

сделать вывод о его не только юридическом (если говорить о наличии опорных компонентов из сферы права *Recht, Strafe, Ehestand*), но и народном происхождении, содержащем морально-нравственные установки.

Тематика правовых пословиц и поговорок современного немецкого языка удивительно многообразна. Источниками правовых паремий служат положения уголовного, гражданского, семейного, имущественного, наследственного права. Правовые паремии обладают семантической полнотой, поскольку представляют собой самостоятельные, законченные тексты, ориентированные на отдельное существование. Несмотря на свою краткость и лаконичность, они могут выполнять в речи функцию констатации, рекомендации, объяснения, комментария, характеристики и т.д.; они упорядочивают факты, разъясняют определенные ситуации и дают оценку. Образные выражения играют в правовых паремиях значительную роль. В них встречаются метафоры, ирония, персонификация, параллелизм и другие стилистические средства.

Список литературы

Кузнецова Н.Ю. Когнитивное пространство «право» в паремиологии немецкого и русского языков : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Н.Ю. Кузнецова ; Челябин. гос. пед. университет. – Челябинск : [б.и.], 2004. – 23 с.

Никифорова Ю.Н. Употребление пословиц в современном немецком языке / Ю.Н. Никифорова // Вопросы функционирования языковых единиц : сб. науч. тр. – Уфа, 2004. – С. 110-114.

Райхштейн А.Д. Немецкие устойчивые фразы : пособие по лексикологии немецкого языка для студентов старших курсов пед. ин-тов / А.Д. Райхштейн. – Л. : Просвещение, 1971. – 184 с.

Цвиллинг М.Я. Русско-немецкий, немецко-русский словарь пословиц и поговорок. Sprichwörter. Sprichwörtliche Redensarten. Russisch-Deutsches, Deutsch-Russisches Wörterbuch / М.Я. Цвиллинг. – Hamburg : Jourist Verlag, 2001. – 247 S.

АНАЛИЗ БЕСТИАРИЯ В ГЕЙМЕР-ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА

В.Ю. Раков

*Научный руководитель: Е.Е. Чикина,
кандидат филологических наук, доцент (ВлГУ)*

Целью данной работы является анализ бестиария в геймер-пространстве компьютерного дискурса. Дискурс мы рассматриваем как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими, прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами», как «речь, погруженную в жизнь» [Арутюнова 1990: 136-

137]. Бестиарий в широком смысле мы понимаем как совокупность представлений о несуществующих животных. Несмотря на то что компьютерные игры – относительно недавний феномен, их популярность очень велика, поэтому с их помощью можно проследить наивные архитипичные взгляды на устройство мира, а выдуманные существа в компьютерных играх могут рассказать нам о мифологических аспектах современной картины мира. Это единственный способ проследить, как человек двадцатого века, века победившего рационализма, сохраняет комплекс бестиария в своей наивной картине мира. Изучение геймер-пространства чрезвычайно актуально, так как очень значительная часть молодого поколения посвящает компьютерным играм существенную часть своего свободного времени. Под картиной мира в самом общем виде предлагается понимать упорядоченную совокупность знаний о действительности, сформировавшуюся в общественном (а также групповом, индивидуальном) сознании [Попова, Стернин 2010]. В данной работе использованы материалы анализа 32 игровых вселенных, которые в сумме насчитывают 95 игр. В проанализированных играх присутствуют следующие мифологические существа: эльфы, орки, гномы, дворфы, тролли, драконы, вампиры, зомби, привидения, оборотни, феи, энты, демоны, ангелы, горгоны, минотавры, сатиры, гидры, фурии.

