

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені І.І. МЕЧНИКОВА
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені І.І. МЕЧНИКОВА
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ВАРБАНЕЦЬ ТЕТЯНА ВІКТОРІВНА

УДК 811.111'93'373.2'42 (043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ОНИМНИЙ СКЛАДНИК ЕЛЕКТРОННОГО ДИСКУРСУ
КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

035 – Філологія

03 Гуманітарні науки

Подається на здобуття наукового
ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ Т.В. Варбанець

Науковий керівник: д. філол. н., професор Карпенко Олена Юріївна

ОДЕСА – 2020

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, віртуалміфодітоніми, віртуалміфоетноніми, віртуалміфотопоніми (які мають 8 підрозділів), віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремотоніми, 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, аббревіацію) 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, домінуючу 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.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

1. Варбанець Т. В. Онімня віртуальних світів електронних ігор. *Мова*. 2016. № 26. С. 61–66.
2. Варбанець Т. В. Онімна складова англомовного дискурсу електронних ігор. *Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А. К. Корсакова*. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. С. 111–112.
3. Варбанець Т. В. Мотивація англомовних віртуалміфонімів. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство*. 2017. Вип. 1 (27). С. 50–53.
4. Варбанець Т. В. Структурна організація англомовних віртуалміфонімів. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2017. Вип. 65 (Частина II). С. 166–171.
5. Варбанець Т. В. Аспекти мотивації віртуалміфонімів. *Актуальні напрями сучасної філології: матеріали міжнародної заочної науково-практичної конференції*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2017. С. 19–21.
6. Варбанець Т. В. Віртуалміфоніми та їх функції. *Записки з ономастики*. 2016. № 19. С. 24–31.
7. Варбанець Т. В. Словотвір англомовних віртуалміфонімів. *Записки з ономастики*. 2017. № 20. С. 73–83.
8. Варбанець Т. В. Роль власних назв в стереотипізації образів персонажів електронних ігор. *Записки з романо-германської філології*. 2018. № 1(40). С. 101–105.
9. Варбанець Т. В. Онімна специфіка назв квестів в електронних іграх. *Мова*. 2018. №29. С. 73–76.
10. Карпенко М. Ю., Голубенко Л. М., Варбанець Т. В. Денотатно-номінативна класифікація англомовних пезонімів. *Записки з ономастики*. 2018. №21. С. 103–116.
11. Варбанець Т. В. Онімна специфіка віртуалміфоперсонімів. *Scientific Discussion*. 2020. №40 (Vol. 2). С. 25–30.

ЗМІСТ

ЗМІСТ	14
ВСТУП.....	16
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	21
1.1. Будова віртуальних світів.....	21
1.2. Лінгвальні особливості електронного дискурсу комп'ютерних ігор	36
1.3. Онімний ландшафт електронного дискурсу комп'ютерних ігор.....	47
1.4. Функції віртуалміфонімів.....	58
1.5. Методика дослідження	69
Висновки до Розділу 1	75
РОЗДІЛ 2. ФУНКЦІЙНА Й МОТИВАЦІЙНА СПЕЦИФІКА ВІРТУАЛМІФОНІМІВ	78
2.1. Мотиваційні особливості віртуалміфонімів.....	78
2.2. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфоперсонімів	88
2.3. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфотопонімів	92
2.4. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфохремотонімів	95
2.5. Функційна та мотиваційна специфіка класів онімів, які є характерними для комп'ютерних ігор	97
2.5.1. Віртуалміфоквестоніми	97
2.5.2. Віртуалміфоексеоніми.....	101
2.6. Функційна та мотиваційна специфіка інших класів віртуалміфонімів..	104
2.6.1. Віртуалміфозооніми.....	104
2.6.2. Віртуалміфотеоніми.....	107
2.6.3. Віртуалміфотоніми.....	109
2.6.4. Віртуалміфоетноніми	111
2.6.5. Віртуалміфоідеоніми	112
2.6.6. Віртуалміфокосмоніми	114
2.6.7. Віртуалміфоергоніми.....	114
2.6.8. Віртуалміфохрононіми	116

	15
2.6.9. Віртуалміфоуніверсоніми	118
2.7. Розподіл різних класів віртуалміфонімів за мотивацією	119
Висновки до Розділу 2	122
РОЗДІЛ 3. СТРУКТУРНІ Й СЛОВОТВІРНІ ОСОБЛИВОСТІ ВІРТУАЛМІФОНІМІВ	127
3.1. Структурна специфіка віртуалміфонімів.....	127
3.2. Словотвірні моделі формування віртуалміфонімів	134
3.3. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфоперсонімів	142
3.4. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфотопонімів	147
3.5. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфохремотонімів	151
3.6. Структурна й словотвірна специфіка класів онімів, які є характерними для комп'ютерних ігор	155
3.6.1. Віртуалміфоквестоніми	155
3.6.2. Віртуалміфоексеоніми	158
3.7. Структурна й словотвірна специфіка інших класів віртуалміфонімів ...	162
3.7.1. Віртуалміфозооніми.....	162
3.7.2. Віртуалміфотеоніми.....	166
3.7.3. Віртуалміфодітоніми.....	168
3.7.4. Віртуалміфоептоніми	168
3.7.5. Віртуалміфоідеоніми	170
3.7.6. Віртуалміфокосмоніми	172
3.7.7. Віртуалміфоергоніми.....	173
3.7.8. Віртуалміфохрононіми	175
3.7.9. Віртуалміфоуніверсоніми	177
3.8. Розподіл різних класів віртуалміфонімів за структурою і словотвором	178
Висновки до Розділу 3	181
ВИСНОВКИ.....	186
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	196
ДОДАТОК.....	209

ВСТУП

Від найдавніших часів людства до сьогодення ігри різних форм і призначення були однією з неодмінних складових життя. Ігрова активність у житті людей має різноманітні цілі: розважальну, тренувальну, навчальну тощо. З розвитком комп'ютерних технологій і «розумної» техніки в ХХ-ХХІ ст. з'явилася ще одна форма залучення до ігрової активності – через взаємодію з ігровою програмою на одному із сучасних приладів на кшталт комп'ютера, телевізора, мобільного телефона, планшета та інших. У пропонованому дослідженні розглянуто 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, отже, дослідження належить до **когнітивно-дискурсивної парадигми**.

Теоретичну базу дослідження складають роботи із загальної ономастики А. Баха [Bach 1952], Д. Г. Бучка [Бучко 2012], О. Ю. Карпенко [Андреевко 1992], М. Ю. Карпенка [Карпенко М.Ю. 2016 а; Карпенко М.Ю. 2016 б; Карпенко М.Ю. 2017], В. В. Німчука [Німчук 1966], Є. С. Отіна [Отин 2010], Н. В. Подольської [Подольская 1978], О. В. Суперанської [Суперанская 1973; Суперанская 2005; Суперанская 2007], М. М. Торчинського [Торчинський 2008; Торчинський 2010а; Торчинський 2010б] та ін.; роботи з літературної ономастики В. М. Калінкіна [Калинкин 1999], Ю. О. Карпенка [Карпенко Ю.О. 2008] та ін.; роботи із загальної лінгвістики І. В. Арнольд [Арнольд 1986], Т. ван Дейка [Van Dijk 1977], Д. Крістала [Crystal 1987], М. Л. Макарова [Макаров 2003], О. О. Селіванової [Селіванова 2010; Селіванова 2017] та ін. До уваги також взято новітні розвідки в царині лінгвістики комп'ютерних ігор, та, зокрема, їхньої ономастики, таких авторів, як А. Енслін [Ensslin 2012], Н. Креншоу та Б. Нарді [Crenshaw 2014], Дж. Батлера [Butler 2014; Butler 2015], А. Кокінакіса та ін. [Kokkinakis 2016],

М. Кулуеке [Kulueke 2013], Хан [Khan 2014], Л. П. Сон [Son 2012], а також інші розвідки.

Дослідження є **актуальним** у зв'язку з тим, що висвітлення пропонованої теми у вітчизняних та закордонних розвідках ще не є всеохопним попри велику зацікавленість багатьох вчених дослідженням новітніх технологій взагалі й віртуальних світів у лінгвістичному ракурсі зокрема.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дисертацію виконано в межах планової наукової теми кафедри граматики англійської мови Одеського національного університету імені І. І. Мечникова «Когнітивно-дискурсивна категоризація різнорівневих мовних і мовленнєвих явищ у синхронії та діахронії» (державний реєстраційний номер 0113U002692). Тема дисертації затверджена Вченою радою Одеського національного університету імені І. І. Мечникова (протокол № 3 від 29 листопада 2016 року).

Метою дослідження є встановлення загальних закономірностей англомовної номінації об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор. Для розв'язання поставленої мети потрібно виконати такі **завдання**:

1. Уточнити денотатно-номінативну класифікацію англомовних онімів на позначення об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор;
2. Проаналізувати функційне навантаження пропріативних лексичних одиниць комп'ютерних ігор;
3. Встановити мотиваційні закономірності онімів на позначення об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор;
4. Висвітлити структурну специфіку віртуалміфонімів;
5. Виділити словотвірні моделі, які використовуються для утворення онімів на позначення об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор;
6. Проаналізувати диференційні онімні особливості різних класів віртуалміфонімів.

Об'єктом дослідження є англомовний 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 віртуаліфонімів, вибрані методом суцільної вибірки з популярних англійських 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. Матеріал було відібрано з урахуванням таких критеріїв:

1. Комп'ютерна гра має повну локалізацію англійською мовою (всі текстові елементи та озвучення – англійською);
2. Комп'ютерна гра є репрезентативним представником певного жанру ігор; репрезентативність встановлюється за кількістю оцінок, отриманих грою на сайті *Metacritic*, що підсумовується відгукам критиків і гравців, а також середній бал, який ці оцінки формують;
3. Комп'ютерна гра має значну онімну сатурацію – містить велику кількість онімів різних класів.

Під час дослідження використовувалися **методи**, які є загальноновживаними в сучасних ономастичних розвідках: загальнонаукові, такі як індукція та дедукція, аналіз та синтез, задля створення дослідження, яке б відповідало стандартам світової науки; загальнолінгвістичні, як-от описовий, таксонімічний та структурний, задля класифікації й впорядкування матеріалу; а також спеціалізовані ономастичні, а саме мотиваційний аналіз задля реконструкції мотивів номінації онімів. Було також використано кількісний метод для узагальнення і квантифікації результатів дослідження.

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. Це 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.

Апробацію результатів дослідження здійснено на 10 наукових конференціях, з яких чотири є міжнародними: Наукова конференція на пошану 100-річчя з дня народження професора. А. К. Корсакова (Україна, Одеса, 2016), П'яти міжнародні наукові читання пам'яті члена-кореспондента НАН України Ю. О. Карпенка (Україна, Одеса, 2016), Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні напрями сучасної філології» (Україна, Одеса, 2017), XVII Міжнародна ономастична конференція «Актуальні проблеми української та інослов'янської ономастики», присвячена 80-річчю від дня народження професора Дмитра Бучка (Україна, Тернопіль, 2017), Міжнародна науково-практична конференція «Українська мова у парадигмі світової лінгвістики» (Україна, Одеса, 2017), Всеукраїнська наукова конференція «Іван Ковалик та українське мовознавство: історія, школи, проблеми», присвячена 110-ій річниці від дня народження проф. І. І. Ковалика (Україна, Львів, 2017), а також 71-ша, 72-а, 73-я, 74-а наукові конференції професорсько-викладацького складу й наукових працівників ОНУ ім. І. І. Мечникова (Україна, Одеса, 2016-2019).

Публікації. Результати дослідження оприлюднено в 11 публікаціях, серед них – 10 одноосібних публікацій, з яких 7 – статті у фахових виданнях, 3 з яких у міжнародних реферованих виданнях, 1 – в іноземному реферованому виданні, 2 – тези доповідей на наукових конференціях. Також було опубліковано 1 статтю у

фаховому виданні в співавторстві. Внесок автора в зазначеній публікації становить 95%.

Структура роботи. Робота складається зі змісту, вступу, трьох розділів, висновків і списку використаної літератури.

У вступі окреслено актуальність, мету, завдання, об'єкт, предмет і матеріал дослідження, надано перелік методів, використаних у роботі, а також схарактеризовано наукову новизну, теоретичне значення, практичну цінність, апробацію та загальну структуру роботи.

