

Олена КАРПЕНКО
Тетяна ВАРБАНЕЦЬ

ОНИМОСФЕРА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Філологія.
Випуск 1 (45)
УДК 811.111'93'373.2'42 (043.5)

DOI:10.24144/2663-6840/2021.1(45).244-249

Карпенко О., Варбанець Т. Онимосфера комп'ютерних ігор; кількість бібліографічних джерел – 15; мова українська.

Анотація. Актуальність дослідження полягає в тому, що воно закладає фундамент для подальшого вивчення онімії комп'ютерних ігор і сучасних технологій загалом за допомогою консолідації й поглиблення наявних розвідок і створення перспектив для нових. Наразі у вітчизняній і закордонній ономастиці є лише поодинокі розвідки з тематики дослідження, які, проте, не мають всеосяжного характеру – у них висвітлено лише певні аспекти ономастики комп'ютерних ігор. Пропоноване дослідження є першою спробою провести її всебічний аналіз. У статті схарактеризовано електронний дискурс комп'ютерних ігор, який ми розуміємо як тексти, реалізовані в ситуації соціальної взаємодії між гравцями та/або їхніми персонажами чи псевдосоціальної взаємодії між гравцем і комп'ютером. Виділено такі його характерні риси: електронний дискурс комп'ютерних ігор розділяється на дві частини, які включають псевдосоціальну – ту, яку створюють розробники (вона має ознаки письмової комунікації), і соціальну – ту, яку створюють гравці (вона має ознаки усної комунікації); комунікація між гравцями може проходити на трьох рівнях: вербальному текстовому, вербальному усному та невербальному; віртуальні репрезентації всіх учасників процесу комунікації співіснують в одному віртуальному всесвіті однієї гри, яким і зумовлено прагматичну мету комунікації; комунікація може проходити за допомогою двох каналів – першим є стандартизовані розробниками дії віртуального персонажа, які розуміють як комп'ютер, так і живі гравці, другим – вербальна комунікація, яку розуміють лише інші живі гравці; через наявність двох каналів комунікації, можливі дві специфічні для електронного дискурсу комп'ютерних ігор ситуації: ситуація комунікативного дефіциту інформації та ситуація комунікативної надлишковості інформації. Виділено й окреслено такий клас власних назв, як пезоніми, для покликання на назви комп'ютерних ігор, та простіконіми, для покликання на доповнення до ігор. Було схарактеризовано такий новітній напрям в ономастиці, як віртуалміфонімія, і виділено 14 класів власних назв, притаманних електронному дискурсу комп'ютерних ігор. Для опису мотиваційної специфіки віртуалміфонімів було виокремлено шість притаманних віртуалміфонімам типів мотивації: пропозиційний, асоціативний, модусний, концептуально-інтеграційний, змішаний та невідомий. У межах пропозиційного типу мотивації виокремлено такі підтипи: гіперонімічний, еквонімічний, опозитивний, категорійний та предикатно-аргументний. У межах асоціативного типу було виокремлено такі підтипи: структурно-метафоричний, дифузно-метафоричний, гештальтний та архетипний.

Ключові слова: ономастика, комп'ютерна гра, віртуалміфонім, денотатно-номінативна класифікація, мотивація.

Постановка проблеми. В останні роки все більш популярними стають ігрові програми на будь-яких придатних для цього приладах: персональних комп'ютерах, ігрових консолях, мобільних телефонах, планшетах тощо. Це привело до неабияких і швидких змін у сучасному світі, зокрема в ономастиці, яка розширює предмет свого дослідження за рахунок нових класів онімів, у цьому випадку – власних назв, що є складниками онимосфери комп'ютерних ігор. Саме цей клас онімів можемо вважати найменш дослідженим, попри певну зацікавленість ономастів (Кушнірова 2020; Son 2012; Kokkinakis 2016; Butler 2015 та ін.), що зумовлює **актуальність** пропонованого дослідження.