Эльфы. Присутствуют в 75 % игр. Следует отметить, что слово *эльф* восходит к древненемецкому *albtraum* [Kluge 2011: 63], которое означало ‘существо, приносящее ночные кошмары’. В настоящее время эльфы в компьютерных играх реализуют, в основном, положительные коннотации. Образ «компьютерных» эльфов взят из произведений Дж.Р.Р. Толкиена. Они присутствуют практически во всех крупных игровых вселенных. Общие внешние характеристики: красивы, стройны, имеют светлые волосы и большие (часто – миндалевидные) глаза. Главной отличительной чертой внешности этой расы – острые уши. Всегда представляются мудрыми и обладающими высшим знанием. Являются перворожденными существами, что объясняет их гордыню и презрение к другим расам. Зачастую бессмертны, либо живут очень долгое время (минимальная продолжительность жизни – *Dragon Age*, 500 лет). Традиционное оружие эльфов – лук, хотя в последнее время эта тенденция меняется. В современных играх эльфы используют любое оружие.

Ввиду огромной популярности данной расы существует большое количество различных «видов» эльфов. Первым и самым многочисленным является разделение на «светлых» и «темных». Темные эльфы (часто называемые *дроу/драу*) встречаются в 54 % игр. Они – «злые» родственники своих «светлых» собратьев. История их появления в той или иной вселенной всегда схожа – это обычные эльфы, пожелавшие

владеть темной магией, либо магией разрушения (*Neverwinter Nights*), которая изменила и извратила их. Они имеют темно-синий окрас кожи, седые (либо молочно-белые) волосы и красные глаза. В большинстве случаев имеют матриархат и верховную богиню-женщину (*Heroes of Night&Magic*). Живут в подземельях.

Существует достаточное большое количество разновидностей эльфов: древесные, серые, зимние, высшие, снежные, дикие, морские и даже «эльфы левой руки». Тем не менее, их легко разделить на два вида, приведенных выше. Интересно и то, что в истории развития каждой игровой вселенной изначально не существовало «разных» эльфов. Все они, так или иначе, разделились на отличные друг от друга «остроухие» расы лишь в процессе своего развития.

Орки. Присутствуют в 75 % игр. Самая «стабильная» раса современного фэнтези. Если в образ эльфа каждый разработчик, сценарист или художник пытается привнести что-либо свое, то образ орка вот уже много лет остается неизменным. Это высокие, сильные, воинственных существа с оливково-зеленой кожей, большими клыками и плоскими, как у обезьян, носами. Зачастую уязвимы к свету (*The Witcher*). Обычно интеллектуально не развиты, однако единственная тенденция изменения образа орка последних лет состоит в том, что они становятся умнее. Опасность, исходящая от орков, заключается в их количестве, силе и ярости, а не в воинском умении. Армия орков чаще всего представляет собой плохо организованную, хаотичную силу. Орочьи командиры часто описываются как сильные харизматические лидеры, но плохие стратеги. Магией владеют плохо, а если и владеют, то это заклинания на основе шаманства.

Примечательно, что существует вселенная, имеющая орков, но не имеющая эльфов (*Gothic*).

Дворфы. Присутствуют в 60 % игр. С появлением ролевой системы *Dungeons&Dragons* (и игр на ее основе) в русском языке возникла определенная путаница. Дело в том, что слово *Dwarf* на русский обычно переводили как 'гном'. Из-за этого фэнтезийный образ гнома в играх – существо небольшого роста, коренастое и очень сильное, у мужчин, как правило, густые бороды. Народ гномов живет в горах (под горами), славится кузнецким мастерством и боевым искусством. Таких гномов чаще всего изображают в виде низкорослых викингов. Этим гномам также приписывают владение рунной магией (*Baldur's Gate*).

Другие низкорослые существа (*Gnomes*) известны гораздо меньше, они встречаются в 28 % игр. Название *Gnome* переводили на русский язык множеством различных способов: карлик, гнум, лилипут, полурослик (что вызывало путаницу с другой расой – *Halfling*) и даже как 'дворф'. В

последнее время, после выхода новой редакции *Dungeons&Dragons*, *Dwarves* переводятся как ‘гномы’ или ‘дворфы’, а *Gnomes* – ‘карлики’. Карлики имеют собственные характеристики. Это очень маленькие существа, иногда бородатые или с усами. Они обитают глубоко в подземельях, где копят сокровища. Карлики изображаются талантливыми инженерами-техниками, создающими сложные механизмы, порох и оружие, дирижабли или даже вертолеты, а также зеркала, в том числе и волшебные (*Warcraft*). Также эти гномы могут владеть магией волшебников и чернокнижников.