У першому розділі надано загальні відомості про апаратну і програмну будову віртуальних світів комп'ютерних ігор, описано основні риси електронного дискурсу комп'ютерних ігор, окреслено загальну характеристику онімії комп'ютерних ігор, сформульовано денотатно-номінативну класифікацію віртуалміфонімів, схарактеризовано їхнє функційне навантаження, а також окреслено методичні засади дослідження.

У другому розділі надано опис мотиваційних особливостей та функційного навантаження різних класів віртуалміфонімів.

У третьому розділі схарактеризовано структурні особливості різних класів віртуалміфонімів, а також надано аналіз їхніх словотвірних особливостей.

У висновках наведено підсумок результатів дослідження.

Список використаної літератури становить 161 позицію, з них 70 – іноземними мовами.

Загальний обсяг роботи становить 210 сторінок, робота містить 43 таблиці і 7 діаграм.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Будова віртуальних світів

В останні роки все більш популярними стають ігрові програми на будь-яких придатних для цього приладах: персональних комп'ютерах, ігрових консолях (спеціальних ігрових пристроях, які приєднуються до телевізора, монітора чи іншого електронного пристрою, що відображає інформацію), мобільних телефонах, планшетах тощо. Це призвело до неабияких і швидких змін у сучасному світі, наприклад, 80% американців мають комп'ютер вдома [Global Computer Ownership], станом на 2016 рік 3.5 мільярдів людей були користувачами Інтернету й ця цифра збільшилася до 4.5 мільярдів у 2020 році [Number of Internet Users], 42% американців грають в ігри на різних пристроях 3 години чи більше на тиждень [ESA Essential Facts 2015]; прибуток від продажу ігрових програм у всьому світі становить 28 мільярдів доларів [PC gaming software sales revenue worldwide 2016]; 63% батьків вважають, що ігрові програми мають позитивний вплив на виховання дітей, а 59% батьків дітей, що грають в ігри на різних пристроях (91% американських дітей віком від 2 до 17 років грають в ігри на різних пристроях [Reisinger 2011]), періодично власноруч грають разом із дітьми [2016 Video Game Statistics and Trends 2016].

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 метою є розважити й надати естетичне задоволення, що «відтворює реальний світ, за допомогою якого осмислюється сутність речей і явищ» [Философская энциклопедия 1962: 327-328]), яка є «інтерактивною структурою, сповненою ендогенним значенням, яка вимагає від гравця докладання зусиль для досягнення певної мети» [Costikyan 2002: 24]. Складові цієї дефініції можна

пояснити, виділивши такі диференційні характеристики комп'ютерної гри [там само: 10-26]:

- комп'ютерна гра є інтерактивною, тобто події гри змінюються залежно від дій гравця;
- комп'ютерна гра має чітку структуру внутрішніх правил, що регулюють реакції ігрового середовища на різні стимули і, у такий спосіб, кодифікують події, що трапляються в процесі взаємодії гравця з цим середовищем. Кожна гра має чіткий контекст, який «зводиться до проявлення тих чи інших чітко окреслених правил – правил гри» [Хейзинга 1997: 12];
- структура комп'ютерної гри складається з елементів, сповнених ендогенним значенням, тобто з елементів, які є внутрішньоігровими символами, які мають значення тільки в контексті деякої гри, наприклад, снайперська гвинтівка *Sladky Pooshka* в грі *Borderlands 2* дає гравцю певні можливості в цій комп'ютерній грі (треба зазначити, що компанія-виробник гри, *Gearbox Software*, є американською компанією; назва цієї гвинтівки була, імовірно, інспірована використанням слова російського походження *pooshka* для покликання на зброю у творі Е. Берджеса *A Clockwork Orange* та в знятому за його мотивами фільмі С. Кубріка з такою ж назвою, а неузгодженість прикметника й іменника за особою викликана тим фактом, що у словниках російської мови прикметники записуються у чоловічому роді), однак цей об'єкт не існує за її межами (проте останнім часом це змінюється – внутрішньоігрові об'єкти почали продаватися на аукціонах за реальні гроші, виготовляються сувеніри, які схожі на знакові внутрішньоігрові предмети, тощо);
- у комп'ютерній грі гравцю потрібно докладати інтелектуальних чи фізичних (наприклад, за допомогою швидкого багатократного натискання на одну чи декілька кнопок, що є обов'язковою умовою для виконання певної дії в грі) зусиль і робити певні вибори з керування

внутрішньоігровими ресурсами задля успішного ведення подальшої гри;

- комп'ютерна гра має певну внутрішньоігрову мету, досягнення якої є ціллю ігрового процесу загалом. Внутрішньоігрова мета є двох типів: 1) тактична, тобто одне певне завдання, яке гравцю потрібно виконати для просування далі, наприклад, перемогти певного супротивника; 2) глобальна, виконання якої вважається завершенням чи «проходженням» гри, наприклад, врятувати Всесвіт. Треба зазначити, що є категорія ігор, які не мають експліцитної мети, наприклад, ігри на кшталт *Minecraft*, де потрібно видобувати «блоки» різних матеріалів і будувати з них споруди. Такі ігри не мають місії, яку можна виконати, їхньою метою є сам процес будування чи участі в іншій діяльності, яка є основою цієї гри.

Треба також зазначити, що основою для створення комп'ютерної гри є об'єктивна дійсність, «від якої походить і яка слугує матеріалом» для створення реальності гри. Проте різні ігри мають різний ступінь відповідності дійсності. Деякі ігри розробники намагаються зробити максимально реалістичними (проте повна імітація дійсності: а) на сучасному етапі технологій неможлива через занадто велику кількість деталей, які потрібно було б реалізувати, що зайняло б тривалість часу, набагато більшу, ніж людське життя, та вимагало б для відображення обчислювальних потужностей, які наразі людство не має; б) була б занадто складною й нецікавою грою – це ілюструє приклад гри *Kingdom Come: Deliverance*, яка зазнала критики за надмірну реалістичність, зокрема, за те, що гравцю доводилося слідкувати за сном, харчуванням та іншими аспектами життя героя гри, що складало додаткові труднощі деяким гравцям; через це кожна гра має, як було зазначено вище, певні символи-спрощення (наприклад, герой починає світитися червоним для репрезентації поранення замість його реалістичного зображення) й обмежений набір правил), а інші ігри принципово не намагаються реалістично відображати довкілля, наприклад, ігри, де потрібно стріляти по прибульцях із космосу [Crawford 1997; Crawford 2003].

Для гри треба мати апарат, який би, за словами А. Тьюринга, можна було запрограмувати виконати в належному порядку певний список операцій. Цей апарат мусить мати три невід'ємні компоненти: 1) сховище інформації; 2) виконавчий елемент; 3) контролюючий елемент [Turing 1950: 437]. Історично першим таким апаратом був **комп'ютер** – «електронний прилад для автоматизації створення, зберігання, обробки та транспортування даних» [Информатика. Базовый курс 2005: 38]. Комп'ютер, який призначено для виконання однією людиною в умовах дому чи офісу побутових завдань називається **персональним комп'ютером**. Також є корпоративні комп'ютери (сервери, мейнфрейми та ін.) – потужні системи, які слугують для спеціалізованих завдань на кшталт наукових обчислень, контролю апаратури на підприємстві тощо. Надалі під словом комп'ютер ми будемо мати на увазі саме персональні комп'ютери. Також треба зазначити, що наразі з'явилося багато різних апаратів, що дають змогу грати в ігри, які мають вищеназвані три елементи та називаються **платформами**.

Найпопулярнішою ігровою платформою (66 % всіх розробників ігор створювали у 2019 році свої продукти саме для цієї платформи [Richter 2019]) залишається комп'ютер. Сучасний комп'ютер є багатокomпонентною системою, яка складається з великої кількості апаратних елементів, що мають синхронізовано взаємодіяти між собою для успішного виконання програмного забезпечення, що вирішує надані користувачем завдання. Можна виділити такі загальні компоненти комп'ютера [Соболь 2007: 20-22; Информатика. Базовый курс 2005: 49-53]:

- **апаратна частина** – це сукупність «засобів та приборів, що формують апаратну конфігурацію» комп'ютера [Информатика. Базовый курс 2005: 49]. За моделлю А. Тьюринга, апаратна частина виконує функції виконавчого елемента та зберігання інформації;
- **програмна частина** – це сукупність програм – «впорядкованих послідовностей команд» [там само: 50], які виконує апаратна частина в певній ситуації чи за бажанням користувача. За моделлю А. Тьюринга, це контролюючий елемент;

- Ядром програмної частини є **операційна система** – це комплекс програм найнижчого рівня, що «виконує інтерфейсні функції», тобто, є посередником між програмною й апаратною частиною, між людиною та машиною [Соболь 2007: 21]. У межах операційної системи виконуються такі програми, які є необхідним середовищем для їхнього функціонування:
 - **базові чи системні програми** – це програми, які є компонентом операційної системи, «відповідальні за взаємодію з апаратною частиною» [Информатика. Базовый курс 2005: 51]. Наприклад, сюди належить програма, яка контролює роботу жорсткого диску комп'ютера, і у такий спосіб забезпечує його можливість зберігати та відтворювати інформацію;
 - **службові програми** – це програми, що «виконують допоміжну роль» [Соболь 2007: 21] в операційній системі – наприклад, вони надають можливість діагностувати проблеми, збирати інформацію про апаратну частину, захищати комп'ютер від вірусів тощо;
 - **інструментальні програми** – це «комплекси програм для створення інших програм» [там само: 21]. Сюди належать інструменти програмістів, наприклад, інтерпретатор *Python*, який дає змогу користувачеві запускати власноруч написані набори команд;
 - **прикладні програми** – це «програми кінцевого користувача» [там само: 21], тобто, це програми, які виконують конкретні, потрібні користувачу завдання [Громов 2002: 4], наприклад, програма для створення електронних малюнків *Adobe Photoshop*. Серед прикладних програм є безліч різних класів: системи машинної графіки, які дають змогу малювати на комп'ютері, офісні пакети, які

уможливлюють створення різних документів тощо [там само: 4-5]. Своє місце серед них займають і розважальні програми – комп'ютерні ігри.

Зазначимо, що будь-яка ігрова платформа має аналогічну будову – ігрова консоль, наприклад, це спеціалізований комп'ютер, що має операційну систему, яку призначено суто для запускання ігрових програм. Мобільний телефон чи планшет також мають усі характеристики комп'ютера – вони містять процесор, що виконує обчислення, оперативну пам'ять для утримання даних, необхідних для роботи, довгострокову пам'ять для зберігання файлів та сенсорний дисплей, що заміняє клавіатуру й мишу для уможливлення взаємодії з користувачем. Можливість встановити на ігрові консолі та мобільні пристрої операційну систему *Linux*, призначену для персональних комп'ютерів, слугує для ілюстрації цього твердження, так є можливість встановити цю операційну систему на консоль *Playstation 3* [Open Platform for PLAYSTATION 3].

Наразі є термінологічна розбіжність у номінації ігрових програм. Для покликання на ігрові програми на комп'ютері використовується термін **комп'ютерні ігри**, на консолях – **відеоігри**, на мобільних пристроях – **мобільні ігри**, чи просто **ігри**, а той факт, що вони призначені для мобільних пристроїв, є зрозумілим із контексту вживання цього слова. Також є менш поширений термін **електронна гра** – «інтерактивна гра, яка оперується комп'ютерними схемами» [Encyclopædia Britannica], який за дефініцією є синонімічним до терміну **комп'ютерна гра**. Через факт архітектурної ізоморфності всіх ігрових платформ, оскільки будь-який придатний для ігор пристрій побудовано за принципом комп'ютера, ми будемо надалі називати всі ігрові програми **комп'ютерними іграми** задля ліквідації термінологічної неоднозначності.

Важливою для ігор умовою є операційна система, яка встановлена на комп'ютері. Програма, зроблена для однієї системи, зазвичай, не зможе запускатися на іншій системі, якщо розробники навмисно не адаптують її під іншу операційну систему. Цей процес називається **портуванням**. Наразі популярними є три операційні системи: *Microsoft Windows* (майже 90%

комп'ютерів у 2016 році працювали під цією операційною системою), *Mac OS X* (орієнтовно 5 %) – операційна система, яку встановлено на комп'ютерах виробництва компанії *Apple*, та *Linux* (2.02% [Desktop Operating System Market Share 2016]) – «вільна» і безплатна операційна система, яка розробляється ентузіастами на добровільній основі.

