

АНОТАЦІЯ

Варбанець Т.В. Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук зі спеціальності 035 – Філологія. – Одеський національний університет імені І. І. Мечникова Міністерства освіти і науки України, Одеса, 2020.

Разом зі швидким розвитком технологій упродовж останніх десятиріч, чималих змін зазнало людське оточення, зокрема, мовленнєва його складова, яка стрімко змінюється задля інкорпорації змін середовища. У цьому дослідженні розглянуто такий новітній феномен, що є результатом технічного прогресу, як сучасні комп'ютерні ігри з лінгвістичного, а саме ономастичного, погляду, зокрема, вивчаються різні особливості пропріальної лексики на кшталт їхніх мотиваційних особливостей через призму психоментальних операцій, які трапляються при їхньому утворенні, та їхня роль в електронному дискурсі комп'ютерних ігор.

Наукова новизна 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.

Теоретична значущість роботи полягає в розробці нової сфери в ономастиці – ономастики комп'ютерних ігор. Це може слугувати розвитку та оновленню загальної теорії ономастики загалом завдяки інтеграції до її лона найновітніших продуктів людського прогресу, а також сприятиме створенню подальших лінгвістичних розвідок, об'єктом яких є лінгвальні чи онімні особливості сучасних технологій, та відкриттю нових векторів для розвитку лінгвістичної думки загалом.

Практична цінність дослідження полягає в потенційній користі його результатів для викладання курсів лексикології (теми «Словотвір», «Мотивація», «Лексичне значення»), загального мовознавства, спецкурсів з ономастики й новітніх напрямів у лінгвістичних дослідженнях у ВНЗ. Результати дослідження можуть бути використані студентами, магістрами й аспірантами для написання кваліфікаційних робіт з ономастики.

Робота складається зі змісту, вступу, трьох розділів, висновків і переліку використаної літератури. Список використаної літератури становить 161 позицію, з них 70 – іноземними мовами. Загальний обсяг роботи становить 210 сторінок, робота містить 43 таблиці і 7 діаграм.

У **Розділі 1** було схарактеризовано специфіку комп'ютерних ігор, апаратну будову персонального комп'ютера, історію розвитку ігор на різних платформах. Було зроблено спробу усунути термінологічну неоднозначність під час посилання на ігрові програми за допомогою використання терміна комп'ютерні ігри щодо всіх ігор через ізоморфність апаратної будови будь-якої платформи. Було схарактеризовано режимну парадигму, яка охоплює одиночні ігри та різні типи мультиплеєрних ігор. Також було окреслено жанрову парадигму комп'ютерних ігор, у межах якої було виділено три типи ігор: ігри руху, ігри планування й ігри сюжету, а також було визначено деякі їхні підтипи.

Було також охарактеризовано 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.

Було 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 віртуалміфонімію і було виділено 14 класів власних назв, притаманних електронному дискурсу комп'ютерних ігор: віртуалміфоперсоніми, віртуалміфозооніми, віртуалміфотеоніми, віртуалміфотітоніми, віртуалміфотетоніми, віртуалміфотопоніми (які мають 8 підрозділів), віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремадоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоергоніми, віртуалміфохрононіми, віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфоквестоніми та віртуалміфоексеоніми.

Було встановлено, що власні імена персонажів відіграють важливу роль у формуванні їхніх образів. Нами було виділено комунікативну, апелятивну, експресивну, дейктичну, інформативну, а також специфічну тільки для онімів ідентифікаційну функції. Було також виділено спеціальні функції віртуалміфонімів: символічну і стереотипізаційну, яка базується на архетипах і стереотипах чотирьох популярних сетингів: фентезійного, сучасного, постапокаліптичного та науково-фантастичного.