Мета статті. Наше дослідження має на меті встановити особливості структурування онимосфери комп'ютерних ігор із урахуванням мотивації її складників. **Об'єктом** дослідження є англomовний онімний простір сучасних комп'ютерних ігор. **Предметом** дослідження є структурно-семантичні особливості різних класів онімів в електронному дискурсі комп'ютерних ігор. **Матеріалом** дослідження послуговували 1500 віртуалміфонімів, вибрані методом суцільної вибірки з популярних англomовних ігор різних жанрів: серед рольових ігор – *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, серія *Dark Souls*; серед екшенів – *Grand Theft Auto V*,

Borderlands 2; серед стратегій – серія *Command and Conquer* та інші.

Методи та методика дослідження. Дослідження виконано в **когнітивно-дискурсивній** парадигмі; під час дослідження використовувалися загальнонаукові методи, які є вживаними в сучасних наукових розвідках, як-от **індукція, дедукція та абдукція, аналіз та синтез, порівняння, таксономічний** та ін., задля створення дослідження, яке б відповідало стандартам світової науки – системності, стандартизованості методів, раціональності, відповідності принципу фальсифікації тощо; було використано також загальнолінгвістичні методи, такі як **мотиваційний аналіз та кількісний метод**; окрім перерахованих вище, було вжито і спеціалізовані ономастичні методи, як-от **інвентаризація й класифікація онімів, текстологічний аналіз**. Матеріал було сформовано **методом суцільної вибірки** з тридцяти репрезентативних ігор трьох різних жанрів за чіткими критеріями.

Виклад основного матеріалу. Гра на електронному пристрої в нашому дослідженні тлумачиться як форма мистецтва (про те, що ігри можна віднести до мистецтва, нам дає підставу говорити той факт, що гра має всі ознаки витвору мистецтва – вона є «формою усвідомлення дійсності», метою якої не є «надати будь-які спеціальні знання», проте ме-

тою є розважити й надати естетичне задоволення, що «відтворює реальний світ, за допомогою якого осмислюється сутність речей і явищ» [Философская энциклопедия 1962, с. 327–328]), яка є «інтерактивною структурою, сповненою ендogenous значенням, яка вимагає від гравця докладання зусиль для досягнення певної мети» [Costikyan 2002, p. 24].

Для кожної гри невід'ємним компонентом є мовленнєва складова, яку відносимо до специфічного для комп'ютерних ігор дискурсу. Щодо дискурсу комп'ютерних ігор, то наразі не існує усталеного термінологічного апарату для його опису. Щодо самого терміна дослідники використовують словосполучення **дискурс відеоігор** [Харлашкин 2016], **мовлення ігор** (англ. *language of gaming*) [Ensslin 2012], також трапляється терміносполучення **металудичний дискурс** (англ. *metaludic discourse*, від лат. *ludus* – «гра, розвага») [Latin Dictionary and Grammar Resources]) для покликання на сукупність різних стилів мовлення в онлайн-іграх [Ensslin 2012]. Ці визначення, на нашу думку, не відображають сутність феномену, тому пропонуємо терміносполучення **електронний дискурс комп'ютерних ігор** для номінації текстів, які реалізовані в ситуації соціальної взаємодії між гравцями та/або їхніми персонажами або псевдосоціальної взаємодії між гравцем і комп'ютером. Компонент терміносполучення **електронний** вказує на те, що цей дискурс реалізується за допомогою опосередкування електронними технологіями (у ситуаціях безпосереднього усного спілкування гравців ця комунікація є лише додатковою до віртуальної взаємодії персонажів). Компонент **комп'ютерних ігор** (у протиставленні з термінами **електронні ігри** чи **відеоігри**) – на те, що всі пристрої, придатні для запуску ігрових програм, є за архітектурною будовою комп'ютерами.

Можна виділити такі характерні риси **електронного дискурсу комп'ютерних ігор**: дискурс поділяється на дві частини, які охоплюють **псевдосоціальну** – ту, яку створюють розробники (вона має ознаки письмової комунікації), і **соціальну** – ту, яку створюють гравці (яка має ознаки усної комунікації); комунікація між гравцями може проходити на трьох рівнях: вербальному текстовому, вербальному усному та невербальному; віртуальні репрезентації всіх учасників процесу комунікації співіснують в одному віртуальному всесвіті однієї гри, яким і зумовлено прагматичну мету комунікації; комунікація може проходити за допомогою двох каналів – першим є стандартизовані розробниками дії віртуального персонажа, які розуміють як комп'ютер, так і живі гравці, другим – вербальна комунікація, яку розуміють лише інші живі гравці; через наявність двох каналів комунікації можливі дві специфічні для електронного дискурсу комп'ютерних ігор ситуації: ситуація комунікативного дефіциту інформації та ситуація комунікативної надлишковості інформації.

