

Научная статья

УДК 81'42

doi: 10.47475/1994-2796-2022-10321

РЕАЛИЗАЦИЯ ФЭНТЕЗИЙНЫХ АРХЕТИПОВ В ФОНЕТИЧЕСКОМ ОБЛИКЕ ИСКУССТВЕННЫХ ЯЗЫКОВ НА ПРИМЕРЕ TES V: SKYRIM

Глеб Васильевич Урванцев

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, punkhoyleb@mail.ru

Аннотация. Рассматривается звуковой облик фэнтезийных антропонимов в видеоигре TES V: Skyrim. Автор анализирует фонетический инвентарь гипотетических искусственных языков и делает выводы о связи между звуками, используемыми в соответствующих антропонимах, и ранжированием игровых рас от «центра» (позиции силы и престижа) к «периферии».

Ключевые слова: исследования видеоигр, картина мира, искусственные языки, звукопись, фэнтези

Для цитирования: Урванцев Г. В. Реализация фэнтезийных архетипов в фонетическом облике искусственных языков на примере TES V: Skyrim // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 3 (461). Филологические науки. Вып. 128. С. 168—177. doi: 10.47475/1994-2796-2022-10321.

Original article

FANTASY ARCHETYPES IN THE PHONETIC SYSTEMS OF CONSTRUCTED LANGUAGES IN TES V: SKYRIM

Gleb V. Urvantsev

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia, punkhoyleb@mail.ru

Abstract. This article deals with the sounding of fantasy personal names in TES V: Skyrim. The author reviews the phonetic inventories of the hypothetical constructed languages belonging to the playable races in the game through the analysis of the graphemes used in the personal names of the characters in these languages. This allows for some conclusions about what types of phonemes dominate in the game's languages, as well as assumptions concerning the types and classes they may belong to (vocalic or consonantal, synthetic or analytical, etc.). Further on, the author makes some assumptions about the correlations between the phonemes used in the respective personal names and the hypothetical location of the game's race relative to the 'center' (the position of power and prestige) and periphery and concludes that sound inventories in fantasy conlangs are used to express certain character archetypes.

Keywords: videogame studies, world view, constructed languages, sound-painting, fantasy

For citation: Urvantsev GV. Fantasy archetypes in the phonetic systems of constructed languages in TES V: Skyrim. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2022;(3(461):168-177. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-10321.

Введение

Фэнтезийные РПГ являются одним из самых популярных жанров компьютерных игр. Для них характерно наличие уникальной альтернативной вселенной, в которой происходит действие игры. Одним из признаков глубоко проработанных фэнтезийных миров является разработка искусственных языков (артлангов) для игровых «рас»: людей, эльфов, орков и других, — которые отличались бы от реальных, естественных языков. Нам представ-

ляется интересным изучить, какими принципами руководствуются авторы/разработчики видеоигр при создании искусственных языков для своих произведений, а также выявить, какие лингвистические явления находят отражение в таких языках.

Методы и материалы

Искусственные языки достаточно редко привлекают внимание исследователей, однако в последнее время, на наш взгляд, ситуация меняется. В частности, нельзя не отметить работу россий-

ского лингвиста А. Пиперски «Конструирование языков», где он пишет о том, что «искусственные языки могут быть полезны для лингвистической теории» [4. С. 11], так как позволяют на практике оценить возможность или невозможность функционирования тех или иных языковых средств и особенностей.

Кроме того, для нас важна его мысль о том, что искусственные языки представляют собой не менее ценный исследовательский материал, нежели предметные области, к примеру, литературоведения или искусствоведения, которые также анализируют проявления свободной воли отдельного человека [Там же. С. 15].

Языки, которые мы рассматриваем в нашей работе, являются гипотетическими (для них нет сводов грамматических или орфографических правил или словарей). Исключение составляют правила создания игровых онимов — имен персонажей и топонимов, — принадлежащих к той или иной «культуре». Очевидно, что данные наборы правил создавались скорее коллективом авторов, а не одним лицом. Вероятнее всего, данные языки являются апостериорными, так как авторы так или иначе опирались на собственный языковой опыт.

Интересно, что в качестве основ и прототипов использовались как естественные, так и искусственные языки. В антропонимах из *Skyrim* можно выявить следы латыни, итальянского, французского, северогерманских и кельтских языков, не говоря о том, что в целом игра была выпущена американской студией и ее создатели, вероятнее всего, общались между собой на английском языке и разрабатывали игровую вселенную, ориентируясь в первую очередь на англоговорящую аудиторию.

Искусственные языки, оказавшие влияние на формирование антропонимов в *Skyrim*, без сомнения, включают в себя разработанные Дж. Р. Толкином эльфийские языки квенья и синдарин, а также, вероятно, различные фразы, онимы и прочие языковые и речевые единицы на языках эльфов, орков и прочих рас, известных в популярной культуре (включая литературу, кинематограф и видеоигры).

