не раскрыт - настольных ролевых игр (для удобства обозначаемых англоязычной аббревиатурой TTRPG - tabletop roleplaying games). Для ономастики они примечательны тем, что на правах автора в них могут выступать акторы, исполняющие три разных роли:

1. издателя (publisher);
2. игрового мастера (game master);
3. игрока (player).

Авторитет, полномочия, а также количество представителей и количественный вклад той или иной роли могут варьироваться от группы к группе.

Так, более опытные игровые мастера, осознав свою способность построить игровой мир с нуля, могут и вовсе не привлекать к творческому процессу третьих лиц - не ссылаться на нарративные [4] наработки издателя, таким образом исключая его из предложенной творческой иерархии. Игроки же со своей стороны могут периодически отклонять предложения игрового мастера и смещать его вниз по иерархии: например, если имя, закреплённое за часто упоминаемым референтом, имеет сложное произношение или плохо поддаётся запоминанию, игроки могут заменить его на упрощённое, которое при условии регулярного использования со временем вытеснит исходное.

Разные игровые группы также характеризуются разным соотношением контроля над творческим процессом со стороны мастера и игроков: так, в одних мастер может играть для своих игроков роль наставника и модератора, предлагающего им варианты именования и вносящего поправки, чтобы привести все имена внутри игрового мира к единой форме, а в других - предоставлять им полную свободу действий и приветствовать порождаемый ею диссонанс для достижения юмористического эффекта. [5]

Количество игроков и их заинтересованность в конструировании игрового мира также может выступать в качестве одного из факторов смещения фокуса в сторону того или другого элемента иерархии. Это особенно заметно при рассмотрении особой разновидности игрового опыта - одиночной игры, в рамках которой один актор может выполнять сразу несколько ролей [3], а также динамики власти в группах, где при наличии одного игрового мастера количество игроков значительно превышает рекомендованное.

Наконец, нельзя не упомянуть тот факт, что настольные ролевые игры отличаются от медиа аналогичной жанровой направленности тем, что организуют обмен идеями между акторами в реальном времени, с возможностью незамедлительного отклика на результаты деятельности одного из них. Несмотря на то, как много выводов можно сделать касательно общих тенденций социальной среды, наблюдая за их актуализацией в играх, продукты ономастической деятельности в этой сфере на настоящий момент фиксируются на непостоянной основе - именно поэтому нам показалось важным провести исследование, центральной темой которого были бы имена собственные в настольных ролевых играх. В результате отобранные онимы были распределены по группам в соответствии со своей формой, значением, функцией и мотивировкой, которые затем получили привязку к характеристикам известных или предполагаемых авторов этих онимов - их возрасту, полу, этнической принадлежности, внутриигровой роли и степени знакомства с жанром.

**Актуальность** настоящего исследования обусловлена возрождением интереса широкой общественности к настольным ролевым играм и в частности “Dungeons & Dragons” (рус. “Подземелья и драконы”) на фоне беспрецедентной популярности видеоигр и прочих объектов интеллектуальной собственности, берущих за основу типичные для ролевых игр элементы мироконструирования, что привело к проникновению этого хобби в разнообразные по культурному и социальному происхождению, а потому и по ономастическим предпочтениям, демографические группы [1] [2].

В качестве **объекта** исследования была выбрана общность ономастиконов, составленных на базе настольной ролевой игры “Dungeons & Dragons”.

**Предметом** исследования этой работы являются семантические, морфологические и функциональные характеристики онимов, воспроизводимые внутри поликультурного пространства настольной ролевой игры, их актуализация при исполнении известного набора ролей и взаимовлияние принадлежащих разным культурным пластам характеристик в контексте межкультурной коммуникации.

Обозначенная **цель** работы заключается в анализе онимов, созданных различными категориями акторов, сравнении собранных данных и соотнесении их с известными характеристиками групп, с которыми идентифицируют себя акторы, а также в выявлении преобладающих в той или иной категории моделей именования.

В качестве **практического материала** был использован корпус имён собственных, сформированный из находящихся в открытом доступе данных о профессиональных и любительских кампаниях в настольной ролевой игре “Dungeons & Dragons”, а также смежных ей книгах, фильмах и видеоиграх, входящих в мультимедийную экосистему этого объекта интеллектуальной собственности.

Данное исследование совмещает в себе **теоретический материал** из ономастической и людологической сфер и оперирует понятиями, которые были приспособлены к дискурсу настольных и близких к ним по жанру компьютерных игр через работы Иэна Богоста и Йохана Хёйзинги.

**Литература**

1. Bogost, Ian. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. mit Press, 2010.
2. Garcia, Antero. "Privilege, power, and Dungeons & Dragons: How systems shape racial and gender identities in tabletop role-playing games." *Mind, Culture, and Activity* 24.3 (2017): 232-246.
3. Huizinga, Johan. *Homo ludens ils 86*. Routledge, 2014.
4. Koenitz, Hartmut. "Narrative in video games." Encyclopedia of computer graphics and games. Cham: Springer International Publishing, 2024. 1230-1238.
5. Melo, Pedro Bernardo Borges León Gomes de. *Why we write; how Dungeons and Dragons subverts and democratizes narrative and authorship*. MS thesis. 2021.