Тролли. Появляются в 66 % игр. Чаще всего тролли – уродливые существа огромного роста, почти всегда атрибутом внешности тролля на изображениях является очень большой нос. Имеют огромную физическую силу. Рождаются из скалы, обращаются в камень на солнце, иногда владеют магией земли. Питаются мясом. Часто пожирают людей (*Dark Messiah of Might&Magic*). Живут по одному в пещерах, лесах или под мостами.

Драконы. Присутствуют в 69 % игр. Эти огромные рептилии столь же популярны, как и эльфы с орками. Стереотипное представление о драконе в фантастике (и в играх, соответственно) коренится в сказках и мифах, хотя не соответствует им напрямую. Самое распространенное представление – огромный чешуйчатый ящер с перепончатыми крыльями, четырьмя лапами, заканчивающимися страшными когтями, длинным хвостом с острым охвостьем, длинной шеей, зубастой пастью и головой с рогами. Драконы наделены сильнейшей магией и практически абсолютной защитой от всех типов магии, выдыхают пламя (хотя возможны и другие варианты, такие как лед, кислота, электрические разряды, неоформленная магическая энергия (*Heroes of Night&Magic*), способны летать, копят сокровища и представляют угрозу для окружающих, в первую очередь людей. Часто драконы наделяются большой мудростью или коварством (*Dragon Age*). Всегда является отрицательным персонажем. Если в игре есть драконы, то обычно существует довольно четкая иерархия.

Вампиры. Встречаются в 41 % игр. Вампиры в играх всегда подразделяются на низших и высших. Объединяет их то, что и те, и другие уже мертвы и, соответственно, время над ними не властно, для продолжения жизни им необходима кровь, которую они высасывают особыми клыками. Образ низшего вампира в играх гораздо более разнообразен, чем образ высшего. Это может быть как тупой кровососущий зомби (*Blood Rayne*), так и вполне себе разумное существо, но ограниченное в магических способностях (*Vampire: the Masquerade*). Все они подчинены высшим вампирам, не переносят солнечный свет, не

обладают способностями к полиморфизму и не бессмертны.

Образ высшего вампира, напротив, является устоявшимся. Это мужчина, похожий на английского дворянина начала XX века, элегантный, бледный, с черными или седыми волосами и отличными манерами. Обладает нечеловеческой силой и ловкостью, может превращаться в волков и летучих мышей, свет вызывает у него только дискомфорт. Также владеют мощнейшей магией, способностью к гипнозу. Обычно живут в замках (The Witcher).

Интересно, что в относительно старых играх существовало такое явление, что женщина не может стать высшим вампиром. Таким образом, во-первых, пресекалась возможность естественного размножения для них, а во-вторых, сохранялся образ «темного рыцаря».

Отдельно следует упомянуть **дампиров** (или дхампиров) – наполовину людей, наполовину вампиров. Это дети высших вампиров и человеческих женщин (Blood Rayne).

Зомби. Этих существ можно увидеть в 60 % игр. Под зомби понимается, как правило, либо оживленный фантастическим образом труп, либо живой человек, полностью потерявший контроль над собой и своим телом или подчиняющийся чьим-то приказам. Концепция зомби восходит к западноафриканским религиозным культам вуду, культивирующим представления о могущественных колдунах, способных воскрешать умерших людей и обращать их в рабство. Современный архетип зомби – неразумные, но целеустремленные воскресшие мертвецы, действующие, как правило, большими группами (Diablo).

Привидения или призраки. Встречаются в 54 % игр. Это душа или дух умершего человека, проявляющийся в видимой или другой форме в реальной жизни (от невидимого и неосязаемого присутствия до практически реалистичных наблюдений), пробужденный при помощи некромантии. Выглядят как фигура человека, напоминающая умершего, способная летать, проходить сквозь стены, внезапно появляться и исчезать на глазах очевидца. Также могут пронзительно кричать, иногда – петь (Heroes of Night&Magic).