Важливою характеристикою кожної гри є її належність до певного жанру, чи належність до **жанрової парадигми**, у якій виділяються три гру-

пи жанрів, а в межах кожної групи, так само, виділяються багато різних піджанрів [Касихин 2006, с. 32–51]:

1) **ігри руху**, у яких «ключовим фактором є рух, швидкість, точність» [там само, с. 32]. До них належать такі піджанри ігор: **бойовики**, де потрібно бігати і стріляти, наприклад, *Borderlands 2* – гра, де потрібно вбивати (майже) усіх, кого зустрічає головний герой; **аркади**, де потрібно бігати і виконувати деякі завдання, наприклад, *Rayman Legends* – дитяча гра, де потрібно керувати фантастичними створіннями, збирати нагороди й долати перешкоди, що трапляються на шляху; **симулятори** керування різними транспортними засобами, наприклад, *Need for Speed* – гра, де потрібно брати участь у перегонах на машинах тощо;

2) **ігри планування**, у яких головним є «планування подій та боротьба за отримання переваги в майбутньому» [там само, с. 33]. До цієї групи належать ігри таких піджанрів: **стратегії в реальному часі** (англ. *RTS – Real Time Strategy*, назва вказує на те, що потрібно приймати рішення негайно), у яких потрібно керувати великою кількістю солдатів та одиниць військової техніки та перемогти за допомогою них ворожу армію, на кшталт *Command and Conquer* – гра, де потрібно взяти на себе роль генерала та керувати арміями задля перемоги над супротивником; **тактичні ігри**, вони також мають назву покрокові стратегії, які розбивають гру на кроки, упродовж яких дають гравцю певний час на роздум перед наступним кроком, на кшталт *Heroes of Might and Magic* – гра, в якій потрібно зібрати армію фантастичних тварин та перемогти з її допомогою відповідну армію супротивника;

3) **ігри сюжету**, у яких «важливими є і динаміка, і план, але і те, і те – лише засоби, а не мета. Головним є слідування сюжетній лінії» [там само, с. 33]. До цієї групи належать ігри таких піджанрів: **квести**, де потрібно блукати певною локацією в пошуках певних предметів та розв'язувати численні загадки, на кшталт *Myst* – гри, де потрібно ходити таємничим островом; **рольові ігри**, де потрібно взяти на себе керуванням одним чи декількома персонажами та вибрати для них оптимальний шлях розвитку – те, якими навичками вони користуються для подолання супротивників, які дії роблять при взаємодії з довкіллям тощо, тобто визначити їхню роль у віртуальному всесвіті гри, на що і вказує назва цього типу ігор. Прикладом є *Witcher 3* – гра, де потрібно керувати професійним мисливцем на монстрів. Треба зазначити, що більшість сучасних рольових ігор можна віднести як до ігор сюжету, так і до ігор руху, яскравим прикладом чого є вищезгадана гра *Witcher 3*, яка має як розвинену бойову систему, так і захопливий сюжет.

Невід'ємною частиною електронного дискурсу комп'ютерних ігор є притаманний йому «репертуар власних імен» – **ономастикон** [Подольская 1978, с. 98]. Цей репертуар є розвиненим і розгалуженим через велику кількість наявних ігор і їхній обсяг. Ми пропонуємо термінувати комп'ютерні ігри за допомогою терміна **пезонім** (від давньогр.

παίδιά – гра [Древнегреческо-русский словарь 1958, с. 1218]; саме давньогрецький корінь було обрано з огляду на те, що компонент *-онім* походить від давньогрецького *ὄνομα* [див. там само]). Прикладами пезонімів є назви ігор *Borderlands 2* або *The Witcher 3: Wild Hunt*. Також постає питання про термін, яким можна було б назвати доповнення до ігор, які розробники випускають незалежно, але на основі певної гри. Доповнення здебільшого містять додаткові завдання, рівні, предмети віртуального світу тощо. Ми пропонуємо термін **простіконім** (від давньогр. *πρόσθήκη* – доповнення [там само, с. 1410]). Прикладом простіконімів можуть слугувати доповнення до гри *The Witcher 3: Wild Hunt*, які називаються *Hearts of Stone* та *Blood and Wine*.

