

**Ономастическая специфика игрового дискурса (на материале произведений Г. Лавкрафта и игры «Древний ужас»)**

***Кутырёва Юлия Михайловна***

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации, Москва, Россия

*E-mail: yuliakut@ya.ru*

В современном мире распространение контента происходит быстро: те вещи, понятия и события, о которых вчера никто не знал, сегодня уже появляются в многочисленных социальных сетях. Оттуда многое, в том числе и имена собственные следуют дальше. Так появляются смещения уже существующего творчества в новом формате, к примеру, в настольных играх.

Так как же понять, каким образом происходит имяобразование, что являлось его первоначальным местом употребления и какая мотивация была у создателей этого онима? Ответ на эти вопросы и изучение специфики игрового дискурса на примере настольной игры “Eldritch horror” (Древний ужас) определяют **актуальность данной работы.**

**Предмет** моего исследования - имена собственные, используемые в англоязычных настольной игре Eldritch horror” (Древний ужас).

**Объект** - семантические и функциональные особенности имен собственных, использующихся в настольных играх.

**Цель работы** - выявить и проанализировать особенности функционирования имен собственных в настольных играх.

Для достижения поставленной цели в данной работе решаются следующие исследовательские задачи:

- 1) изучить специфику ономастикона настольных игр и статус онима в жанре игры;
- 2) проанализировать ономастикон настольной игры «Древний ужас»;
- 3) рассмотреть истоки формирования ономастикона игры;
- 4) выявить семантические и функциональные особенности ономастикона настольной игры.

**Теоретической базой** для этой работы стали исследования Зеленковой О.А, Суперанской А.В, Копача О.И, Гак В.Г.

В качестве **практического материала** были использованы тексты сборников Говарда Филиппа Лавкрафта, а также составляющие настольной игры “Eldritch horror” (“Древний ужас” в русскоязычной версии)

**Методы исследования** включают сбор и классификацию онимов методом сплошной выборки, включая имена игровых персонажей, названия локаций, врагов и вспомогательных игровых элементов из настольной игры “Eldritch horror”, этимологический, сравнительный и элементы статистического анализ полученных материалов.