Найпершу гру було створено в 1952 році Олександром Дугласом – вона називалась *OHO* та була комп'ютерною реалізацією гри «хрестики-нолики» [Overmars 2012: 2]. За іншою версією, найпершою комп'ютерною грою була *Spacewar!*, розроблена в 1962 році в університеті *MIT* Стівеном Расселом, у якій потрібно було літати на космічному кораблі та стріляти в космічний корабель супротивника [Juul 2001]. Найперші комп'ютерні ігри розроблювалися переважно в університетах та дослідницьких інститутах на величезних комп'ютерах, які називалися **мейнфреймами**, і, відповідно, не були доступні широкому колу користувачів. Тому до 1980-х на ігровому ринку домінували ігрові консолі.

Лише в 1981 компанія *IBM* випустила перший домашній (персональний) комп'ютер. Після цього почали виникати компанії розробників, які випускали ігри для персональних комп'ютерів, наприклад, *Sierra On-Line*, *Electronic Arts* та інші. У той час з'явилась така відома гра, як *King's Quest*. Успіх персональних комп'ютерів остаточно закріпився з виходом персонального комп'ютера *Apple Macintosh* у 1984 році [Гродек].

Потужність персональних комп'ютерів дуже швидко зростала, що дало змогу створювати все більш і більш складні ігри. У 1990-х роках почали з'являтися 3D-ігри, такі як *Doom*, *Myst*, *Quake*, *Half-Life* та багато інших. Ще одним фактором, який впливав на популярність саме комп'ютерних ігор, була можливість грати з іншими гравцями за допомогою локальної мережі чи Інтернету. Наразі комп'ютерні ігри пройшли значний шлях у своєму розвитку і з кожним роком стають усе більш технологічно розвинутими та вимогливими до ресурсів у розробці.

На певному етапі розвитку технологій виникла ідея створити механізм, єдиною функцією якого було б надання користувачам можливості грати в ігри.

Так виникла ідея створення **ігрової консолі** – спеціалізованого ігрового апарату, який підключається до телевізора. За будовою ігрова консоль схожа з персональним комп'ютером – вона має всі ті самі апаратні компоненти, що й персональний комп'ютер, за винятком монітора, функцію якого виконує телевізор чи інший прилад для відображення інформації, до якого під'єднана ігрова консоль.

Історично першою ігровою консоллю була *Brown Box*, створена в 1967 р. Ральфом Баєром, на якій можна було грати в 6 ігор – пінг-понг, теніс, волейбол та ін. [Poh 2011]. У 1970-ті роки виникли багато ігрових консолей, серед яких одними з найпопулярніших були консолі компанії *Atari* [Stevens 2013]. У 1980-ті роки на ринку відеоігор домінувала компанія *Nintendo* з консолями *Nintendo Entertainment System*, на якій вийшли такі легендарні ігри як *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* тощо, та кишеньковою консоллю *Game Boy*, на якій вийшла популярна гра *Tetris* [Time – A History of Video Game Consoles]. Її конкуренцію становила компанія *Sega* з консоллю *Sega Master System*, на якій вийшли такі популярні ігри як *Sonic the Hedgehog*, *Street Rage*, *Shinobi* тощо [Best Sega Games List]. У своєму протистоянні ці дві компанії випустили такі версії своїх консолей – *Super Nintendo Entertainment System* та *Sega Master System II*.

У 1994 році відбувся значний поворот в історії розвитку ігрових консолей – надійшла в продаж консоль *Sony PlayStation*, яка започаткувала еру 3D-ігор на консолях. Продажі консолі були успішними через низку приводів: ціна консолі нижча на \$100, порівнюючи з конкурентами, продумана рекламна компанія та багатий вибір ігор – компанія *Sony* використала свої зв'язки у світі технологій для того, щоб переконати 400 розробників створити ігри для своєї нової консолі [Sony Playstation | Video Game Console Library]. Серед відомих ігор на *Sony PlayStation* можна назвати: *Resident Evil*, *Castlevania*, *Silent Hill*, *Metal Gear Solid*, *Final Fantasy* та багато інших (взагалі кількість ігор на *Sony PlayStation* нараховує приблизно 2400 позицій [там само]).

У 2000 році *Sony* випустила *Sony PlayStation 2*, яка була надзвичайно фінансово успішним продуктом – було продано 155 мільйонів консолей *Sony PlayStation 2* [Barreiro]. Ця консоль успадкувала численну аудиторію користувачів

та розробників ігор від свого попередника, що призвело до того, що на ній вийшла велика кількість популярних ігор, серед них: *Silent Hill*, *Final Fantasy*, *Prince of Persia*, *Resident Evil*, *Devil May Cry*, *God of War*, *Metal Gear Solid*, *Grand Theft Auto* [Top 25 PS2 Games – IGN 2008] та багато інших (загалом 1800 ігор [PlayStation®2 System Features]).

У 2001 році компанія *Microsoft* випустила консоль *Microsoft Xbox*, яка стала основним конкурентом *Sony PlayStation 2*. У той час, як функційні можливості в обох консолях були схожими, ексклюзивно для *Microsoft Xbox* була розроблена гра *Halo: Combat Evolved*, яка була «одним із найбільш привабливих та революційних шутерів (ігор, де потрібно стріляти в опонентів із метою вбити їх), що потрапили на прилавки крамниць у ті роки» [Marshall]. З такого маркетингового ходу почалася боротьба за **ексклюзиви** – компанії-виробники консолей шукали можливості укласти контракт із виробниками ігор, для того, щоб вони випустили гру лише на їхні консолі, але не на консолі їхнього конкурента.

У цей момент продовжується конкуренція між *Sony* та *Microsoft*, які випускають такі видання своїх консолей *PlayStation 3* та *PlayStation 4* і *Xbox 360* та *Xbox One*, відповідно, які залишаються більш або менш функційно еквівалентними. Деяку популярність має консоль *Nintendo Wii U*, але набагато меншу, ніж продукти *Sony* та *Microsoft* (лише 5% розробників створюють ігри для цієї платформи [Richter 2019]). У 2016-2017 рр. *Sony* випустила наступну, більш потужну, модифікацію своєї консолі – *Playstation 4 Pro*, а *Microsoft* – *Xbox One X*. Ці модифікації підтримують усі ігри з базових консолей, які слугували їхньою основою, що відображено в назвах обох консолей, які мають патронімічну мотивацію – до назви похідної консолі було додано компоненти *Pro* та *X* відповідно. Щодо першого, *Pro* в складі хрематоніма *Playstation 4 Pro*, то цей компонент є наразі популярним при патронімічній номінації софтонімів у сенсі «покрощена версія» через велику кількість програм, які мають декілька версій: «базову», яка коштує менше, але має обмежений функціонал; та «професійну», яка коштує більше й має розширений функціонал. Наприклад, одна з версій

операційної системи *Windows* має назву *Windows 10 Pro*. Щодо патронімічно вмотивованої назви *Xbox One X*, то тут компонент *X* не є однозначним: він дублює першу літеру базового компоненту назви *Xbox* й у такий спосіб створює симетрію на початку й в кінці назви. Також літера *X* часто використовується в різних назвах, підстави для чого не є до кінця з'ясованими, серед них називається те, що *X* має симетричну форму, чи асоціюється з чимось невідомим та таємничим через шкільний курс алгебри, в якому *X* позначає невідому змінну [Burton 2018]. Станом на січень 2018 року було продано 75.3 мільйони консолей *Playstation 4* (всі модифікації) та 36 мільйонів консолей *Xbox One* (всі модифікації) [D'Angelo 2018].

В останні роки популярності набуває так званий ринок мобільних ігор, тобто ігор для портативних пристроїв, які можна взяти із собою теоретично будь-куди та грати в них будь-де. До цього призвів швидкий розвиток мобільних телефонів, які зараз за потужністю можуть зрівнятися із комп'ютерами минулих років – за словами фізика М. Кайку, «сьогодні ваш мобільний телефон має більше комп'ютерної потужності, ніж усе агентство НАСА 1969 року» [Кайку 2013: 38]. Для ігор використовуються сучасні смартфони та планшети *Apple iPhone*, *Apple iPad* (на які ми надалі будемо покликатися за назвою їхньої операційної системи – *iOS*) та мобільні пристрої різних компаній під керівництвом операційної системи *Android*. Їхня популярність є великою – 44 % всіх розробників ігор виробляють продукти для мобільних платформ [Richter 2019].

Компанії *Nintendo* та *Sony* в 2010-2011 випустили портативні ігрові консолі – *Sony Playstation Vita* та *Nintendo 3DS*, проте ці консолі не користувалися великою популярністю серед розробників ігор – для них виробляли програмні продукти приблизно 4 % та 3 % розробників відповідно [там само]. Однак більшу популярність здобула наступна портативна консоль від *Nintendo* – *Nintendo Switch*, яку, станом на січень 2018 року, було продано в кількості 14.5 мільйони екземплярів [D'Angelo 2018].

Підсумовуючи все вищесказане, можна зазначити, що невід'ємним компонентом кожної комп'ютерної ігри є можливість працювати на певних

платформах, тобто належність до **платформної парадигми**, та можна сформулювати такий перелік актуальних на теперішній момент ігрових платформ:

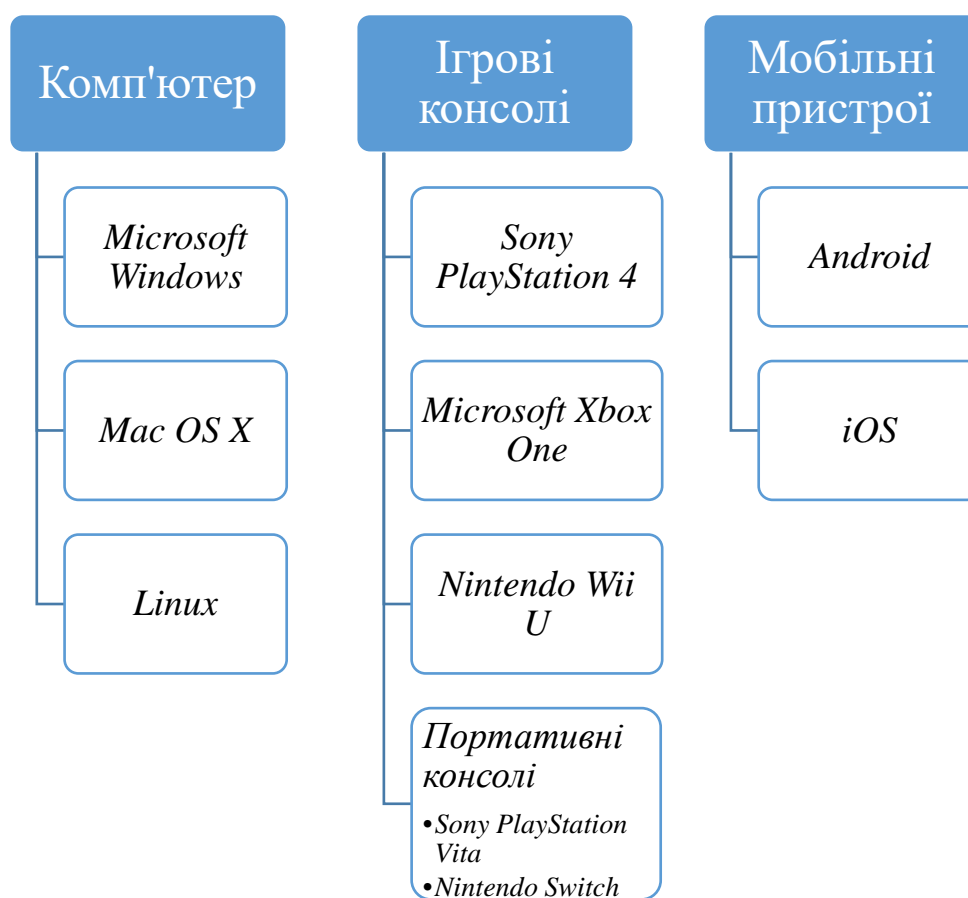


Рис. 1.1. Основні актуальні ігрові платформи

Ще однією важливою характеристикою кожної комп'ютерної гри є можливість чи брак можливості в гравця взаємодіяти з іншими гравцями, тобто її належність до **режимної парадигми**. Тут можна виділити такі варіанти:

- можливості взаємодіяти з іншими гравцями немає, тобто користувач може грати лише сам на сам, точніше – взаємодіяти зі штучним інтелектом гри, наприклад, стріляючи в супротивників, які цим штучним інтелектом керуються (вони називаються **ботами**). У таких іграх часто робиться акцент на сюжет, тобто вони є своєрідним «інтерактивним фільмом». Такий варіант ми назвемо **одиначна гра**. Прикладами назв одиначних ігор є *Witcher 3: Wild Hunt* та *Nier: Automata*;

- можливість взаємодіяти з іншими гравцями присутня, але носить обмежений характер. У цьому пункті можливо виділити два підрозділи:
 - взаємодія між гравцями реалізується за допомогою одночасного керування двома чи більше персонажами на одному комп'ютері чи (частіше) консолі. Наприклад, до консолі можна під'єднати два геймпади та одночасно грати, з розділенням екрану телевізора на дві частини – по одній для кожного гравця. Цей варіант ми назвемо **кооперативна гра**. Треба зазначити, що зазвичай кооперативна гра присутня як один із режимів для ігор, які є водночас і одиночними. Наприклад, гра *Borderlands 2* може бути як одиночною, так і кооперативною;
 - взаємодія між гравцями реалізується за допомогою з'єднання двох чи більше комп'ютерів (у консолях такий режим зазвичай не реалізується) по локальній мережі. Такий тип ми назвемо **локальна мультиплеєрна гра**. Від попереднього пункту класифікації цей режим відрізняється тим, що в кооперативній грі залучено лише один ігровий пристрій, у той час як у локальній мультиплеєрній грі залучено багато пристроїв, по одному на кожного гравця. Як і попередній пункт, цей зазвичай реалізується як один із режимів у грі на доповнення до одиночного, наприклад, гра *Quake 2* є одиночною, але має режим локального мультиплеєру. Деякі ігри на кшталт *Counter-Strike: Source* створено саме для цього режиму, але, через зростання доступності Інтернету, він поступово замінюється на режим глобального мультиплеєру;
- можливість взаємодіяти між гравцями носить не обмежений дистанцією та технічними параметрами мережі характер – до гри може приєднатися будь-хто за допомогою глобальної мережі Інтернет. Гра починається для кожної конкретної команди окремо (це називається створити сервер) і закінчується, коли всі члени команди залишать гру,

тобто залишать сервер. Зазвичай такі ігри обмежені платформою, так, гравці, що грають у певну гру на комп'ютері, не можуть грати з гравцями, що грають у ту саму гру на консолі, і навпаки. Такий варіант ми назвемо **мультиплеєрна гра**. Як приклад такої гри, можна навести ігри серії *Call of Duty* (останній десяток частин) чи гру *Fortnite: Battle Royale*;

- можливість взаємодіяти між гравцями носить необмежений характер. На відміну від звичайних мультиплеєрних ігор, ця гра об'єднує всіх гравців у великому штучному віртуальному всесвіті. Гра не розділяє гравців на окремі команди й не закінчується, коли хтось виходить – віртуальний світ продовжує жити самотійно. Такий тип гри традиційно називається MMO-гра (від англ. *Massively Multiplayer Online Game*), у нашому дослідженні для покликання на такий тип ігор буде використовуватися термін **масова мультиплеєрна гра**. Приклади таких ігор – *Fallout 76*, *The Elder Scrolls Online*.

Важливою характеристикою кожної гри є її належність до певного жанру, чи належність до **жанрової парадигми**. Є багато різних класифікацій жанрів, ми візьмемо одну з них, у якій виділяються три групи жанрів, а в межах кожної групи, так само, виділяються багато різних піджанрів [Касихин 2006: 32-51]:

- **ігри руху**, у яких «ключовим фактором є рух, швидкість, точність» [там само: 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; бойовики розділяються залежно від точки зору в грі на дві наступні категорії:
 - **бойовики від першої особи** (англ. *FPS – First Person Shooter*), де гравець нібито дивиться очима головного героя й бачить його руки як власні, наприклад, згадана вище гра *Borderlands 2* належить до цієї категорії;

- **бойовики від третьої особи** (англ. *Third Person Shooter*), де гравець бачить героя, яким він керує зі сторони, зазвичай зі спину, наприклад, серія ігор *Dark Souls*, де потрібно керувати персонажем у ворожому світі монстрів та виживати в ньому, за цих обставин точка зору гравця – за спиною головного героя гри;
- **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;
- **ігри планування**, у яких головним є «планування подій та боротьба за отримання переваги в майбутньому» [там само: 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;

- **ігри сюжету**, у яких «важливими є і динаміка, і план, але і те, і те – лише засоби, а не ціль. Головним є слідування сюжетній лінії» [там само: 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.

Підсумовуючи вищесказане, можна ствердити, що було схарактеризовано специфіку комп'ютерних ігор, апаратну будову комп'ютера (яка залишається незмінною для будь-якої платформи), історію розвитку комп'ютерних ігор на різних платформах, які було розділено на три загальні групи: персональний комп'ютер, ігрові консолі та мобільні пристрої, що було названо **платформною парадигмою**. Було зроблено спробу усунути термінологічну неоднозначність при покликанні на ігрові програми за допомогою використання для позначення всіх ігор терміну «комп'ютерні ігри». 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**.

1.2. Лінгвальні особливості електронного дискурсу комп'ютерних ігор

Для кожної гри невід'ємним компонентом є мовленнєва складова, яку відносимо до специфічного для комп'ютерних ігор дискурсу. **Дискурс** є неоднозначним терміном, до визначення якого є декілька підходів, які багато дослідників висвітлили у власних розвідках [Harris 1981; Селіванова 2010; Серіо 1999; Дем'янков 2005; Макаров 2003; Widdowson 2007; Van Dijk 1977; Van Dijk 1993; Почепцов 2001; Кибрик 2003; Степанов 1995; Бацевич 2004; Серажим 2002; Серль 1983; Серль 1986; Фуко 1996].

Уперше цей термін було вжито американським лінгвістом З. Харісом у 1952 році [див. докл. Harris 1981] для характеристики методу **дискурсивного аналізу**, за допомогою якого він зробив «спробу представити значення мовних одиниць як функцію дистрибуції» [Селіванова 2010: 121]. Автор вводить цей метод разом із терміном **дискурс** до філологічного термінологічного лексикону через методологічну кризу, яка постала перед мовознавством середини 20-го ст.: тогочасні лінгвістичні розвідки було переважно сконцентровано лише на дескриптивному аналізі окремих речень, у той час як для всебічного аналізу необхідно також узяти до уваги: 1) соціальну ситуацію комунікації (те, що З. Харіс у статті називав «культурою»), тобто значення твердження треба розуміти як дещо більше, аніж «суму значень його морфем-компонентів»; 2) не обмежуватись одним реченням, оскільки комунікативна інтенція може бути вираженою «конгломератом речень довільної кількості», розмір повідомлення може становити «від речення обсягом в одне слово до праці обсягом у десять томів» [Harris 1981: 109]. Розвиваючи питання уваги до соціальної ситуації комунікації, автор також робить умовивід, що в різних соціальних ситуаціях мовлення є різним і його можна «розглядати як діалект» для ситуацій такого типу, а висновки про формальні характеристики текстів, які належать до певного «діалекту», можна узагальнити для інших текстів, які до нього належать (автор зауважує, що не завжди це так, проте емпірично можна переконатись, що певна формальна кореляція існує) [там само: 109-111].

Після публікації статті З. Харіса, багато науковців почали приділяти увагу різним аспектам проблеми, яку висвітлив автор, і це призвело до значного ступеня полісемантичності терміну «дискурс». Наприклад, Д. Шифрін виділяє дві трактовки терміну [див. докл. Schiffrin 1994: 20, 23-41; Макаров 2003: 56-57]:

1. З позиції структуралізму чи формалістської парадигми, згідно з якою дискурс розуміється як більший за речення структурний елемент тексту [див. докл. Schiffrin 1994: 20, 23-31], як «мовлення вище рівнем за речення чи його частину, тобто, ... лінгвістична одиниця на кшталт конверсаційного взаємообміну чи письмового тексту» [Stubbs 1983: 1]. Цей підхід до розуміння дискурсу інтегрується із загальними положеннями формалістів про мову як автономний ментальний феномен, причиною якого є людська природа [Leech 1983: 46];
2. З позиції функційної парадигми, дискурс – це «система (соціально й культурно організований спосіб розмовляти), за допомогою якої реалізовано певні функції» [Schiffrin 1994: 32]; дискурс – це «мовлення в дії» [Brown 1983: 1]. Це визначення тісно пов'язано з позицією функціоналістів, які трактували мову як соціальний феномен, який потрібен задля комунікації, тобто має безпосередню прагматичну мету [Leech 1983: 46]; деякі вчені йдуть далі й говорять про те, що дискурс має соціально-конструктивну функцію й «конструює соціальні суб'єкти, соціальні взаємини й системи знань і віри», тобто є першопричиною соціальної комунікації взагалі [Fairclough 1992: 36].

Як бачимо, ці два трактування корелюють із тим, про що говорив З. Харіс у своїй статті – функційний підхід корелює із зазначеним вище першим твердженням, структуралістський підхід корелює із зазначеним вище другим твердженням. Окрім цього, деякі дослідники надали чималу увагу типізації ситуації соціальної комунікації, що призвело до появи третього популярного визначення дискурсу – «стиль, підмова мовного спілкування» [Селіванова 2010: 121].

У цій роботі дискурс буде розумітися у трактуванні функційної парадигми – як **текст** («абстрактний теоретичний конструкт», що складається з висловлювань), який реалізовано в комунікації, тобто який має **прагматичний контекст** [Van Dijk 1977: 3]. Ця дефініція ван Дейка базується на розумінні дискурсу як соціально скерованої діяльності, у якій висловлення є соціальними діями [див. докл. Austin 1962], і «комунікація є неможливою без спільних знань і припущень із боку того, хто говорить і того, хто слухає» [Stubbs 1983: 1]. Отже, текст сам по собі є статичним, а той самий текст, вжитий у процесі комунікації стає її елементом, тобто частиною дискурсу, наприклад, наукова стаття сама по собі є текстом, а читання цього тексту професором як лекції є соціальною взаємодією [там само: 9].

Щодо дискурсу комп'ютерних ігор, наразі не існує усталеного термінологічного апарату для його опису. Щодо самого терміну, дослідники використовують словосполучення **дискурс відеоігр** [див. докл. Харлашкин 2016], **мовлення ігр** (англ. *language of gaming*) [див. докл. 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 [див. докл. Ensslin 2012]. Ці визначення, на нашу думку, не відображають сутність феномену, тому ми пропонуємо терміносполучення **електронний дискурс комп'ютерних ігор** для покликання на тексти, 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 (див. далі), це спілкування є лише додатковим 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 (див. пункт 1.1).

Електронний дискурс комп'ютерних ігор, який є частиною більшого феномену «віртуальної реальності», межі якого важко окреслити [Кузнецов: 64], сприяв зміні й переосмисленню всієї практики (а також і теорії) людської комунікації, як до цього змінила людську комунікацію поява практики книгодрукарства [див. докл. Маклюэн 2004], оскільки, завдяки сучасним технологіям Інтернет-взаємодії (зокрема й в ігровому форматі), людина перетворилася з відокремленої особистості на учасника суспільних процесів [Маклюэн 2012: 202].

Лінгвальні характеристики комп'ютерно опосередкованої комунікації наразі є описаними в низці досліджень [Галичкіна 2001; Дудоладова 2008; Каптюрова 2014; Карпенко М.Ю. 2017; Реконвальд 2008; Crystal 2006].

У межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор можна виділити певні підрозділи за сферою вживання, які мають різні лінгвальні ознаки. Деякі дослідники розділяють мовлення, притаманне комп'ютерним іграм, на такі види [Ensslin 2012: 6; Харлашкин 2016: 94]:

- мовлення, яке використовують гравці в спілкуванні про ігри під час комунікації за допомогою різних платформ;
- мовлення, яке використовують професіонали-розробники комп'ютерних ігор у комунікації про ігри;
- мовлення, яке використовується «журналістами, політиками, батьками, активістами й іншими класами людей, які мають репрезентацію в мас-медіа»;
- мовлення, яке використовується всередині гри, на кшталт елементів інтерфейсу, діалогів тощо;
- мовлення, яке використовується в інструкціях до ігор, рекламі та інших текстах супровідного характеру.