Конструированию языков, языковым механикам и языковому творчеству посвящена и работа Д. Дж. Питерсона «Искусство создания языков». Этот исследователь пишет о том, что масштабы разработки искусственных языков для вымышленных миров (так называемых артлангов) значительно выросло с наступлением эпохи Интернета, который значительно упростил общение с фанатами тех или иных произведений друг с другом [5. С. 14—15].

Кроме того, Д. Дж. Питерсон предлагает практический подход к созданию искусственных языков и применительно к артлангам пишет, что, «если языки разрабатываются для вымышленной расы людей в условиях, в остальном реалистичных, язык тоже должен быть настолько реалистичным, насколько получится» [Там же. С. 26].

Нередко создатели искусственных языков концентрируются на использовании редких/непривычных языковых компонентов (звуков, грамматических структур и т. п.), что приводит нас к работам по лингвистической типологии. Проблеме языкового разнообразия и лингвистической типологии посвящена работа А. Перелтсвайг *Languages of the World*, в которой автор пишет о том, что «экзотическое» понимается только на контрасте с «обыденным», и такое противопоставление зачастую определяется нашей «системой координат» [9. С. 3].

Н. Б. Мечковская в своей книге «Структурная и социальная типология языков» разбирает различные классификации естественных языков, а также языковые универсалии. Она пишет о том, что цель лингвистической типологии — «понять пределы возможного языкового разнообразия на Земле и найти типичные черты в этом разнообразии, а лингвистика универсалий, перечисляя то общее, что объединяет языки, стремится увидеть язык-эталон — своего рода мысленную модель тысяч языков мира» [3. С. 282]. На наш взгляд, разработка и исследование искусственных языков могут служить той же цели.

Говоря о философских категориях, нельзя обойти вниманием понятие картины мира, которое является фундаментальным для лингвокультурологии. По мнению В. И. Постоваловой, картина мира выражает «специфику человека и его бытия, взаимоотношения его с миром, важнейшие условия его существования в мире» [7. С. 11]. С. А. Питина считает картину мира целостным образом мира, результатом всей духовной деятельности человека [6. С. 115]. М. М. Маковский пишет, что «картина мира представляет собой глобальный образ, репрезентирующий его свойства в том виде, в котором они осмысливаются его носителями, и являющийся интеграцией всех моментов психической жизни человека как представителя того или иного этноса на той или иной ступени их развития» [2. С. 73—74].

Рассматривая языковую картину мира, О. А. Корнилов пишет о том, что она может использоваться «как источник знания о национальном характере и менталитете» [1. С. 79]. Применительно к фэнтезийным вселенным, однако, можно говорить

о том, что соответствующие искусственные языки отражают, скорее, представления их авторов о связях между, условно говоря, «национальным характером» вымышленных народов и звуковым и грамматическим строем, обликом языков, на которых эти народы говорят.

Важно отметить, что, так как TES V: Skyrim была разработана в США и, как следствие, в первую очередь предназначалась для англоязычной аудитории, можно говорить о том, что в основе указанной фэнтезийной вселенной лежит англоязычная картина мира с характерными для нее представлениями о норме, в том числе языковой (например, для английского языка нормой является аналитическая грамматика, наличие большого числа гласных, в том числе дифтонгов, и т. п.).

При этом мы считаем, что сложившиеся традиции высокого эпического фэнтези, к которому можно отнести и серию игр TES, сформировали весьма специфическую жанровую картину мира. Для нее характерно внимание к борьбе героя или народа (в игровом сообществе чаще используется термин «раса», который мы будем использовать далее), который этот герой представляет, против 1) нашествия агрессивных варваров или 2) угнетения со стороны более развитого и сильного народа. Таким образом, в большинстве произведений в жанре классического фэнтези можно выделить следующие группы рас (народов, культур, цивилизаций и т. п.):

- 1) «высшие» — наиболее древние, мудрые и продвинутые. Чаще всего данный архетип реализуется в эльфах, которые могут представлять и как добрые помощники героя, и как угнетатели;
- 2) «средние» — представители этих рас, как правило, могут быть и героями, и злодеями. Чаще всего представлены людьми;
- 3) «низшие» — воплощение агрессии, жестокости, дикости, грубой силы. Сюда, как правило, относятся орки, зверолоды, дикари.

В TES V: Skyrim роль «высших» рас играют имперцы (сиродильцы) и альтмеры — они имеют наибольшее политическое влияние и являются наиболее продвинутыми и сильными фракциями в игре. Близки к ним босмеры и бретонцы — их культуры в целом похожи на альтмерскую и имперскую соответственно, хотя и имеют свои особенности. Чуть дальше находятся норды и данмеры, которые гораздо меньше зависят от «высших» рас и нередко с ними конфликтуют. На периферии находятся редгарды (чернокожие обитатели мира Skyrim), орки, а также зверолоды хаджиты (коты)

и аргониане (рептилоиды). Эти расы значительно отличаются от остальных внешне и, за исключением редгардов, чаще подвергаются порицанию со стороны других народов.