Новітній напрям в ономастиці – дослідження власних назв комп'ютерних ігор – пропонуємо термінувати як **віртуалміфонімію**, яка охоплює 14 класів власних назв, притаманних електронному дискурсу комп'ютерних ігор: **віртуалміфоперсоніми, віртуалміфозооніми, віртуалміфотеоніми, віртуалміфофтоніми, віртуалміфоетгоніми, віртуалміфотопоніми** (які мають 8 підрозділів), **віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремагоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоергоніми, віртуалміфохроніми, віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфоквестоніми** та **віртуалміфоексеоніми** [Варбанець 2016].

Окреслення функційних і мотиваційних особливостей віртуалміфонімів взагалі, а також відповідних особливостей для кожного з класів віртуалміфонімів окремо здійснено в межах цього дослідження.

Для опису мотиваційної специфіки віртуалміфонімів було обрано когнітивно-ономастологічний підхід О.О. Селіванової [Селіванова 2010, с. 480–486], згідно з яким було виокремлено шість притаманних віртуалміфонамам типів мотивації: пропозиційний, асоціативний, модусний, концептуально-інтеграційний, змішаний та невідомий. У межах пропозиційного типу мотивації було виокремлено такі підтипи: гіперонімічний, еквонімічний, опозитивний, категорійний та предикатно-аргументний. У межах асоціативного типу було виокремлено такі підтипи: структурно-метафоричний, дифузно-метафоричний, гештальтний та архетипний.

У результаті дослідження було виявлено, що найпоширенішим типом мотивації віртуалміфонімів є пропозиційна мотивація (30%), зокрема, пропозиційна гіперонімічна мотивація (19%), що можна пов'язати з бажанням розробників створити самопояснювальні назви; друге місце посідає змішана мотивація (28%), зокрема поєднання пропозиційного й невідомого, а також пропозиційного й асоціативного типів мотивації задля створення назв, що виконують стереотипізаційну функцію і водночас є самопояснювальними; третє місце обіймає асоціативна мотивація (24%), зокрема структурно-метафоричний її підтип (12%), що можна пов'язати з бажанням розробників створити назви, які сприяють імерсії гравця в ігровий процес. 16% від нашої вибірки мають невідому мотивацію, що можна по-

яснити частотним використанням назв із великим ступенем екзотичності задля виконання стереотипізаційної функції.

Віртуалміфоперсоніми у межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор додатково до основних функцій онімів (комунікативної, апелювальної, експресивної, дейктичної, інформативної й ідентифікаційної) виконують і стереотипізаційну функцію задля ідентифікації персонажа за дихотомією Свій/Чужий за допомогою критерію екзотичності імені або задля підтримання атмосфери гри за допомогою утворення стереотипних імен для персонажів, що належать до різних внутрішньоігрових рас, соціальних груп тощо. Найпоширенішими типами мотивації для утворення віртуалміфоперсонімів є змішана мотивація (41%), яка передусім обіймає випадки використання антропонімічних формул, що створюють внутрішньоігрову соціальну ієрархію, а також невідома мотивація (29%) та асоціативна мотивація (19%), які слугують виконанню стереотипізаційної функції.

До основних функцій віртуалміфотопонімів належать: розділення внутрішньоігрового досвіду гравця на сегменти задля полегшення орієнтації в просторі й часу гри, а також полегшення комунікації між гравцями, символічна й стереотипізаційна задля підтримання атмосфери гри. Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфотопонімів, то домінують такі типи мотивації: змішаний (38%), зокрема додавання пропозиційного компонента до оніма з невідомою чи асоціативною мотивацією, пропозиційний (31%), що слугує створенню самопояснювальних назв, та асоціативний (25%), який є вираженням креативної свободи розробників та іноді виконує символічну функцію.

Основними функціями віртуалміфохремагонімів є інформативна і стереотипізаційна задля створення розвиненої внутрішньоігрової екосистеми предметів, яка є частиною багатьох ігор. До домінують мотивів номінації віртуалміфохремагонімів належать змішаний (71%), частотність якого можна пояснити додаванням розробниками в назву пропозиційного компонента для утворення самопояснювальної назви, пропозиційний (15%), який слугує тій самій меті, та асоціативний (10%), що сприяє виконанню стереотипізаційної функції.