Дослідження виконано в когнітивно-дискурсивній парадигмі; під час дослідження використовувалися загальнонаукові методи, які є вживаними в сучасних наукових розвідках, такі як індукція, дедукція та абдукція, аналіз та синтез, порівняння, таксономічний метод 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 методика безпосередніх складників, мотиваційний аналіз та кількісний метод; окрім перерахованих вище, було вжито і спеціалізовані ономастичні методи, такі як інвентаризацію й класифікацію онімів, текстологічний аналіз та виявлення ономастичних універсалій. Матеріал було сформовано методом суцільної вибірки з тридцяти репрезентативних ігор трьох різних жанрів за чіткими критеріями.

У **Розділі 2** було окреслено функційні й мотиваційні особливості віртуалміфонімів взагалі, а також відповідні особливості для кожного з класів віртуалміфонімів окремо.

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 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 процесі 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, що сприяють імерсії гравця в ігровий процес. 16% від нашої вибірки мають невідому мотивацію, що можна

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

У **Розділі 3** було розглянуто структурну і словотвірну специфіку віртуалміфонімів. Також було виділено відповідні особливості для кожного з класів віртуалміфонімів окремо.

Було виділено такі структурні типи віртуалміфонімів: прості, які розділяються на безафіксні та афіксальні; складні, які розділяються на власне композити, афіксальні композити та складні скорочення; а також складені, що розділяються на оніми-словосполуки, оніми-словосполучення, а також оніми-фрази. Серед усіх класів віртуалміфонімів разом, найбільш поширеними є оніми-словосполучення (41%), що можна пояснити такими тенденціями: тенденцією до самопояснення назви й тенденцією до підтримання автентичності гри, що є прямим вираженням стереотипізаційної функції; вагому частину від нашої вибірки займають також прості оніми, зокрема, прості безафіксні (27%), що можна пояснити тенденцією до підвищення зручності використання оніма через створення короткої назви, яка потребує докладання меншої кількості зусиль за кожного вживання та тенденцією до створення ілюзії конотоніма.

Було виділено такі словотвірні моделі віртуалміфонімів: афіксацію (яка розділяється на префіксальну й афіксальну), усічення (яке розділяється на афарезу, синкопу та апокопу), складання (яке обіймає власне складання, зрощення, абрєвіацію) та конверсію. Окремо було виділено використання одноосновного слова як один із способів утворення віртуалміфонімів. Серед дериваційних моделей, що використовуються для утворення віртуалміфонімів, щодо всіх їхніх класів загалом, домінантну позицію займає власне складання, яке обіймає 56 % усіх випадків у нашій вибірці. Ще 22 % вибірки становить використання одноосновного слова.

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

ABSTRACT

Varbanets T.V. The onymic component of electronic computer game discourse. – Manuscript.

PhD thesis for a candidate degree in philology, specialty 035 – Philology. – Odesa National University named after I.I. Mechnikov of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Odesa, 2020.

Along with the rapid development of technology in the recent decades, the human environment has undergone significant changes, in particular, its speech component, which is rapidly altering to incorporate the changes in the environment. This PhD thesis is devoted to the study of the recently emerged phenomenon of modern computer games, which is the result of technical progress, from the onomastic point of view. It examines the various components of proper names such as their motivational features in light of the psychomental operations which take part in their formation and determines their role in the electronic discourse of computer games.

The research possesses **scientific novelty** 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 research possesses **theoretical significance** because it establishes a new field in onomastics, namely, the onomastics of computer games. This can serve to develop and update the general theory of onomastics through the integration of the latest products of human progress into its body of knowledge, as well as to

contribute to conducting further linguistic research aimed at studying the linguistic or onomastic features of modern technology and discovering new vectors for general linguistic thought.

The **practical value** of the study lies in the potential use of its results for teaching university-level courses in lexicology (topics "Word formation", "Motivation", "Lexical Meaning"), general linguistics, special courses in onomastics and the latest trends in linguistic research. The results of the study can be used by students, masters, and graduate students to write qualifying papers on onomastics.

The thesis consists of a table of contents, introduction, three chapters, conclusion, and a list of references. The list of references consists of 161 items, of which 70 are in foreign languages. The total volume of the research is 210 pages, the work contains 43 tables and 7 diagrams.