Схематически мы представили ранжирование рас в TES V: Skyrim на рис. 1.

В отличие от искусственных языков, видеоигры привлекают несравнимо большее внимание исследователей из различных отраслей знания. Например, Т. Хиггин исследует видеоигры с позиции критической теории рас. Он пишет о том, что «видеоигры являются экспериментальными лабораториями для концептуализации человеческого разнообразия» и что «понимание игр крайне важно для понимания нашего места в мире» [8. Р. 11]. В своей работе данный автор в первую очередь рассматривает репрезентацию реальных рас в играх, что не всегда применимо к фэнтезийным расам. Тем не менее Т. Хиггин затрагивает и такие фэнтезийные игры, как World of Warcraft, справедливо отмечая, что «миры многих ролевых игр... основаны на расовом противостоянии» [Там же. Р. 22].

Таким образом, мы можем сделать вывод, что игровые расы в фэнтезийных РПГ, таких как Skyrim, представляют собой примеры концептуализации человеческих типажей, культурных архетипов, не связанных напрямую с реальными расами и культурами. При этом соответствующие искусственные языки служат средством реализации авторского замысла и помогают раскрыть определенные культурные особенности и нормы игровых рас.

Г. Тавинор пишет о том, что «визуально-пространственные нарративы современных видеоигр используют различные формы, включая акустические, лингвистические и тактильные, для повышения качества репрезентации вымышленных миров» [10. С. 76]. Под лингвистическими формами репрезентации автор в первую очередь понимает внутриигровые диалоги и прочие тексты (дневники, записки, объявления и пр.). На наш взгляд, сюда же можно отнести и соответствующие арт-ланги в играх жанра фэнтези, так как они тоже помогают игрокам погрузиться в игровой мир и делают его более правдоподобным, а значит, и повышают качество игры в целом.

Принимая во внимание вышесказанное, а также тот факт, что в нашей работе мы преимущественно исследуем онимы, а точнее, их графическую/фонетическую репрезентацию, а не грамматический строй и словарный запас искусственных языков, мы считаем звукопись одним из ключевых понятий для нашего исследования. Под этим термином

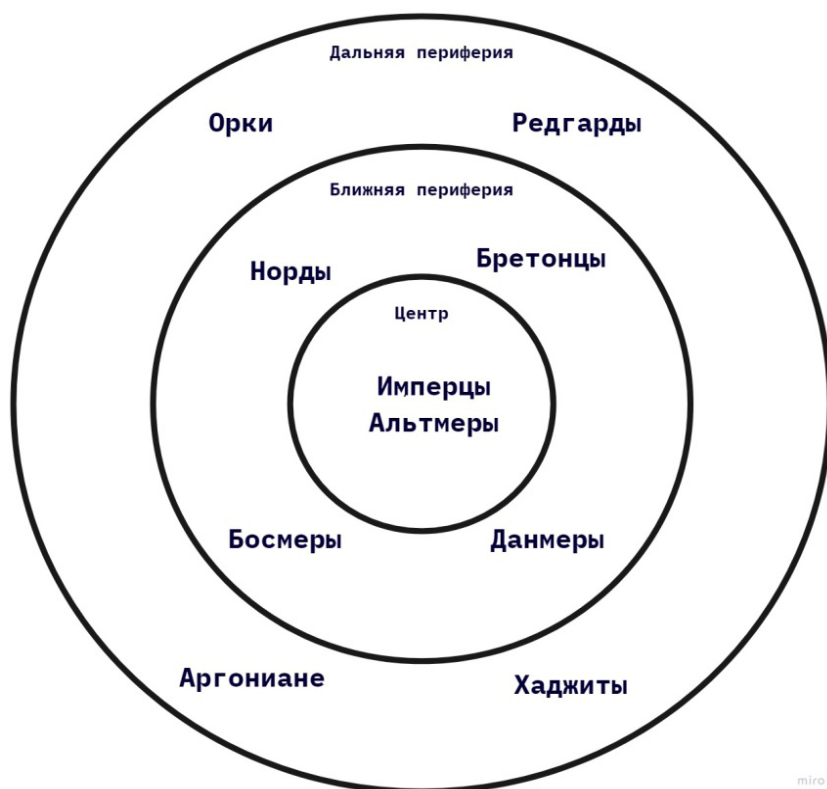


Рис. 1. Распределение игровых рас в TES V: Skyrim от центра к периферии

мы понимаем «выполняющее заранее заданные стилистические функции применение в стихотворном или прозаическом тексте определенных элементов звукового состава языка: согласных и гласных звуков, ударных и безударных слогов, пауз, различных видов интонаций, одинаковых синтаксических оборотов, повторений слов, как правило, рассчитанных на соответствие произносимой фразы изображаемой картине, а также какому-либо действию» [11].

Иначе говоря, мы считаем звуковой облик ономов и, как следствие, фонетический инвентарь искусственных языков в фэнтезийных РПГ мотивированным художественной необходимостью подобно использованию звукописи в литературе. Мы полагаем, что фонетические особенности таких искусственных языков призваны подчеркивать культурные особенности соответствующих игровых рас.