На нашу думку, цю класифікацію не позбавлено недоліків, оскільки: 1) критерій розділення не є чітким – деякі пункти виділено на підставі соціальних ролей комунікантів, а деякі виділено на підставі контексту вживання; 2) ця класифікація відносить до електронного дискурсу комп'ютерних ігор також і

комунікацію, яка має лише опосередкований зв'язок з віртуальним світом ігор, наприклад, рецензію журналіста на певну гру. На нашу думку, задля уникнення вище означених недоліків, доречним є таке розділення електронного дискурсу комп'ютерних ігор на дві частини за джерелом походження.

Першою є частина, яку створюють розробники гри. Вона має багаторазовий характер, який містить кожна копія гри й відповідний сегмент її активується в потрібний момент задля створення інтерактивного досвіду для гравця. Сюди належать три категорії внутрішньоігрового мовлення: 1) елементи інтерфейсу гри, функцією яких є уможливити взаємодію між гравцем і віртуальним всесвітом, наприклад, надписи на кнопках, елементи меню, підказки, що робити тощо; 2) репліки персонажів і лінійні репліки гравця (які не дають інтерактивності, тобто гравець лише суто пасивно сприймає інформацію, див. наступний пункт), письмові чи озвучені акторами; 3) нелінійні репліки гравця, з яких він може вибрати один варіант, який вплине на подальший розвиток спілкування з персонажами чи зміну в ігровій ситуації й/або сюжеті (так, наприклад, побудовані діалоги в грі *Witcher 3: Wild Hunt* – від вибору репліки гравцем залежить подальший розвиток сюжету й це призведе до різних фіналів у сюжеті гри). Треба зазначити, що описані вище нелінійні діалоги, де гравець може впливати на інтерактивність власного досвіду, присутні не в кожній грі, у той час як пункти 1 і 2 присутні в кожній грі, одиночній чи мультиплеєрній; окрім цього, у нелінійних діалогах усі можливі ситуації й репліки є заздалегідь створеними розробниками і гравці не мають істинної комунікативної свободи самовираження. Зазвичай, нелінійні діалоги присутні лише в одиночних іграх. Описану вище комунікативну взаємодію з комп'ютером ми пропонуємо назвати **псевдосоціальною**, оскільки спілкування – це «взаємодія між людьми» [Немов 2007: 250], а «відповіді» комп'ютера є лише запрограмованою реакцією на певну дію гравця, яка робиться без осмислення вхідної інформації. Комунікація цього типу зазвичай маніфестує ознаки письмової комунікації, а саме – вона має більш чітку і продуману структуру, порівнюючи з усною комунікацією, оскільки в авторів є можливість заздалегідь продумати і скорегувати те, що вони збираються сказати [Ong 2002:

99-102]. Також можна спостерігати таку характерну для писемного спілкування ознаку, як більший ступінь унормованості [Селіванова 2017: 648], задля більшої доступності для масового користувача й уникнення негативних асоціацій, пов'язаних зі стигматизацією мовлення, що відхиляється від норми (треба зазначити, що задля створення стилістичного забарвлення тексту автори іноді відступають від норм літературної мови, зазвичай для репрезентації мовлення деяких персонажів чи груп персонажів).

Другою є частина, яку створюють гравці. Вона часто носить тимчасовий і одноразовий характер, тобто гравці передають один одному повідомлення задля взаємодії під час ефективності ігрового процесу. Вона нерідко присутня в іграх, які орієнтовані на взаємодію між користувачами – кооперативних, мультиплеєрних та масових мультиплеєрних. Цю частину, у протиставленні з попередньою, можна назвати **соціальною**, оскільки вона проходить між живими гравцями. Завдяки цьому комунікація має дистинктивні ознаки усної комунікації – неструктурованість, однофразність, меншу унормованість тощо [там само]. Цю частину можна розділити на такі підрозділи:

- **текстове спілкування**, яке зазвичай реалізується за допомогою вбудованої в гру системи обміну повідомленнями, яка має різну форму, наприклад, загальний текстовий чат для багатьох користувачів, який є популярним у масових мультиплеєрних іграх, чи написи, які можна залишити в різних місцях віртуального світу гри, як в іграх серії *Dark Souls* чи *Bloodborne*, особисті повідомлення від одного гравця до іншого тощо;
- **усне спілкування за допомогою мікрофона**. Ця функція іноді є вбудованою в гру, наприклад, такий функціонал має гра *Call of Duty: Black Ops 4*. У багатьох випадках така функція не є інтегральною частиною гри й реалізується за допомогою сторонніх програмних продуктів на кшталт *Discord* чи *Skype*. Постає питання належності такого спілкування до електронного дискурсу комп'ютерних ігор, оскільки усне спілкування під час гри може як бути опосередковане ігровим голосовим

чатом, так і бути звичайним усним спілкуванням двох чи більше людей в одній кімнаті, які одночасно грають в одну гру. На нашу думку, усне спілкування в будь-якій формі під час гри можна віднести до електронного дискурсу комп'ютерних ігор у разі, якщо персонажі, якими керують гравці в момент спілкування, перебувають в одному і тому самому віртуальному всесвіті однієї гри. Отже, усне спілкування призводить до обміну інформацією й певної взаємодії між персонажами гри, якими керують гравці, тобто прагматична мета має внутрішньоігровий характер. Треба зазначити, що інші шляхи опосередкування усного мовлення за допомогою електронних технологій на кшталт відеозв'язку не поширені серед гравців, що, на нашу думку, пов'язано з тим, що візуальний канал сприйняття інформації зосереджено на грі;

- **невербальна комунікація персонажів гри у віртуальному всесвіті.** Ця категорія не є такою розвиненою, як попередні, оскільки репертуар дій гравців в іграх є обмеженим із технічних приводів, наприклад, гравці зазвичай не можуть контролювати вираз обличчя персонажа, натомість, він контролюється автоматично грою. Тобто, порівнюючи з комунікацією віч-на-віч, під час характеристики якої, за І. І. Серяковою, можна виділити сімнадцять мікрополів невербальних знаків на кшталт усмішки, погляду, пози тощо [Серякова 2014: 86], цей репертуар є набагато меншим. Гравці зазвичай можуть контролювати лише пересування героїв у просторі, те, куди дивиться персонаж, положення в просторі – персонаж стоїть, лежить, присів чи нахилився вбік та деякі дії персонажів, пов'язані безпосередньо з ігровим процесом, на кшталт атаки. Це призводить до того, що в мультиплеєрних іграх гравці створюють певні шаблонні дії, які несуть соціально-комунікативне значення, наприклад, у багатьох іграх, коли персонажа одного з гравців було вбито, інший гравець (зазвичай, той, хто переміг опонента) може багаторазово надати команду своєму персонажеві присідати,

розмістивши його над головою персонажа опонента, який лежить. Ця дія має назву *teabagging* і її покликано принизити гідність переможеного гравця й поглузувати щодо його поразки. У деяких іграх, щоб збільшити можливості для соціальної взаємодії, розробники надають можливість персонажам робити певні заздалегідь запрограмовані жести чи рухи, які виконують суто соціально-комунікативну функцію. Наприклад, в іграх серії *Dark Souls* та *Bloodborne* можна вклонитися за бажанням гравця. Це увійшло в «онлайн-етикет» гравців і наразі є негласна конвенція між гравцями надати своїм персонажам команду вклонитись один одному перед двобоєм. Ті, хто її порушують, часто стають об'єктом глузування з боку інших гравців.

Щодо моделі комунікації в комп'ютерних іграх, то, порівнюючи з традиційною **інформаційно-ковою моделлю комунікації**, до неї додається ще один компонент. Традиційна модель виділяє, по-перше, джерело інформації, на виході з якого інформація зазнає кодування (яке розуміється як адаптація інформації до передачі за допомогою обраного каналу), потім передається за каналом зв'язку, протягом чого може зазнати вплив інформаційного шуму, після чого вона декодується й, як останній етап, сприймається адресатом [Макаров 2003: 23-25], що можна унаочнити в такій схемі:

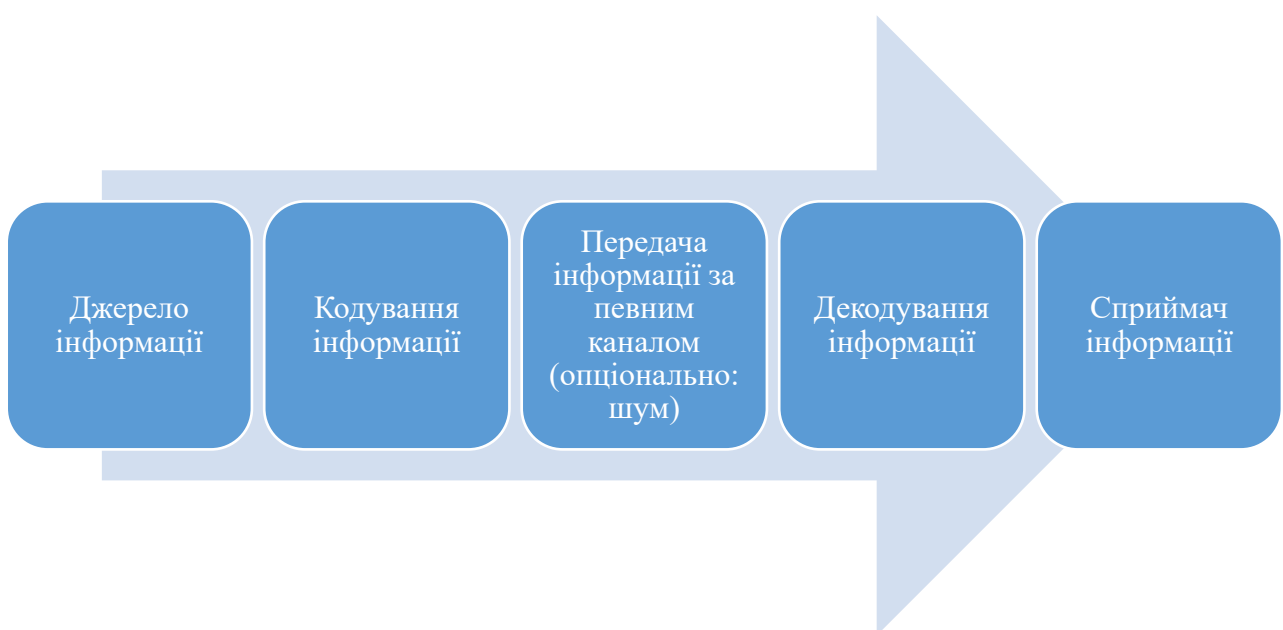


Рис. 1.2. Візуалізація традиційної інформаційно-кової моделі комунікації

У разі комп'ютерних ігор комунікація проходить двома рівнями. Перший рівень – це комунікація суто на рівні поведінки персонажа, яким керує гравець, у межах віртуального всесвіту гри й за його правилами. На цьому рівні всі можливі варіанти поведінки є заздалегідь продуманими розробниками. Вербальна його складова охоплює першу частину електронного дискурсу комп'ютерних ігор, яку створюють розробники ігор, окреслену вище. Наприклад, гравець може атакувати іншого персонажа чи вибрати певну репліку в розмові з персонажем, яким оперує комп'ютер. Через те, що дії, запрограмовані заздалегідь, розробники ігор мали можливість запрограмувати відповіді на цю поведінку з боку штучного інтелекту, наприклад, у разі атаки інший персонаж почне оборонятись, у відповідь на певну репліку в розмові персонаж відповідним чином зреагує тощо.

Другий рівень – це вербальна комунікація між гравцями, яка призводить до зміни дій персонажів у віртуальному всесвіті комп'ютерної гри. Її надзвичайно важко прогнозувати через безліч імовірних варіантів, множина яких в кожному окремому випадку продиктована й обмежена лише творчими й інтелектуальними здібностями кожної людини [див. докл. Кон 1979: 51], що в сумі дає нескінченний потенціал людства до мовленнєвого самовираження, через що наразі штучний інтелект не може ефективно реагувати на вербальні ремарки людини через технологічні обмеження, які постають під час розробки алгоритмів штучного інтелекту: неможливість проникнути в реальну сутність аналізованого матеріалу суто математичними методами та обмеженість вибірки для «навчання» штучного інтелекту рішенню певного завдання [див. докл. Chowdhury 2012]. Обидві зазначені вище проблеми вирішуються створенням складніших алгоритмів і збільшенням потужностей для обчислення [там само], через складність цього рішення можливість розпізнавати мовлення на сучасному етапі розвитку технологій не є компонентом комп'ютерних ігор.