Оборотни. Появляются в 44 % игр. Оборотень – мифологическое существо, обладающее способностью к полиморфизму – превращению из человека в животное или наоборот. Основным видом оборотней в компьютерных играх являются ликантропы – люди, способные превращаться в волков (The Witcher). Обладают огромной физической силой, обычно как в форме волка, так и в форме человека.

Феи. Встречаются в 47 % игр (Spellforce). Это миниатюрное человекоподобное крылатое существо, обычно женского пола. Имеют обидчивый и даже мстительный характер, но также всегда готовы

отблагодарить человека за оказанную услугу. Довольно слабы сами по себе, но могут призвать себе на помощь любых лесных обитателей, вплоть до энтов.

Энты. Присутствуют в 57 % игр (Kingdoms of Amalur: Reckoning). Энты – древоподобные существа, довольно медленные, но обладающие огромной физической силой. Мудрые, но предпочитают не вмешиваться в дела человекоподобных рас. Энты сильно различаются по внешним признакам (росту, массе, окрасу, даже по количеству пальцев), поскольку каждый из них напоминает специфический вид дерева, за который он отвечает.

Демоны. Появляются в 66 % игр. Образ демона меняется от игры к игре, но некоторые атрибуты неизменны – они имеют рога, вместо кожи у них – чешуя. Стихия магии для них – обычно огонь (Torchlight), хотя существуют демоны холода (Devil May Cry). Отдельно следует упомянуть суккубов – демониц-соблазнительниц, которые встречаются в 57 % игр (Lineage) и являются самым распространенным видом демонов. Это объясняется тем, что аудитория игр и по сей день в основном – мужская. В качестве особенно сильных врагов в играх часто встречаются демоны, имеющие традиционные имена, взятые из христианства. Самые популярные: *Аваддон* (демон истребления, разрушения и смерти) – 12 % (Warcraft) и *Вельзевул* (как сильнейший демон) – 16 % (Diablo). Также достаточно часто встречается имя *Асмодей*, но это не всегда демон и не всегда отрицательный персонаж (Painkiller).

Ангелы. Встречаются в 12 % игр (Heroes of Night&Magic). Образ ангелы вполне устоявшийся – это светловолосый мужчина в доспехах или балахоне, с огромными белоснежными крыльями за спиной. В качестве оружия используют огромные мечи в форме креста. Очень сильны и обладают мощнейшей магией света и исцеления. Ни в одной игре нет ангелов с именем, но есть разделение на «простых» ангелов, серафимов (имеют 6 крыльев и владеют огненной магией) и херувимов (имеют 4 крыла).

Горгоны. Присутствуют в 66 % игр (Everquest). Образ женщины со змеиным телом очень популярен в современных играх. Это злобные существа, покрытые чешуей, имеющие змей вместо волос, змеиный хвост вместо ног, но человеческий торс, руки и лицо. Часто имеют огромные когти и зубы. Основными способностями являются высокая скорость, физическая сила, магия воды и способность превращать в камень взглядом.

Минотавры. Появляются в 22 % игр (Titan Quest). Имеют человеческие торс, но бычьи ноги и голову. Свирепы, глупы, но очень сильны физически. Обычно являются рабами для высших существ.

Сатиры. Встречаются в 31 % игр (Warcraft). Это лесные существа, покрытые шерстью, длинноволосые, бородатые, с копытами (козлиными или лошадиными), лошадиными хвостами, с рожками, однако торс и голова у них человеческие. Характер у сатиров задиристый и наглый, хотя они не всегда представлены разумными существами. Сатиры наделяются свойствами диких существ, обладают животными качествами, мало задумываются о человеческих запретах и нормах морали. Кроме того, они отличаются огромной выносливостью. Часто увлекаются музыкой, флейта – один из основных атрибутов сатиров.