Создание искусственных языков характерно не только для видеоигр, но и для любых других произведений в жанре фэнтези (литература, кинематограф). В некоторых случаях авторы разрабатывают полноценные языковые системы (например, Толкин и его языки Средиземья), тогда как в других произведениях фэнтезийные языки присутствуют лишь в виде случайных вкраплений.

В данном исследовании рассматривается фонетическая организация фэнтезийных языков в игре The Elder Scrolls V: Skyrim. Эта игра в жанре классического высокого фэнтези была выпущена в 2011 г. и до сих пор остается весьма популярной среди игрового сообщества, что говорит о ее непреходящей актуальности, одной из ключевых предпосылок которой была, на наш взгляд, глубокая проработка фэнтезийной вселенной с обилием игровых и неигровых рас и, соответственно, языков.

Непосредственно фэнтезийные языки присутствуют в игре в весьма ограниченном объеме. Специально для нее был разработан «драконий язык». С ним игрок сталкивается лишь время от времени и не использует для взаимодействия/общения с другими персонажами, а потому мы не будем рассматри-

вать его в этой работе. Кроме того, игрок иногда слышит реплики на языках основных игровых рас (например, аргониан и хаджитов), но этих реплик также достаточно мало, а потому мы исключили их из анализа. В итоге предметом исследования стали игровые антропонимы (личные имена персонажей), так как их количество в игре достаточно велико и они, очевидно, формировались по определенным канонам соответствующих (гипотетических) языков, что вполне позволяет исследовать фонетическую организацию указанных языковых систем.

Всего проанализировано 790 антропонимов, или 883 лексические единицы (некоторые имена состоят из нескольких компонентов). Данные единицы сгруппированы в соответствии с гипотетическими игровыми языками. Такое деление в абсолютном большинстве случаев совпадало с игровой расой персонажа. В итоге мы получили следующие цифры:

- сиродильский язык — 87 имен / 133 слова;
- нордский язык — 372 / 372;
- бретонский язык — 90 / 120;
- редгардский язык — 44 / 45;
- альтмерский язык — 37 / 37;
- босмерский язык — 19 / 19;
- данмерский язык — 49 / 77;
- оркский язык — 53 / 66;

- хаджитский язык — 12 / 12;
 — аргонианский язык — 14 / 15.

Далее мы выбирали графемы, используемые в онимах, принадлежащих к одному языку, и подсчитывали их частотность в пределах каждого из вышеперечисленных наборов данных, предполагая, что каждой из графем соответствует определенная фонема. Далее мы анализировали фонемный состав каждого из гипотетических языков.

Значительную трудность представлял тот факт, что мы вынуждены делать вывод о фонетическом строении языков на основе графем, а не собственно звучания слов. Определенную сложность представляло чтение кластеров букв — должны они обозначать один звук или несколько. Одним из наиболее ярких примеров в данном случае является кластер *th* — в английском языке он обозначает межзубный фрикатив (причем как глухой, так и звонкий), в других языках (например, немецком и французском) он может быть равнозначен обычному *t*, но существует и возможность прочтения этого диграфа как смычного согласного с придыханием. Не меньшую сложность представляют кластеры гласных, такие как *ae*, — теоретически это может быть монофтонг, для которого нет подходящей буквы в латинском алфавите, дифтонг или два разных звука.

Данная проблема была решена следующим образом: так как игра была выпущена в США и, очевидно, основным языком ее разработки был английский, мы считали «английское» чтение приоритетным, за исключением случаев, когда форма она напоминала имена из реально существующих культур, которые стали прототипами игровых рас. Оговоримся, что здесь речь идет только о людских народах сиродильцев/имперцев (Римская империя), нордов (Скандинавские страны) и бретонцев (французы, кельтские народы). Для указанных онимов мы отчасти руководствовались принципами чтения, характерными для соответствующих языков (латынь и отчасти итальянский для имперцев, германские — чаще северогерманские — языки для нордов, и французский/ирландский/валлийский для бретонцев).

Результаты и обсуждение

Проанализировав фонемный инвентарь в онимах из TES V: Skyrim, мы выявили следующие особенности соответствующих искусственных языков:

1. Имперский язык с фонетической точки зрения является вокалическим (доля гласных в «речи» — 48%). Кроме того, в нем довольно много сонорных звуков (178 звуков на 133 сло-

ва, 40,5% всех согласных). Фрикативные в целом встречаются чаще, чем смычные (29% против 26%) при одинаковом количестве фонем. Звонких несонорных согласных меньше, чем глухих. Дифтонгов достаточно много (9 фонем), но используются они в целом не так уж часто. Рекордными по частотности являются фонемы *a* (114), *i* (100), *u* (77), *e* (49), *o* (30), а также *s* (87), *r* (52), *n* (46), *t* (44) и *l* (41). Присутствуют *v* (29), */k/* (22), *d* (19), *m* (15), *ll* (14), *p* (12), */ts/* (10), *g* (10).