Що відрізняє комунікацію в межах комп'ютерної гри від комунікації в будь-якій іншій сфері – це те, що гравець має можливість комбінувати ці два рівні задля створення комунікації змішаного рівня (якою зазвичай є комунікація між

двома гравцями, які разом грають в одну гру), наприклад, гравець 1 може сказати через голосовий чат гравцю 2 перейти в певне місце й, задля полегшення орієнтації у віртуальному просторі для гравця 2, дати власному персонажеві команду вистрелити у вказану голосом локацію, що побачить гравець 2 й це послугує для нього вказівкою.

Отже, усі елементи вказаної вище моделі, окрім джерела інформації, подвоюються: інформація кодується на двох каналах, передається й розшифровується на двох каналах. При чому канал 2 є актуальним лише, якщо адресат – людина, а канал 1 є актуальним і у разі, якщо адресат є людиною, й у разі, якщо адресат – комп’ютерний штучний інтелект, що відображено в такій схемі:

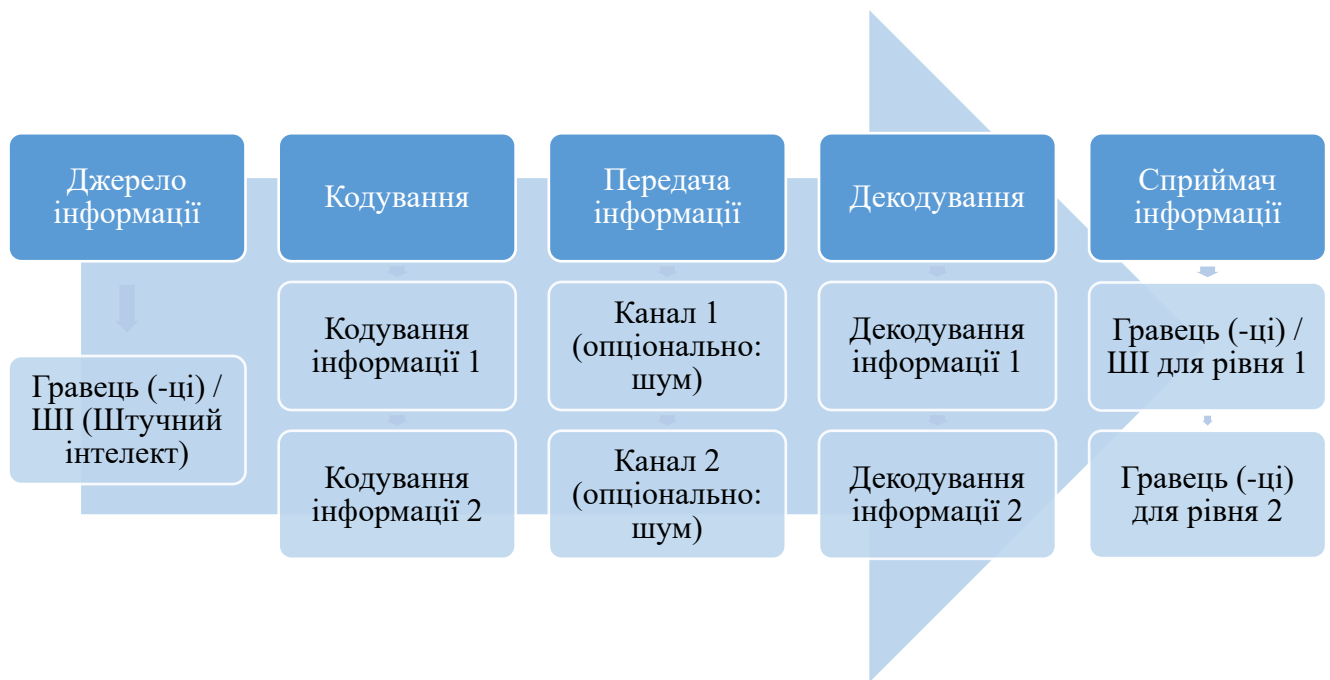


Рис. 1.3. Візуалізація інформаційно-кодової моделі комунікації із відображенням специфіки комунікації в комп’ютерних іграх

Треба зазначити, що присутність чи відсутність другого каналу комунікації може призводити до неоднозначних комунікативних ситуацій. Наприклад, у разі відсутності каналу 2 під час взаємодії двох гравців за причини технічних неполадок у програмному забезпеченні чи апаратній складовій, відсутності реалізації каналу в грі взагалі чи небажанні одного чи обох гравців

використовувати його, гравцям доводиться вгадувати інтенцію іншого гравця на підставі лише невербальної поведінки віртуального персонажа, яким керує інший гравець. Це може призводити до інтенціональних чи неінтенціональних кумедних ситуацій у соціальній взаємодії гравців чи слугувати для омани іншого гравця. Цю ситуацію можна назвати **ситуацією комунікативного дефіциту інформації** в електронному дискурсі комп'ютерних ігор.

Ще одна ситуація, яка реалізується за допомогою міжканальної взаємодії під час взаємодії між гравцями – це діаметрально протилежна попередній ситуація **комунікативної надлишковості інформації** в електронному дискурсі комп'ютерних ігор. У цій ситуації гравець використовує канал 2 для передавання інформації, не пов'язаної безпосередньо з ігровим процесом. Цей феномен (щодо чатів) було описано Н. В. Реконвальд, яка термінувала це проявленням **закону надлишковості мовленнєвих зусиль** – бажанням компенсувати обмеження каналу комунікації для вираження емоцій / поведінки, які можна було б виразити в «реальному» житті, проте не можна виразити за допомогою комп'ютерно-опосередкованого каналу спілкування [див. докл. Реконвальд 2008]. Часто це робиться для створення кумедної ситуації чи познуватися над іншим гравцем чи гравцями. Прикладом може послугувати ситуація, коли один із гравців у спільному голосовому чаті імітує екзотичний акцент та каже ним фрази, не пов'язані з грою, для створення кумедної ситуації.

Отже, можна підбити підсумок того, що розуміється під **електронним дискурсом комп'ютерних ігор** – це тексти, реалізовані в ситуації соціальної взаємодії між гравцями та/або їхніми персонажами, або псевдосоціальної взаємодії між гравцем і комп'ютером. Можна виділити такі його характерні ознаки:

- електронний дискурс комп'ютерних ігор розділяється на дві частини: 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 – стандартизовані розробниками дії віртуального персонажа, які розуміють як комп'ютер так і живі гравці, та вербальна комунікація, яку розуміють лише 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.

1.3. Онімний ландшафт електронного дискурсу комп'ютерних ігор

Невід'ємною частиною електронного дискурсу комп'ютерних ігор є притаманний йому «репертуар власних імен» – **ономастикон** [Подольская 1978: 98]. Цей репертуар є розвиненим і розгалуженим через велику кількість наявних ігор і їхній обсяг. На проходження однієї сучасної гри гравець витрачає десятки й сотні годин, більшість ігор мають десятки чи сотні персонажів, локацій, місій, навичок ігрових персонажів тощо. У цьому розділі буде зроблено спробу створити денотатно-номінативну класифікацію цього масиву власних назв.

У численних розвідках було наведено денотатно-номінативні класифікації для онімів різних класів. Зокрема, було взято до уваги роботи Одеської ономастичної школи Ю. О. Карпенка та О. Ю. Карпенко, які включають багато праць [Дідур 2015; Насакіна 2014; Долбіна 2014; Серебрякова 2016; Карпенко М.Ю. 2016а, Карпенко М.Ю. 2016б, Карпенко М.Ю. 2017; Неклесова 2010; Неклесова 2019; Васильєва 2019; Біла 2018; Полянiчко 2018].

Ми будемо оперувати терміном **онім** у значенні «власна назва, що виражена словом, словосполученням чи реченням, і слугує для виділення названого нею об'єкта серед інших об'єктів для його індивідуалізації та ідентифікації» [Бучко 2012: 133-134].

У нашому дослідженні взято за основу розробленої денотатно-номінативної класифікації запропоновану М. Ю. Карпенком класифікацію **комп'ютеронімів** («власних назв об'єктів комп'ютерного буття» [Карпенко М.Ю. 2016а: 5]), які належать до категорії **ідеонімів** – власних назв «явищ духовної культури» [Подольская 1978: 161]. Дослідник уточнює класифікацію М. М. Торчинського [див. докл. Торчинський 2010а; Торчинський 2010б; Торчинський 2008: 232-237] і підрозділяє комп'ютероніми на **файлоніми** (назви комп'ютерних файлів), **софтоніми** (назви програм), **віртуалміфоніми** (назви об'єктів комп'ютерних ігор) та **інтернетоніми** (власні назви онлайн-об'єктів) [Карпенко М.Ю. 2016а: 5-7]. У віртуалміфонімів М. Ю. Карпенко виділяє підрозділи на кшталт віртуалміфотопонімів, віртуалміфохремотонімів тощо, які буде окреслено далі. На нашу думку, ця класифікація не позбавлена певних недоліків. По-перше, ми не зовсім згодні з виділенням віртуалміфонімів в окремий підрозділ онімів разом із софтонімами, оскільки комп'ютерні ігри також є програмами. По-друге, класифікація має суто оглядовий характер – у кожному з окреслених класів можна виділити багато підкласів. По-третє, автор говорить лише про комп'ютери, не приділяючи уваги іншим платформам. Ієрархічні відносини наведених вище термінів унаочнено на такій схемі:

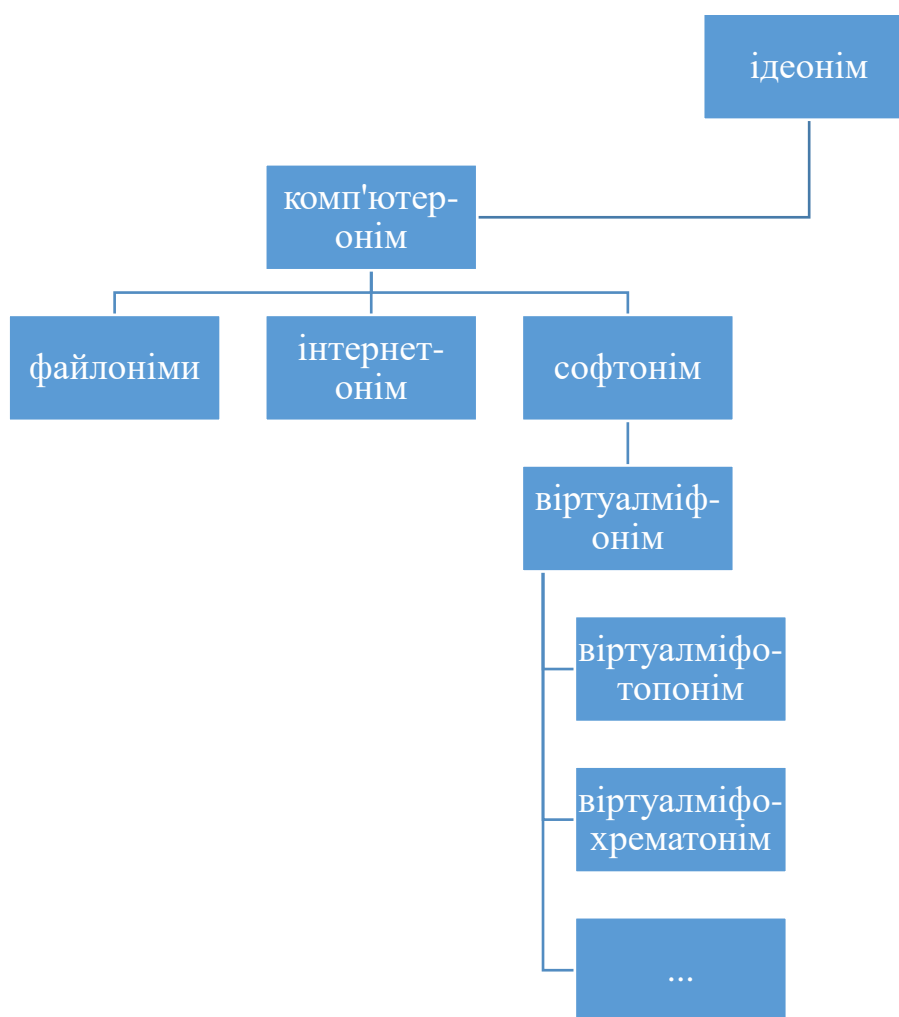


Рис. 1.4. Візуальна репрезентація денотатно-номінативної класифікації ономастикону дискурсу комп'ютерних ігор

Вибір терміна **віртуалміфонім**, який дефінується М. Ю. Карпенком як «власна назва об'єкта віртуального світу комп'ютерної гри» [Карпенко М.Ю. 2016б: 55], видається нам влучним, оскільки **міфонім** дефінується як «найменування вигаданого об'єкта будь-якої сфери ономастичного простору» [Подольская 1978: 124-125], а компонент **віртуал-** ми розуміємо в тому самому сенсі, у якому в *Oxford Living Dictionaries* дефінується лексема *virtual* – «той, що фізично не існує, проте за допомогою програмного забезпечення видається наявним» [Oxford Dictionaries]. У нашому дослідженні надалі будемо використовувати термін віртуалміфонім у такому значенні: власна назва будь-якого матеріального чи нематеріального елемента віртуальної реальності комп'ютерної гри.