Щодо віртуалміфоквестонімів, які є класом онімів, специфічним суто для комп'ютерних ігор, оскільки лише в них є їхні денотати, вони розділяються на дві категорії: віртуалміфоквестоніми на позначення основних квестів, назви яких є більш образними, й віртуалміфоквестоніми на позначення другорядних квестів, назви яких є більш процесуальними. Головною функцією віртуалміфоквестонімів є систематизація досвіду гравця через його розбивання на певні етапи. Основними мотиваційними типами віртуалміфоквестонімів є пропозиційний (48%), асоціативний (29%) та змішаний (15%), які різними шляхами слугують меті відображення завдання, яке стоїть перед гравцем.

Ще одним проаналізованим у нашій роботі класом онімів, які є характерними суто для комп'ютерних

ігор, є віртуалміфоексеоніми. До основних функцій віртуалміфоексеонімів належить систематизація репертуару навичок і дій ігрового персонажа. Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфоексеонімів, то основні типи їх мотивації є такими: пропозиційний (63%) та асоціативний (25%), які слугують меті відображення функційного призначення певної навички чи внутрішньоігрової дії.

Встановлено, що основними функціями віртуалміфозоонімів є інформаційна й ідентифікаційна, які слугують для диференціації істот серед інших представників виду. Щодо мотиваційної специфіки віртуалміфозоонімів, то доміnantними типами є змішаний (45%) та пропозиційний (31%), які слугують меті характеристики (переважно візуальних рис) ігрової тварини.

Виявлено, що віртуалміфотеоніми найчастіше виконують у мовленні персонажів комп'ютерних ігор експресивну й символічну функції. Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфотеонімів, то провідні позиції посідають змішаний (44%), який слугує для додаткової вербалізації властивостей певного божества разом із називанням його ім'я, та асоціативний (36%), зокрема архетипний, що слугує створенню вагомого імені для божества, яке б не сприймалося як пересічне, види мотивації.

З'ясовано, що віртуалміфотітоніми в комп'ютерних іграх переважно виконують ідентифікаційну функцію. Доміnantними мотиваційними типами віртуалміфотітонімів є пропозиційний (51%) та асоціативний (34%), які слугують меті характеристики (переважно візуальних рис) ігрової рослини.

Встановлено, що основною функцією віртуалміфотетнонімів є стереотипізаційна функція. Щодо їх мотиваційних особливостей, то найчастотнішими є пропозиційна мотивація (42%), що слугує меті характеристики проміnentних рис ігрових національностей, та невідома мотивація (39%), що призвана виконати стереотипізаційну функцію.

Було також встановлено, що основними функціями віртуалміфоідеонімів є інформаційна та ідентифікаційна. Щодо основних тенденцій в їх мотивації, то найбільша кількість онімів із нашої вибірки тяжіє до пропозиційної (68 %) чи змішаної мотивації (20 %), які слугують меті характеристики функційної спрямованості витворі мистецтва.

У дослідженні було виявлено, що серед проміnentних функцій віртуалміфокосмонімів можна виділити символічну та стереотипізаційну функції. Щодо їх мотивації, то ці оніми поділяються лише на

дві категорії: асоціативну (37%) та невідому (63%), які слугують меті виконання стереотипізаційної функції внаслідок створення назви з високим ступенем екзотичності чи метафоричної характеристики денотата.

З'ясовано, що віртуалміфоергоніми виконують передусім символічну та стереотипізаційну функції, виконання яких і призвело до розподілу основних типів мотивації віртуалміфоергонімів у такий спосіб: змішаний (30%), пропозиційний (29%) та асоціативний (24%).

У дослідженні встановлено, що найбільш проміnentною функцією віртуалміфохрононімів є символічна функція. Щодо найпоширеніших мотиваційних типів цих онімів, то доміnantні позиції належать: пропозиційному (35%) та асоціативному (30%), які прямо чи метафорично передають характер події, та змішаному (29%), який обіймає випадки, коли до назви додається також і пропозиційний компонент.