Chapter 1 of the thesis dwells on different aspects of computer games, the hardware structure of a personal computer, the history of different gaming platforms. An attempt has been made to eliminate the terminological ambiguity when referring to gaming programs by using the term computer games in relation to all kinds of games due to the isomorphism of the hardware structure of any platform. The game mode paradigm that includes single-player games and different types of multiplayer games was characterized. The genre paradigm of computer games that differentiates between three types of games, which include games of motion, games of planning, and story-driven games, as well as their subtypes, was also outlined.

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: computer game character name, computer game animal name, computer game god name, computer game plant name, computer game nationality name, computer game place name (this class has 8 subclasses), computer game ideonym, computer game unique object name, computer game stellar phenomenon name, computer game union name, computer game time period name, computer game universe name, computer game quest name, and computer game skill name.

It was found that the proper names of the characters play an important role in creating their images. We have identified the communicative, appellative, expressive, deictic, and informative functions, as well as the identification function, which is possessed only by proper names. Special functions of computer game names were also singled out, namely, the symbolic and the stereotypical functions, which are based on the archetypes and stereotypes of four popular gaming settings: fantasy, modern, post-apocalyptic, and science fiction.

The research is performed in the cognitive-discursive paradigm; during the research, general scientific methods were used, which are used in modern scientific research, such as induction, deduction and abduction, analysis and synthesis, comparison, taxonomic method, etc. to create a study that would meet the standards of world science – systematic character, standardization of methods, rationality, compliance with the principle of falsification, etc.; general linguistic methods were also used, for example, the method of direct components, motivational analysis, and the quantitative method; in addition to the above, specialized onomastic methods were used, such as inventory and classification of proper names, textual analysis, and identification of onomastic universals. The material was formed by a method of continuous sampling of 30 representative games of three different genres according to clear criteria.

In **Chapter 2** the functional and motivational features of computer game names in general, as well as the corresponding features for each of their classes separately were outlined.

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.

The study found that the most common type of motivation for computer game names is propositional motivation (30%), in particular, propositional hyperonymic motivation (19%), which can be attributed to the desire of the developers to create self-explanatory names; the second place is occupied by mixed motivation (28%), in particular, the combination of propositional and unknown motivation, as well as propositional and associative motivation to create names that perform stereotypical function and at the same time are self-explanatory; the third place is occupied by associative motivation (24%), in particular, its structural-metaphorical subtype (12%), which can be related to the desire of the developers to create names that contribute to the immersion of the player in the gameplay. 16% of our sample have unknown motivation, which can be explained by the frequent use of names with a high degree of exoticism to perform the stereotyping function.

In **Chapter 3** the structural and word-forming features of computer game names in general, as well as the corresponding features for each of their classes separately were outlined.

The following structural types of computer game names were distinguished: simple, which are divided into non-affixational and affixational; complex, which are divided into proper composites, affixational composites and complex abbreviations; compound, which are divided into word combinations, non-verbal phrases, and verbal phrases. Among all classes of computer game names together, the most common structural types are non-verbal phrases (41%), which can be explained by the following trends: the tendency to create a self-explanatory name and the tendency to maintain the authenticity of the game, which is a direct

expression of stereotyping function; structurally simple computer game names are also prominent in our sample, in particular, simple non-affixational names (27%), which can be explained by the tendency to increase the usability of computer game names by creating a short name that requires less effort with each use and the tendency to create the illusion of a name that bears strong associations for many people.

The following word-building patterns of computer game names were outlined: affixation (which is divided into prefixational and affixational), shortening (which is divided into apheresis, syncope and apocope), compounding (which includes simple compounding, blending, abbreviation) and conversion. The use of a word with one root morpheme as one of the ways of forming computer game names was also characterized. Among the word-building patterns used for the formation of computer game names, in relation to all their classes together, the dominant position is occupied by simple compounding, which accounts for 56% of all cases in our sample. Another 22% of the sample is the use of a word with one root morpheme.

Keywords: onomastics, computer game, ideonym, computer game name, motivation, word formation, structure, functions, denotative-nominative classification.