2. Рассмотрев фонетические особенности языка нордов, можно говорить о следующем: данный язык имеет ярко выраженный консонантный характер (доля согласных в речи — 65%). Сонорные в речи составляют 51% всех согласных, однако в большинстве случаев это фонема *r* (291 случай употребления на 372 слова). В отличие от языка имперцев смычные согласные в нем встречаются чаще, чем фрикативные (27% против 21,5%). Звонких фрикативных фонем всего 2 (*th* и *z*). Наиболее часто употребляемыми гласными являются *a* (205), *i* (171), *o* (125), ощутимо присутствуют *e* (91), *u* (66), а также дифтонг *ei* (30), встречается *y* (13). Присутствует противопоставление гласных по долготе. Самые часто встречающиеся согласные: *r* (291), *l* (145), *d* (107), *n* (102), *s* (82), *g* (74), *k* (68), *f* (67). Ощутимо присутствуют *v* (50), *h* (49), *b* (42), *t* (38), *j* (38), *th* (25), *ng* (22). Интересно также отметить, что в языке нет аффрикат.
3. Язык бретонцев очень певуч за счет большого количества гласных (43% в речи), в нем активно используются дифтонги (11% всех гласных). По количеству фонем доминируют дифтонги (10) и сонорные (11). Вероятно, есть противопоставление гласных по долготе (выражается диграфами *ou* и *ai*). Также достаточно много фрикативных: глухих 6, звонких 5. Наиболее частотные гласные: *e* (85), *a* (68), *i* (46), *o* (30), также распространены *y* (12) и диграф *ai* (11). Типичные согласные включают: *n* (68), *r* (49), *d* (30), *l* (29), *t* (29), *s* (28), *m* (25), *b* (16), *v* (14), */k/* (11).
4. В языке редгардов согласных фонем немного больше, чем гласных; и в речи согласные также встречаются чуть чаще (56%). Монофтонгов больше, чем дифтонгов (8 против 6), причем следует отметить, что в данном языке гласные различаются по длине (о чем говорит наличие фонем *a/aa* и *e/ee*). Смычные звуки встречаются достаточно редко (всего

- 11 % от всех звуков или 20 % от согласных). Из гласных чаще всех используется фонема *a* (55 случаев на 45 слов), следующая фонема по частотности — *e* (13). Из согласных — *n* (22), *r* (17), *m* (12), *l* (11), *s* (10).
5. Альтмерский язык отличается относительно высокой долей гласных в речи (42 %), при этом монофтонги в нем используются чаще, чем дифтонги (35 % против 6 % всех гласных). Большинство согласных — сонорные (доля сонорных в речи — 42 %). Фрикативы используются заметно реже смычных (11 % против 17 %). Наиболее типичные фонемы — *n* (35), *r* (29), *l* (24), *d* (10), а также *a* (28), *i* (19), *e* (17), *o* (12).
 6. В босмерском языке доля согласных в речи заметно выше гласных (63 % на 37 %). Дифтонги используются чуть чаще, чем в альтмерском. Доля сонорных в речи также высока (42,5 % от всех звуков и 67,5 % от согласных). Доля глухих согласных заметно ниже, чем в альтмерском языке (6 % всех звуков вместо 9 %). Наиболее типичные фонемы — *n* (22), *r* (19), *l* (9), *d* (9), *i* (11), *a* (9), *e* (9), *o* (7).
 7. В данмерском языке вновь высока доля гласных (41 %), при этом крайне мало используются дифтонги (2,5 % от всех звуков и 6 % от гласных). Доля сонорных заметно ниже, чем у других эльфийских языков (34 % от всех звуков и 58 % от согласных). Высока доля фрикативов (16,5 % от всех звуков или 28 % от всех согласных). Наиболее типичные согласные: *r* (53), *n* (46), *l* (38), *s* (27), *d* (25), *v* (24); гласные: *a* (57), *e* (46), *i* (31). Интересно, что случаев использования графемы *y* (15) больше, чем *u* (12) и *o* (9).
 8. Орочий язык имеет выраженный консонантный характер (63 % согласных против 37 % гласных в речи). Дифтонгов практически нет. Сонорные употребляются достаточно редко по сравнению с другими языками (43 % от согласных и 27 % от всех звуков), причем преимущественно это фонема */r/*. Высока доля смычных (24 % от всех звуков и 38 % от согласных). Аффрикаты не обнаружены. Типичные согласные: *r* (51), *g* (49), *l* (29), *b* (24), *sh* (17), *m* (14), *z* (11); гласные: *a* (55), *u* (42), *o* (38).
 9. Язык хаджитов имеет сравнительно высокую долю гласных в речи (41 %), при этом доля дифтонгов незначительна. Сонорных в речи немного (21 % всех звуков) и преимущественно это звук *r*. Доля глухих согласных достаточно высока (24 % всех согласных), как и доля фрикативов (30 % согласных). Высока также доля аффрикат (10 % от всех звуков и 16 % от согласных). Типичные звуки: *r* (7), */dzh/* (5), *z* (3), *sh* (3), *k* (3), а также *a* (17), *i* (4), *o* (3).
 10. Аргонианский язык имеет консонантный характер (55 % согласных в речи), достаточно часто использует дифтонги (5 % от всех звуков или 12 % гласных). Доля сонорных невысока (20 % всех звуков), преимущественно это звук *r*. Часто используются аффрикаты (7 % от всех звуков и 12 % от согласных). Высоки доли смычных и глухих согласных (33 % и 27 % от всех согласных соответственно). Типичные звуки: *r* (6), */dzh/* (6), *d* (5), *t* (4), *l* (4), *n* (4), а также *a* (15), *ee* (10), *u* (6), *ei* (5), *e* (4).
- Исходя из вышесказанного, мы выработали инвентари гласных и согласных фонем, чье присутствие в языке каждой из игровых рас TES V: Skyrim наиболее заметно. Эти наборы фонем приведены в табл. 1 и 2 (соответствующие графемы, кроме случаев, когда в игровых антропонимах наблюдалось несколько способов выражения одной и той же условной фонемы; в таких случаях для краткости мы даем обозначение непосредственно фонемы между косыми чертами).
- Обобщая вышесказанное, можно отметить следующее:
1. Больше всего различных фонем обнаружилось в нордском (50) и бретонском (49), то есть «людских» языках. Меньше всего фонем обнаружилось в хаджитском (21), аргонианском (23) и орочьем (25) (языки «низших» рас).
 2. Наибольшее количество гласных фонем обнаружилось в бретонском (19), нордском (18) и имперском (16) языках; меньше всего — в орочьем (6), аргонианском (6) и хаджитском (5).
 3. Согласных фонем также больше всего найдено в нордском (32), бретонском (30) и имперском (25) языках, а меньше всего — в альтмерском (14), босмерском (15) и хаджитском (16).
 4. Наибольшая доля гласных в речи наблюдается в имперском (48 %), аргонианском (45 %) и редгардском (44 %). Самые консонантные языки — это нордский (64,5 % согласных), орочий (63,5 %) и босмерский (63 %).
 5. По количеству сонорных в речи первые три места занимают эльфийские языки: альтмерский (72 %), босмерский (67,5 %) и данмерский (58 %). Реже всего сонорные встречаются в хаджитском (35 %) и аргонианском (35 %) языках.