Виявлено, що вагомою функцією віртуалміфоуніверсонімів є символічна функція. Найчастотнішими мотиваційними типами віртуалміфоуніверсонімів є: невідомий (37%) та асоціативний (31%) через бажання розробників створити назву з високим ступенем екзотичності, а також пропозиційний (23%), який покликано відобразити найбільш характерні риси денотата.

У таблиці унаочнюються отримані результати.

Таблиця 1. Мотиваційний розподіл віртуалміфонімів

Тип мотивації	Пропозиційний	Асоціативний	Модусний	Концептуально-інтеграційний	Змішаний	Невідомий	Всього
Віртуалміфоперсоніми	11%	19%	–	–	41%	29%	100%
Віртуалміфотопоніми	31%	25%	–	–	38%	6%	100%
Віртуалміфохремотоніми	15%	10%	–	–	71%	4%	100%
Віртуалміфоквестоніми	48%	29%	6%	2%	15%	–	100%
Віртуалміфоексеоніми	63%	25%	–	–	8%	4%	100%
Віртуалміфозооніми	31%	7%	–	–	45%	17%	100%
Віртуалміфотеоніми	7%	36%	–	–	44%	13%	100%
Віртуалміфотітоніми	51%	34%	–	–	8%	7%	100%
Віртуалміфоетноніми	42%	19%	–	–	–	39%	100%
Віртуалміфоідеоніми	68%	8%	–	–	20%	4%	100%
Віртуалміфокосмоніми	–	37%	–	–	–	63%	100%
Віртуалміфоергоніми	29%	24%	–	–	30%	17%	100%
Віртуалміфохрононіми	35%	30%	–	–	29%	6%	100%
Віртуалміфоуніверсоніми	23%	31%	–	–	9%	37%	100%

Висновки. Пропозиційна мотивація є найбільш поширеною серед віртуалміфоквестонімів, віртуалміфоексеонімів, віртуалміфотітонімів, віртуалміфоетнонімів, віртуалміфоідеонімів. Частотність цього мотиваційного типу щодо двох клавіш, що виконують у грі службову роль з направлення

гравця й забезпечення його ефективної взаємодії з грою (віртуалміфоквестонімів та віртуалміфоексеонімів), можна пояснити бажанням розробників створити самопояснювальні назви, що є легкими для розуміння й запам'ятовування, які б не заважали імерсії гравця в ігровий процес. Щодо значної кількості віртуалміфодітонімів, віртуалміфодітонімів та віртуалміфодітонімів із пропозиційною мотивацією, то їх частотність можна пояснити тим, що назви ігровим рослинам і національностям надаються за характерними візуальними рисами, а пропозиційні назви витворам мистецтва надаються з метою полегшення категоризації.

Асоціативна мотивація, як бачимо з наведеної таблиці, займає не більше третини (найвищий показник – 37% серед вибірки віртуалміфокосмонімів) від загальної кількості, що відображає її скоріш допоміжну роль при номінації віртуалміфонімів через орієнтованість ігор на масового покупця і, як наслідок, мінімізацію потенційної можливості створити незрозумілу для гравця назву. Задля досягнення цього у багатьох випадках назва з асоціативною мотивацією доповнюється пропозиційним компонентом, який покликано пояснити сенс назви, що особливо релевантним є щодо віртуалміфохремадонімів, серед яких 71% онімів мають змішану мотивацію. Значну кількість віртуалміфонімів з асоціативною мотивацією було виділено в межах

віртуалміфодітонімів, віртуалміфодітонімів, віртуалміфокосмонімів, віртуалміфодітонімів та віртуалміфохронімів. Саме такий кількісний розподіл можна пояснити, щодо віртуалміфодітонімів, бажанням передати основну візуальну характеристику внутрішньоігрової рослини, що робиться не тільки пропозиційно, як зазначено вище, а й метафорично; щодо віртуалміфодітонімів, віртуалміфокосмонімів, віртуалміфодітонімів та віртуалміфохронімів – асоціативна мотивація часто використовується задля створення урочистості й надання додаткової вагомості денотатам цих онімів у внутрішньоігровому всесвіті.