Міфонімія – це сектор ономастики, «створений на основі реальної його частини» [Суперанская 1973: 180], через що доречно виділити в межах віртуалміфонімів також і інші підрозділи онімів, які позначають такі ж самі класи об'єктів, що й реальні оніми. Розробники комп'ютерної гри намагаються якнайбільше наблизити віртуальний світ до реального (проте із чималими спрощеннями зважаючи на потреби до комфортності ігрового процесу для гравців та обмежень технічного характеру), тобто комп'ютерні ігри містять ті самі класи власних назв, що трапляються й поза їхніми межами – антропоніми, хрематоніми, фітоніми тощо, проте ці класи мають власну специфіку, що зумовлено середовищем їхнього використання, а також деякі класи, які є специфічними саме для дискурсу комп'ютерних ігор. У традиційній ономастиці є усталеними такі терміни як міфоантропонім, міфотопонім, міфозоонім тощо [див. докл. Подольская 1978: 125]. Нами було взято за основу власного розгалуження віртуалміфонімів на підкласи денотатно-номінативну класифікацію віртуалміфонімів, створену М. Ю. Карпенком за таким саме принципом як і денотатно-номінативні класифікації міфонімів як першу й наразі єдину, що є [Карпенко М.Ю. 2016б: 55-57], яка наводиться далі з певними уточненнями, доповненнями й модифікаціями.

У традиційній ономастиці вслід за А. Бахом виділяються в окремий клас назви живих істот у протиставлення неживим істотам. До перших належать імена людей, тварин, божеств тощо [Bach 1952: 4]. Більш сучасні розвідки уточнили цю класифікацію, виділивши різні класи власних назв живих істот: **антропоніми** – «будь-які власні імена, що може мати людина (група людей)», **зооніми** – «власні імена (клички) тварин» і **фітоніми** – «власні назви будь-яких рослин», які Н. В. Подольська згрупувала під загальним терміном **біонім**, тобто назву живого об'єкта [Подольская 1978: 13, 30-31, 58, 158]. М. М. Торчинський додає до класу, який він термінує **вітонімом** і розуміє як «назву об'єкта живої природи» [Торчинський 2010а: 130], ще й **теоніми** – «власні імена божеств у будь-яких пантеонах», **міфоніми** – «імена вигаданих об'єктів будь-якої сфери ономастичного простору» й **етноніми** – «номен на позначення будь-якого етносу»

[Подольская 1978: 131, 124, 167]. Щодо комп'ютерних ігор М. Ю. Карпенко виділяє такі назви живих у віртуальній реальності денотатів: **віртуалміфоантропоніми** – «власні назви людей у комп'ютерній грі», **віртуалміфозооніми** – «власні назви тварин чи інших нелюдських істот у комп'ютерній грі», **віртуалміфотеоніми** – «власні назви надприродних істот у комп'ютерній грі», **віртуалміфофітоніми** – «власні назви унікальних рослин у комп'ютерній грі» [Карпенко М.Ю. 2016б: 56-57].

Однак щодо комп'ютерних ігор таке розділення не є однозначним. Не зовсім зрозумілим є, наприклад, до якого класу належить ім'я ельфа *Iorveth* з гри *Witcher 3*. Технічно це не людина, але має всі ознаки людини – розмовляє, зберігає та модифікує засоби для виконання повсякденних завдань, передає знання у формі навчання, соціально взаємодіє з іншими істотами, зокрема й людьми. Відповідно сучасній класифікації, це ім'я може належати до зоонімів. Тоді постає інше питання, щодо місця в класифікації ім'я іншого ельфа з тієї самої гри – *Eredin*, який мав надпотужні магичні здібності та був уродженцем іншого світу. За своєю природою він є надприродною істотою, тобто його ім'я належить до теонімів, проте, як було зазначено вище, імена ельфів влучно віднести до зоонімів. Сам термін «жива істота» може бути неадекватним щодо комп'ютерних ігор, оскільки постає питання, до якого класу онімів треба віднести ім'я персонажа *Stubbs* однойменної гри, який є зомбі.

Для вирішення цього питання пропонуємо замінити термін **віртуалміфоантропонім** терміном **віртуалміфоперсонім**, який тлумачимо як власну назву розумної істоти в комп'ютерній грі, де під розумністю маємо на увазі здатність до свідомої діяльності, яку, за О. Р. Лурія, розуміємо як діяльність, яка: 1) має не тільки суто біологічні мотиви, а й «духовні» мотиви; 2) своїм джерелом має не тільки «безпосередній вплив середовища», «спадково закріплені програми поведінки» чи «попередній досвід індивіда», а й «передачу й закріплення загальнолюдського досвіду» [Лурія 2006: 64-65]. До цієї категорії ми можемо віднести й людей, і розумних фантастичних створінь на кшталт ельфів, і неживих істот на кшталт зомбі та вампірів.

На доповнення до нього пропонуємо ввести до обігу термін **віртуалміфозоонім**, значення якого трохи змінимо: ми будемо розуміти під цим терміном власну назву нерозумної істоти, тобто істоту не здатну до свідомої діяльності, натомість здатної лише до індивідуально-мінливої поведінки, тобто поведінки, яка: 1) має суто біологічні мотиви; 2) продиктована умовами середовища, «закладеними в генотипі спадковими програмами поведінки» та «результатами особистого, індивідуального досвіду» [там само: 63]. Прикладом віртуалміфозооніма може бути ім'я коня головного героя гри *Witcher 3 – Roach*, який поводить себе як звичайна тварина. У деяких випадках розмежувати віртуалміфоніми й віртуалміфоперсоніми не є простим завданням, наприклад, у грі *The Last Guardian* головний герой – маленький хлопчик, який немає власного ім'я й називається просто *The Boy*, подружився з великою твариною, яка була пів кішкою, пів птахом і яку звали *Trico*. Хоч це й була тварина, яка не розмовляла і спочатку демонструвала лише індивідуально-мінливу поведінку, ближче до кінця гри ця тварина почала демонструвати все більш і більш інтелектуальну поведінку й емоції, наближені до людських.

Також пропонуємо уточнити зміст терміна **віртуалміфотеонім**, який будемо розуміти як назву надприродної сутності в комп'ютерній грі, яка є компонентом релігійної доктрини цієї гри. До цього класу можуть належати назви богів, демонів, янголів тощо за умови, що вони входять до релігійної картини світу персонажів гри і їм вклоняються інші персонажі гри, наприклад, богиня *Melitele* з гри *Witcher 3* чи даедричний принц (в грі **даедра** – це демонічні істоти з інших світів, яких шанують як божеств послідовники культів) *Voethiah*, сферою влади якого є підступність, зрада, секретне вбивство тощо, з серії ігор *The Elder Scrolls*. Просто надприродна сутність чи надприродні здібності, на нашу думку, не є підставою для віднесення денотата до цієї категорії, оскільки багато персонажів численної кількості ігор належать до цих категорій. У деяких іграх є персонажі, які є богами, проте вони не відрізняються від інших персонажів, наприклад, у грі *Mortal Kombat* є персонажі *Raiden* – бог грому – та *Shinnock*, який також є богом за законами ігрового світу. Проте вони не обов'язково є сильнішими за інших

персонажів та не є об'єктом поклоніння. Через це нам видається доречним додати ще один критерій до переліку диференційних критеріїв віртуалміфотеонімів – їхні денотати не беруть безпосередньої участі в ігровому процесі.

Своє місце у віртуальному світі мають також **віртуалміфотоніми**, до яких ми віднесемо назви нерозумних рослин у комп'ютерних іграх. Критерій нерозумності є обов'язковим для чіткого розмежування, оскільки в комп'ютерних іграх можна зустріти рослини, що мають усі ознаки розумних істот, які було наведено вище. Прикладом цього може слугувати персонаж гри *Fallout 3*, якого звали *Harold*, з голови якого почало рости дерево, яке він назвав *Bob*. Згодом він повністю перетворився на дерево, проте зберіг розум і здатність спілкуватись. Прикладом назви звичайної рослини в комп'ютерній грі може слугувати *Hanged Man's Tree* – назва дерева з гри *Witcher 3*.

Віртуальні світи комп'ютерних ігор часто мають власний репертуар **віртуалміфотонімів**, які ми розуміємо як власні назви етносів, народів, племен тощо. Наприклад, у світі ігор *The Elder Scrolls* можна зустріти представників різних внутрішньоігрових рас – темношкірих воїнів *Redguards*, схожих на великих живих кішок, які пересуваються на задніх лапах, істот, що називаються *Khajiits*, сірошкірих ельфів із червоними очами, які належать до раси *Dunmer* тощо. Усі окреслені вище раси мають пов'язані з ними стереотипи (як у внутрішньоігровому дискурсі, так і у виборі навичок для персонажів), специфічні візуальні диференційні ознаки й особливості мовлення, наприклад, персонажі, що належать до раси *Khajiit* говорять про себе і співрозмовника в третій особі, мають власний акцент тощо.

Топонімія є ретельно розробленою сферою ономастики. **Віртуалміфотопоніми** – «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» [Карпенко М.Ю. 2016б: 56] мають багато підрозділів, оскільки в комп'ютерних іграх створюється мініатюрна копія реального світу. Класифікація за Н. В. Подольською [див. докл. Подольская 1978] для онімів на позначення реальних денотатів (з нашою адаптацією для відображення онімів на позначення віртуальних денотатів) є такою:

- **віртуалміфооронім** – власна назва «елементу земної поверхні (позитивного чи негативного)» [там само: 104-105] у комп'ютерній грі;
 - **віртуалміфоспелеонім** – власна назва «природного підземного утворення» [там само: 128] у комп'ютерній грі. Прикладом може бути *The Cave of Dreams* – назва печери в грі *Witcher 3*;
- **віртуалміфохоронім** – власна назва «території, області, району» [там само: 160] в комп'ютерній грі;
 - **природний віртуалміфохоронім** – власна назва «природно-ландшафтною області» [там само: 160] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Skellige Islands* або *Ddiddiwedht Desert* – назви географічних локацій у грі *Witcher 3*;
 - **адміністративний віртуалміфохоронім** – власна назва «адміністративно-територіальної одиниці, яка має певні кордони» [там само: 160]. Прикладами можуть бути *Redania*, *Temeria*, чи *The Empire of Nilfgaard* – назви країн у грі *Witcher 3*;
- **віртуалміфоурбанонім** – власна назва «внутрішньоміського топографічного об'єкта» [там само: 154] в комп'ютерній грі;
 - **віртуалміфоагоронім** – власна назва «міського майдану чи ринку» [там само: 27] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Hierarch Square* чи *Electors' Square* – назви майданів у грі *Witcher 3*;
 - **міський віртуалміфохоронім** – власна назва «частини території міста» [там само: 160] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Lassommoir* чи *Gildorf* – назви районів міст у грі *Witcher 3*. Треба зазначити, що ми відносимо його саме до категорії віртуалміфоурбанонімів, а не до віртуалміфохоронімів, оскільки йдеться про складову саме внутрішньоігрового міста;
 - **віртуалміфогодонім** – власна назва «лінійного об'єкта» [там само: 160] в комп'ютерній грі. Сюди належать назви вулиць,