6. Смычные звуки чаще всего встречаются в орочьем (38%) и аргонианском (33%) языках, реже всего — в данмерском (13%), альтмерском (17%) и хаджитском (19%).
7. Больше всего фрикативных звуков встречается в хаджитском (30%), имперском (29%) и данмерском (28%), а меньше всего — в альтмерском (11%) и босмерском (11%), за которыми следуют орочий (19%) и аргонианский (20%) языки.
8. Аффрикаты чаще всего встречаются в речи хаджитов (16%) и аргониан (12%), и они не обнаружены в нордском, альтмерском, босмерском и орочьем языках.

Далее нам представляется интересным выяснить, как соотносятся особенности фонетического облика указанных языков со схемой распределения рас в центре / на периферии.

Наиболее развитые фонетические системы получили людские языки, причем в первую очередь те, которые находятся ближе к «центру»: имперский, бретонский и нордский (в случае с последним определенную роль сыграло то, что вся игра посвящена нордам и их стране — Скайриму).

Также достаточно внушительные фонетические инвентари наблюдаются в языке орков, данмеров и аргониан. В случае с первыми, на наш взгляд, это связано с тем, что эта раса является стереотипной репрезентацией архетипа варвара, а также одной из классических фэнтезийных рас, что привлекло к ним внимание создателей игры. Данмерам была посвящена одна из предыдущих игр серии TES III: Morrowind, что также повысило интерес игроков и авторов к данной расе.

Достаточно большое число значимых фонем в языке аргониан объяснить сложно, так же как

Таблица 1

Эффективные инвентари гласных фонем для языков игровых рас в TES V: Skyrim

Имп.	Норд.	Брет.	Редг.	Альт.	Бос.	Дан.	Орк.	Хадж.	Арг.
<i>Гласные</i>									
a	a	e	a	a	i	a	a	a	a
i	i	a	e	i	a	e	u	i	ee — /i/
u	o	i		e	e	i	o	o	u
e	e	o		o	o	y			ei
o	u	y				u			e
	ei	ai				o			
	y								

Таблица 2

Эффективные инвентари согласных фонем для языков игровых рас в TES V: Skyrim

Имп.	Норд.	Брет.	Редг.	Альт.	Бос.	Дан.	Орк.	Хадж.	Арг.
<i>Согласные</i>									
s	r	n	n	n	n	r	r	r	r
r	l	r	r	r	r	n	g	/dʒ/	/dʒ/
n	d	d	m	l	l	l	l	z	d
t	n	l	l	d	d	s	b	sh	t
l	s	t	s			d	sh	k	l
v	g	s				v	m		n
k	k	m					z		
d	f	b							
m	v	v							
ll	h	/k/							
p	b								
/ts/	t								
g	j								
	th								
	ng								

и весьма ограниченный инвентарь частотных фонем у альтмеров.