Гидры. Появляются в 28 % игр (God of War). Прототипом образа стала лернейская гидра, убитая Гераклом. Это змееподобное существо, обладающее ядовитым дыханием и множеством голов. Обладает сильнейшей регенерацией, за счет чего ее очень сложно убить. Обладает защитой от многих типов магии, но очень уязвима к огню.

Фурии. Присутствуют в 22 % игр (Heroes of Night&Magic). Это прекрасные женщины-воительницы. Обычно жестокие, но справедливые. Могут быть представлены как «класс» воинов. Очень сильны и владеют всеми видами оружия.

На основании данных материалов можно сделать вывод о том, что большинство мифологических существ взято из наивной картины мира западной цивилизации. В современных играх есть существа кельтской мифологии (феи, энты), есть – восходящие к греческой мифологии (минотавры, гидры, фурии, сатиры, горгоны), к христианской (демоны, ангелы), к германской (эльфы, гномы, тролли, драконы). Таким образом, мы можем увидеть, что для человека XXI века мифологическая наивная картина мира все еще актуальна.

Кроме того, в современных играх различным существам приписываются нетипичные качества, когда хорошее становится плохим, а плохое – хорошим. И если случаи, когда хорошее становится плохим, не так многочисленны – это падшие ангелы и темные эльфы, – то замена плохого хорошим происходит довольно часто. Вампирам приписывается образ благородного рыцаря, драконам – суровых, но мудрых и справедливых существ; оборотни страдают от своего проклятия и стремятся избавиться от него, а некоторые демоны истребляют себе подобных, потому что хотят избавить мир от горя и зла. Таким образом, мы наблюдаем процесс смешения добра и зла, когда нет абсолютного зла и абсолютного добра, что противоречит классической европейской традиции.

Список литературы

Арутюнова Н.Д. Дискурс / Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева. – М., 1990. – С. 136-137.

Попова З.Д. Когнитивная лингвистика / З.Д. Попова, И.А. Стернин. – М. : АСТ : Восток-Запад, 2010. – 437 с.

Kluge F. Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache / Friedrich Kluge. – 25th ed. – Berlin : De Gruyter, 2011. – 1021 S.

АНГЛИЙСКИЕ ФРАЗЕОЛОГИЗМЫ С КОМПОНЕНТАМИ «ТРАВЫ» И «ЦВЕТЫ»: ЭТИМОЛОГИЯ И СЕМАНТИКА

Е.Г. Галицына

*Научный руководитель: Т.С. Кузнецова,
кандидат филологических наук, доцент (УрФУ)*

Настоящая работа посвящена исследованию этимологии и семантики английских фразеологизмов с компонентами «травы» и «цветы».

На основании ранее проведенного исследования английских устойчивых выражений с компонентом «вид дерева» был сделан вывод о том, что фразеологизмы отражают культуру, историю и реалии жизни страны и народа-носителя того или иного языка. Фразеологические единицы (ФЕ), в состав которых входят названия различных трав и цветов, также тесно связаны с особенностями культуры общности людей, в языке которой они образовались, и с отличительными чертами реальности, окружающей представителей данной общности. Изучение этого класса английских фразеологизмов является актуальным, так как их анализ позволяет проследить связь между устойчивыми выражениями языка и традициями, поверьями, мифологией, историческими событиями и природными чертами места образования подобных выражений. Рассмотрение ФЕ, присутствующих в различных языках какой-либо группы (например, общеиндоевропейских или общегерманских фразеологизмов) позволяет выявить повлиявшие на возникновение таких выражений особенности, характерные для нескольких культур. Более того, при изучении некоторых ФЕ возможно проанализировать влияние какой-либо культуры на другую (как в заимствованных фразеологизмах) или на несколько народов (на примере некоторых общеиндоевропейских выражений).

Целью данного исследования являлся анализ фразеологизмов английского языка с компонентами «травы» и «цветы». Для ее достижения было необходимо выполнить следующие задачи:

- изучить научные труды, в которых рассматриваются методы и подходы к исследованию устойчивых выражений, а также их возможные классификации;
- собрать фразеологизмы английского языка, в состав которых входят названия различных трав и цветов, а также