Невідома мотивація часто використовується для номінації віртуалміфодітонімів, віртуалміфодітонімів, віртуалміфокосмонімів та віртуалміфодітонімів. Належні до цих класів оніми з невідомою мотивацією часто використовуються задля виконання стереотипізаційної функції через вживання імені з великим ступенем екзотичності.

Модусний та концептуально-інтеграційний типи мотивації використовуються лише для утворення віртуалміфоквестонімів, що можна пояснити службовим характером назв квестів – вони використовуються лише в межах інтерфейсу гри та не потрапляють у безпосередньо ігровий всесвіт, що надає можливість розробникам експериментувати з представниками цього класу онімів.

Література

1. Варбанець Т.В. Онимія віртуальних світів електронних ігор. *Мова*. 2016. № 26. С. 61–66.
2. Древнегреческо-русский словарь /Сост. И.Х. Дворецкий. Москва: Гос. изд-во ин. и нац. словарей, 1958. 1905 с.
3. Касихин В.В. Как стать создателем компьютерных игр. Москва: Вильямс, 2006. 288 с.
4. Кушнірова Т. Особливості перекладу власних назв у відеогрі «Dota 2». URL: <https://jlingst.donnu.edu.ua/article/view/9359>.
5. Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва: Наука, 1978. 198 с.
6. Селіванова О.О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с.
7. Философская энциклопедия: в пяти томах. Том 2 / Гл. ред. Ф.В. Константинов. Москва: Советская энциклопедия, 1962. 576 с.
8. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр. *Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика*. 2016. № 1. С. 92–98. URL: <https://www.vestnik-mgou.ru/Articles/Doc/11067>.
9. Butler J. The Psychosocial Ramifications of Videogame Naming and Representation in the Early Years of The Simpsons. *Names*. 2015. Т. 63. № 4. С. 210–219.
10. Costikyan G.I Have No Words & I Must Design. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press, 2002. URL : <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>.
11. Crenshaw N., Nardi B. What's in a Name? Naming Practices in Online Video Games. Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-human Interaction in Play. New-York: ACM New York, 2014. P. 67–76.
12. Ensslin A. The Language of Gaming. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.
13. Kokkinakis A.V., Lin J., Pavlas D., Wade A.R. What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*. 2016. Volume 55, Part B. P. 605–613.
14. Latin Dictionary and Grammar Resources. URL: <http://latin-dictionary.net/>.
15. Son L.P. Virtual onomastics and non-verbal component of Internet communications. Scientific Newsletter of Voronezh State University Of Architecture And Civil Engineering. Series «Modern Linguistic and Methodical-And-Didactic Researches». 2012. № 1. P. 99–108.

References

1. Varbanets T.V. (2016) Onymia virtualnykh svitiv [Onymy of virtual worlds]. *Mova*. № 26. S. 61–66 [in Ukrainian].
2. Drevnegrechesko-russiy slovar (1958) [Ancient Greek-Russian Dictionary] /Ed. I.H. Dvoretzkiy. Moskva: Gos.izd-vo in.i natz.slovarey. 1905 s. [in Greek and Russian].

3. Kasihin V.V. (2006) Kak stat sozdalem computernykh igr [How to become a creator of computer games]. Moskva: Vilyams. 288 s. [in Russian].
4. Kushnirova T. (2020) Osoblyvosti perekladu vlasnykh nazv u videogri «Dota 2» [Peculiarities of translation of proper names in the videogame «Dota 2»]. URL: <https://jlingst.donnu.edu.ua/article/view/9359>. [in Ukrainian].
5. Podolskaya N.V. (1978) Slovar russkoy onomasticheskoy terminologii [Dictionary of Russian onomastic terminology]. Moskva: Nauka. 198 s. [in Russian].
6. Selivanova O.O. (2010) Lingvistychna entsyklopedia [Linguistic encyclopaedia]. Poltava: Dovkillya-K. 844 s. [in Ukrainian].
7. Filosofskaya entsyklopedia: v pyati tomah [Philosophical encyclopaedia: in five volumes]. Tom 2 / Glav. red. F.V. Konstantinov. Moskva: Sovetskaya entsyklopedia. 1962. 576 s. [in Russian].
8. Harlashkin M.N. (2016) Osobnosti diskursa videoigr [Peculiarities of videogame discourse]. *Vestnik MGOU*. Seriya: Lingvistika. № 1. S. 92–98. URL: <https://www.vestnik-mgou.ru/Articles/Doc/11067> [in Russian].
9. Butler J. (2015) The Psychosocial Ramifications of Videogame Naming and Representation in the Early Years of The Simpsons. *Names*. T. 63. № 4. P. 210–219 [in English].
10. Costikyan G. (2002) I Have No Words & I Must Design. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. Tampere: Tampere University Press. URL : <http://www.costik.com/nowords2002.pdf> [in English].
11. Crenshaw N., Nardi B. (2014) What's in a Name? Naming Practices in Online Video Games. Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-human Interaction in Play. New-York: ACM New York. P. 67–76 [in English].
12. Ensslin A. (2012) The Language of Gaming. New York: Palgrave Macmillan. 208 p. [in English].
13. Kokkinakis A.V., Lin J., Pavlas D., Wade A.R. (2016) What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*. Volume 55, Part B. P. 605–613 [in English].
14. Latin Dictionary and Grammar Resources. URL: <http://latin-dictionary.net/> [in Latin and English].
15. Son L.P. (2012) Virtual onomastics and non-verbal component of Internet communications. Scientific Newsletter of Voronezh State University Of Architecture And Civil Engineering. Series «Modern Linguistic and Methodical-And-Didactic Researches». №. 1. P. 99–108 [in English].