Интересно отметить, что языки «центра» имеют вокалический характер, тогда как периферийные языки чаще консонантные.

Если рассматривать средние наборы гласных и согласных фонем, можно заметить, что маркерами периферийности являются частотное использование дифтонгов и таких звуков, как *y* и *u*, *r* (*y* у периферийных языков он попадает на первое место, тогда как у центральных — на втором), а также несонорных согласных в целом и аффрикат в частности.

Воинственные расы, такие как норды и орки, а также аргониане чаще других рас используют смычные звуки. Активное использование фрикативов, в особенности шипящих (кроме *s*), также характерно для периферийных рас.

Магические расы — в контексте Skyrim это все эльфийские расы и бретонцы — отличаются частотным употреблением сонорных, особенно *n*, *r* и *l*, а также звонкого смычного *d*.

Имперский язык имеет наиболее разнообразный фонетический инвентарь: среди частотных согласных в нем присутствуют и сонорные, и смычные, и фрикативы, и аффрикаты. Кроме того, он имеет «усредненный» набор гласных: в нем достаточно часто встречаются пять базовых звуков, которые есть практически во всех языках, однако нет редких звуков и дифтонгов. Это, на наш взгляд, связано с тем, что Империя, с одной стороны, занимает положение метрополии в мире игры, а с другой — она является максимально «стандартной» людской расой, обеспечивающей весьма гибкое развитие персонажа.

Далее, используя полученные данные, мы разработали еще одну схему, отражающую следующие языковые характеристики: частотности сонорных, вокалический/консонантный характер, а также соотношение смычных и фрикативных согласных в речи. Эта схема показана на рис. 2.

Очевидно, что данная схема во многом совпадает с распределением, показанным на рис. 1. Главное различие заключается в том, что к центру в данном случае тяготеют

именно языки людей. Поясним также, что имперский и редгардский языки помещены одновременно в категорию вокалических и консонантных, так как при высокой доле гласных в речи они имеют сравнительно небольшой инвентарь гласных фонем.

Далее нам представляется интересным оценить выявленные параметры с точки зрения их лингвистической реалистичности, а также рассмотреть, какие потенциальные характеристики соответствующих языков возможно из них вывести. Для этого мы использовали имплицативные лингвистические универсалии, в частности фонетико-фонематические, что обусловлено спецификой рассматриваемого материала.

1. Минимальное число фонем (хаджитский язык, 21 фонема) и максимальное число фонем (нордский язык, 50 фонем) не выходят за рамки, характерные для естественных языков (от 10 до 81).
2. Минимальный набор гласных (если рассматривать только звуки, которые встречаются достаточно часто) наблюдается в языке редгардов: 2 звука, *a* и *e*, что согласуется с универсалией о том, что «если имеется одна оппозиция гласных, то это оппозиция по высоте, а не по ряду» [3. С. 265].
3. Консонантный минимум (фонемы *p*, *t*, *k*, *s/h*, *j*, *r/l*, *n*) наблюдается почти везде, однако есть оговорки: */p/* отсутствует в редгардском языке, а фонема */j/* не имеет четкого графического отражения в бретонском, редгардском,



Рис. 2. Распределение языков в TES V: Skyrim по выявленным языковым характеристикам

- альтмерском, босмерском, данмерском, хаджитском и аргонианском языках. Последнее может быть связано как с тем, что сочетания «*j* + гласный» были засчитаны как дифтонги.
4. Редкие звуки, которые мы, вслед за Н. Б. Мечковской, понимаем как «звуки сложной, громоздкой артикуляции или звуки, в образовании которых участвуют наиболее глубокие, внутренние зоны речевого аппарата» [3. С. 57]. К таким звукам, в частности, относятся аффрикаты, носовые гласные и слоговые согласные. В проанализированном нами материале также заметно, что аффрикаты активно используют лишь периферийные языки, дифтонги (очевидно, в силу более сложной артикуляции) также отсутствуют в языках «центра», равно как и шумные согласные с «глубокой» артикуляцией. Помимо вышеупомянутого, для периферийных языков в целом характерно более активное использование графем, состоящих из нескольких символов.
 5. Исходя из того что вокализм в целом характерен для языков с аналитической грамматикой, а консонантизм — для синтетических систем, мы можем также сделать вывод, что языки, расположившиеся ближе в центре наших схем, с большей вероятностью будут аналитическими, тогда как периферийные языки с высокой долей вероятности будут иметь синтетическую грамматику. При этом инвентарь гласных фонем у людских языков, за исключением редгардского, развит куда

сильнее, чем у всех остальных, что также помещает их ближе к центру. На наш взгляд, это вполне соответствует англоязычной/западноевропейской картине мира, так как английский и большинство западноевропейских языков являются аналитическими.

Заключение

В нашем исследовании мы разобрали фонетический облик искусственных языков игровых рас из TES V: *Skyrim* с точки зрения наблюдаемого фонемного инвентаря, наиболее характерных / часто встречающихся фонем и использования фонем в потоке речи. Выявленные особенности использования звуков в тех или иных языках соотносятся с делением игровых рас на «центральные» и «периферийные». Это позволяет говорить о наличии в фэнтезийной картине мира определенных языковых стереотипов, связанных с ролью, которую выполняет та или иная раса в произведении, или с архетипом, который она воплощает. Кроме того, на наш взгляд, указанное распределение языковых характеристик отражает специфику лежащей в основе игры англоязычной картины мира.

Перспективными направлениями дальнейших исследований мы считаем анализ формантов, из которых состоят антропонимы в *Skyrim*, а также сравнение выявленных особенностей искусственных языков в указанной игре с аналогичными параметрами искусственных языков аналогичных рас/типажей в других фэнтезийных вселенных, таких как *Warcraft*, *Sacred*, *Heroes of Might and Magic*.

Список источников

1. Корнилов О. А. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов. 2-е изд., испр. и доп. М.: ЧеРо, 2003. 349 с.
2. Маковский М. М. Символы жизни и жизнь символов // Вопросы языкознания. 1997. № 1. С. 73—74.
3. Мечковская Н. Б. Структурная и социальная типология языков. М.: Флинта: Наука, 2001. 312 с.
4. Пиперски А. Конструирование языков. М.: Альпина нон-фикшн, 2017. 224 с.
5. Питерсон Д. Дж. Искусство создания языков. М.: АСТ, 2018. 320 с.
6. Питина С. А. Реализация пространственно-временных отношений в мифологической картине мира. Гл. 3 // Концепты мифологического мышления как составляющая концептосферы национальной картины мира. Челябинск: ЧелГУ, 2002. С. 89—132.
7. Постовалова В. И. Картина мира в жизнедеятельности человека // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. М.: Наука, 1988. С. 8—69.
8. Higgin T. *Gamic Race: Logic of Difference in Videogame Culture*. Riverside: University of California, 2012. 274 p.
9. Pereltsvaig A. *Languages of the World*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. 500 p.
10. Tavinor G. *The Art of Videogames*. Chichester: John Wiley & Sons, 2009, 231 p.
11. Звукопись. URL: <http://niv.ru/doc/dictionary/literary-dictionary/fc/slovar-199.htm#zag-323> (дата обращения 18.01.2022).

References

1. Kornilov OA. Jazykovye kartiny mira kak proizvodnye nacional'nykh mentalitetov = Linguistic world images as products of national mentalities. Moscow: CheRo; 2003. 349 p. (In Russ.).
2. Makovskij MM. Symbols of life and life symbols. *Voprosy jazykoznanija = Linguistics Issues*. 1997;(1):73-74. (In Russ.).
3. Mechkovskaja NB. Strukturnaja i social'naja tipologija jazykov = The structural and social typology of languages. Moscow: Flinta; 2001. 312 p. (In Russ.).
4. Piperski A. Konstruirovanie jazykov = Constructing languages. Moscow: Al'pina non-fikshn; 2017. 224 p. (In Russ.).
5. Peterson DJ. Iskusstvo sozdaniya jazykov = The art of constructing languages. Moscow: AST; 2018. 320 p. (In Russ.).
6. Pitina SA. Koncepty mifologicheskogo myshlenija kak sostavljajushhaja konceptosfery nacional'noj kartiny mira = The concepts of mythological thinking as a component of the national world-view conceptual framework. Chelyabinsk; 2002. Pp. 89—132. (In Russ.).
7. Postovalova VI. Rol' chelovecheskogo faktora v jazyke: Jazyk i kartina mira = The role of human factor in language: language and world view. Moscow: Nauka; 1988. Pp 8—69.
8. Higgin T. *Gamic Race: Logic of Difference in Videogame Culture*. Riverside: University of California; 2012. 274 p.
9. Pereltsvaig A. *Languages of the World*. Cambridge University Press; 2012. 500 p.
10. Tavinor G. *The Art of Videogames*. Chichester: John Wiley & Sons; 2009. 231 p.
11. *Zvukopis' = Sound-painting*. Available from: <http://niv.ru/doc/dictionar y/literary-dictionary/fc/slovar-199.htm#zag-323> (accessed 18.01.20 22). (In Russ.).

Информация об авторе

Г. В. Урванцев — кандидат филологических наук, доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания.

Information about the author

Gleb V. Urvantsev — Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Theoretical and Applied Linguistics.

Статья поступила в редакцию 25.11.2021; одобрена после рецензирования 10.12.2021; принята к публикации 25.02.2022.

The article was submitted 25.11.2021; approved after reviewing 10.12.2021; accepted for publication 25.02.2022.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.