ONYMIC SPHERE OF COMPUTER GAMES

Abstract. The research possesses topicality because it lays the foundation for further examination of the personal names of computer games and modern technologies in general by means of consolidating and deepening the existing studies and creating prospects for new ones. Currently in the field of Ukrainian and foreign onomastics there are only a few investigations on the subject of research, which, however, are not comprehensive because they cover only certain aspects of the onomastics of computer games. This study is the first attempt to create a comprehensive analysis. The article dwells on the electronic discourse of computer games, which we understand as texts found in the situation of social interaction between players and/or their characters or pseudo-social interaction between a player and a computer, was also described. The following features are distinguished: electronic discourse of computer games is divided into two parts which include pseudo-social – the one created by the developers (it has the characteristics of written communication), and social – the one created by players (it has the characteristics of oral communication); communication between players can take place on three levels: verbal (text), verbal (oral) and nonverbal; virtual representations of all participants in the communication process coexist in one virtual universe of one game, which determines the pragmatic purpose of communication; communication can take place via two channels: the first encompasses the actions of the virtual character standardized by the developers, which are understood both by the computer and by human players, the second encompasses the verbal communication which is understood only by other human players; due to the presence of two channels of communication, two situations specific to the electronic discourse of computer games are possible: the situation of communicative shortage of information and the situation of communicative redundancy of information. The names of computer games and the names of addons have been singled out as the subject for onomastic research. Such a novel trend in onomastics as computer game onomastics has been outlined. 14 classes of proper names peculiar to the electronic discourse of computer games have been established. To describe the motivational specifics of computer game names, six types of motivation peculiar to them were singled out: propositional, associative, modus, conceptual-integrative, mixed, and unknown. Within the propositional type of motivation, the following subtypes were distinguished: hyperonymic, equonymic, oppositional, categorical, and predicate-argumentative. Within the associative type, the following subtypes were distinguished: structural-metaphorical, diffusive-metaphorical, gestalt, and archetypal.

Keywords: onomastics, computer game, computer game name, denotative-nominative classification, motivation.

© Карпенко О., Варбанець Т., 2021 р.

Олена Карпенко – доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри граматики англійської мови Одеського національного університету імені І.І. Мечникова, Одеса, Україна; elena_karpenko@ukr.net; <https://orcid.org/0000-0001-5576-6781>

Olena Karpenko – Doctor of Philology, Professor, Head of the English Grammar Department of I.I. Mechnikov Odesa National University, Odesa, Ukraine; elena_karpenko@ukr.net; <https://orcid.org/0000-0001-5576-6781>

Тетяна Варбанець – викладач кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія», Одеса, Україна; professor.tatyana@icloud.com; <https://orcid.org/0000-0002-4278-0442>

Tetyana Varbanets – Lecturer of the Foreign Languages Department of National University «Odesa Law Academy», Odesa, Ukraine; professor.tatyana@icloud.com; <https://orcid.org/0000-0002-4278-0442>