провулків, проспектів, бульварів. Прикладом може бути *Kardo Street* – назва вулиці в грі *Witcher 3*;

- **віртуалміфоойконім** – власна назва «будь-якого поселення» [там само: 93] в комп'ютерній грі. Цей підклас поділяється на ще дрібніші підрозділи:
 - **віртуалміфоастіонім** – «власна назва міста» [там само: 39] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Novigrad* чи *Vizima* – назви міст у грі *Witcher 3*;
 - **віртуалміфокомонім** – власна назва «сільського поселення» [там само: 66] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Blackbough* чи *Downwarren* – назви селищ у грі *Witcher 3*;
- **віртуалміфогідронім** – власна назва «будь-якого водного об'єкта, природного чи створеного людиною» [там само: 46] в комп'ютерній грі.
 - **віртуалміфопотамонім** – власна назва річки [там само: 112] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Gwenllech* чи *Buina* – назви річок у грі *Witcher 3*;
 - **віртуалміфолімнонім** – власна назва озера чи ставка [там само: 69] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Tarn Mira* чи *Loc Eskalott* – назви ставків у грі *Witcher 3*;
 - **віртуалміфоокеанонім** – власна назва океану або будь-якої його частини, зокрема й підводної [там само: 93] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Eltheric Ocean* – назва океану в грі *The Elder Scrolls IV: Oblivion* чи *Bay of Winds* – назва затоки в грі *Witcher 3*;
 - **віртуалміфопелагонім** – власна назва моря або будь-якої його частини [там само: 108] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *The North Sea* чи *The Great Sea* – назви морів у грі *Witcher 3*;
 - **віртуалміфогелонім** – власна назва «болота чи заболоченої місцевості» [там само: 43] в комп'ютерній грі. Прикладом може бути *Crookback Bog* – назва болота в грі *Witcher 3*;

- **віртуалміфоагроонім** – власна назва «земельної ділянки, поля, пашні тощо» [там само: 27] в комп'ютерній грі. Прикладом може бути *Falkreath Graveyard* – назва цвинтаря в грі *The Elder Scrolls V: Skyrim*;
- **віртуалміфодрімонім** – власна назва лісу чи лісової ділянки [там само: 56] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *Deadwight Wood* чи *Erlenwald* – назви лісів у грі *Witcher 3*;
- **віртуалміфодромонім** – власна назва «будь-якого шляху пересування: наземного, водного, підземного, повітряного» [там само: 57] в комп'ютерній грі. Прикладами можуть бути *The Fast Travel System* чи *Boston Underground* – назви систем швидкого пересування ігровою місцевістю міст в іграх *Borderlands 2* та *Assassin's Creed 3* відповідно.

Серед власних назв, що трапляються в комп'ютерних іграх, є також і **віртуалміфоідеоніми** – «власні назви предметів духовної культури в комп'ютерній грі» [Карпенко М.Ю. 2016б: 56]. До цього класу віртуальних онімів належать назви книжок, діаграм, мап, рецептів тощо. Прикладами можуть бути *She Who Knows* – назва книги з гри *Witcher 3* або *Diagram: Melltith* – назва діаграми, що дає змогу виготовити срібний меч з гри *Witcher 3*.

Часто використовуються в комп'ютерних іграх **віртуалміфохрематоніми** – «власні назви унікальних об'єктів у комп'ютерній грі» [там само: 56]. До цього класу належать назви предметів, що використовуються в ігровому процесі: зброї, броні, напоїв тощо. Прикладами можуть слугувати *Longclaw Relic Steel Sword* – назва меча з гри *Witcher 3* або *Mastercrafted Feline Armor Set* – назва броні з тієї самої гри.

Такий клас онімів, як **віртуалміфокосмонім** – «власна назва космічного об'єкта чи небесного тіла» [там само: 57] також трапляється в системі власних назв віртуальних світів комп'ютерних ігор. Прикладом можуть слугувати *Kharak* чи *Hiigara* – назви планет у грі *Homeworld*.

Своє місце в системі власних назв на позначення об'єктів віртуального світу комп'ютерної гри має також такий клас онімів, як **віртуалміфоергоніми** – «власні назви об'єднань віртуальних персонажів чи віртуальних установ у

комп'ютерній грі» [там само: 57]. Прикладами можуть слугувати *Order of the Flaming Rose* чи *Scoia'tael* – назви об'єднань у грі *Witcher 3*.

Уживаним у комп'ютерних іграх є також такий клас онімів, як **віртуалміфохроніми** – «власні назви подій чи відрізка часу в комп'ютерній грі» [там само: 57]. Прикладами можуть слугувати *War of Daggers* чи *Secession of Poviss* – назви подій у грі *Witcher 3*.

Серед онімів на позначення компонентів комп'ютерної гри також є специфічні лише для цього жанру складові, а саме йдеться про власні назви вимірів, паралельних реальностей тощо в комп'ютерній грі, які ми пропонуємо термінувати **віртуалміфоуніверсонім**, прикладом чого може бути *Xen* – назва паралельного виміру в грі *Half-Life*. До цієї групи також можна віднести **віртуалміфоквестоніми** – «власні назви завдань у комп'ютерній грі, назви місії чи рівня» [там само: 57]. Прикладом може слугувати *A Princess in Distress* – назва квесту в грі *Witcher 3*. Також сюди можна віднести **віртуалміфоексеоніми** – «власні назви навичок, вмінь чи бонусів до характеристик» [там само: 57]. Прикладом може слугувати *Cat School Techniques* – назва навички в грі *Witcher 3*. До цієї ж категорії можна віднести заклинання в комп'ютерних іграх, наприклад, *Healing Hands* – назва заклинання в грі *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

У наведеній класифікації залишився без уваги один важливий аспект – не залучено назви власне комп'ютерних ігор. Комп'ютерна гра – це, з погляду багатьох авторів [див. докл. Costikyan 2002], вид мистецтва. Верховний суд Америки у 2011 р. офіційно поставив комп'ютерні ігри в один ряд з книгами, фільмами, виставами тощо [Sutter 2011]. «Об'єкти культури, науки, мистецтва ... взагалі духовності» належать до **ідеонімів** [Бучко 2012: 94], тобто назви комп'ютерних ігор можна поставити в одну ланку з назвами книг – **бібліонімами** [там само: 56] та назвами фільмів – **фільмонімами** [Торчинський 2010а: 125]. Ми пропонуємо термінувати їх **пезонім** (від давньогр. *παῖδιά* – гра [Древнегреческо-русский словарь 1958: 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. *προσθήκη* – доповнення [там само: 1410]). Прикладом простіконімів можуть слугувати доповнення до гри *The Witcher 3: Wild Hunt*, які називаються *Hearts of Stone* та *Blood and Wine*.

Підбиваючи підсумок, можна сказати, що нами було виділено такий клас власних назв, як **пезоніми** для покликання на назви комп'ютерних ігор та **простіконім** для покликання на доповнення до гри. Було схарактеризовано такий новітній напрям в ономастиці, як віртуалміфонімію й було виділено 14 класів власних ігор, притаманних електронному дискурсу комп'ютерних ігор: **віртуалміфоперсоніми, віртуалміфозооніми, віртуалміфотеоніми, віртуалміфофітоніми, віртуалміфоетноніми, віртуалміфотопоніми** (які мають 8 підрозділів), **віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремадоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоергоніми, віртуалміфохрононіми, віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфоквестоніми та віртуалміфоексеоніми.**

1.4. Функції віртуалміфонімів

Як і інші класи онімів, віртуалміфоніми виконують дуже важливу роль у функціонуванні віртуального світу комп'ютерної гри, тобто кожен онім виконує власну **функцію** – «власну роль, власне призначення в мові чи мовленні» [Подольская 1978: 159]. Взагалі, оніми, як і апелятиви, можуть виконувати такі функції [Суперанская 1973: 272-273; Подольская 1978: 159] в мовленні:

- **комунікативну функцію**, яка охоплює випадки, коли «ім'я, відоме співрозмовникам, є основою для повідомлення», тобто ім'я використовується як покликання на наявний у свідомості кожного зі співрозмовників концепт конкретного денотату, із власними асоційованими спогадами, думками, суб'єктивним ставленням тощо. Прикладом може послугувати фраза з гри *Witcher 2*: «*What day is it?*»

What of the battle? Henselt and his army?», в якій усім учасникам комунікації зрозуміло про яку саме людину з ім'ям *Henselt* йдеться;

- **апелятивну функцію**, яку оніми виконують, коли їх вживають як вигук чи засіб впливу. За допомогою простого вживання ім'я можна зробити цілий спектр комунікативних дій – від банального привертання уваги до психологічного впливу, наприклад, така репліка з гри *Witcher 3*: «*Wanna hear a limerick? Lambert, Lambert, you're a prick*», у якій головний герой звертається до друга в глузливій манері;
- **експресивну функцію**, яку виконують «широко відомі власні назви, які знаходяться на шляху до апелятивів». Вживання таких онімів передає суб'єктивну оцінку денотата мовцем. Для виконання цієї функції до оніма може додаватися афікс, який цю суб'єктивну оцінку передає. Прикладом слугує онім *Bagginson* у фразі «*Don't you dare call me Bagginson!*», яку говорить персонаж дуже низького зросту в грі *Witcher 3*, що є відсилкою до творів *The Lord of the Rings*, де один із головних персонажів *Frodo Baggins* належить до раси хобітів, однією з характерних рис яких був низький зріст;
- **дейктичну функцію**, тобто «вказання на об'єкт», тобто для першого співвіднесення певного денотату з певним словом, яке є онімом на його позначення, наприклад, фраза з гри *Witcher 3*, за допомогою якої головний герой ідентифікує себе «*I am Geralt of Rivia. The Witcher*»;
- **інформативну функцію**, тобто надання інформації про об'єкт називання, яку можуть виконувати такі оніми, як «топоніми-орієнтири чи прізвиська», наприклад, персонаж з гри *Borderlands*, який має прізвисько *Brick*, вірогідно, через те, що у нього кулаки великого розміру.

Вищезазначені функції виконують як оніми, так і апелятиви в різних ситуаціях. Усі класи онімів відрізняє від апелятивів одна функція, яка властива суто їм [Суперанская 1973: 274]:

- **ідентифікаційна**, для успішного виконання якої потрібно виділити конкретний, певний, унікальний об'єкт серед інших представників його класу. Треба зазначити, що Л. Вітгенштейн наголошував на тому, що процес надання імені об'єктові для їхнього розрізнення на кшталт того, як дитина в ігровій формі опановує рідну мову, є таким фундаментальним процесом, що він називав «ціле, сформоване з мови та дій, які вона пронизує» **мовною грою** [Wittgenstein 1958: 5]. Ідентифікація об'єкта може відбуватися різними шляхами, що відповідає певним підфункціям, наприклад, ідентифікувати денотат можна через «находження координат суб'єкта» (можна навести віртуалміфотопонім *Fyrestone Bounty Board* з гри *Borderlands 2* для ілюстрації – уточнюється, що ця локація розташовується в регіоні з назвою *Fyrestone*), опис унікальних рис денотата (наприклад, віртуалміфотопонім *Arid Badlands* з гри *Borderlands*, яка надає характеристику локації), протиставлення (наприклад, така інтеракція з гри *Witcher 3*: «–Geralt? Geralt who? – Of Fucking Rivia»).

Окрім цього різним класам онімів властиві різні функції, наприклад, антропоніми можуть «соціально легалізувати особистість», тобто схарактеризувати її за «родинними стосунками, походженням, соціальним станом» тощо, а топоніми і прізвиська можуть характеризувати зовнішній вигляд денотатів чи найпомітніші характеристики тощо [Суперанская 1973: 274].

Окрім чотирьох функцій, які виконують як оніми, так і апелятиви та універсальної для всіх класів онімів ідентифікаційної функції, віртуалміфоніми можуть виконувати також і **спеціальні функції**, тобто перетворюються на один з інструментів, за допомогою якого розробники комп'ютерної гри створюють її віртуальний світ і роблять атмосферу гри більш правдоподібною для гравців, так само як письменник робить це в оповіді, а сценарист і режисер – під час знімання фільму. Багато дослідників порівнюють сучасні комп'ютерні ігри з літературою в плані сюжету, так, світ комп'ютерної гри це, за думкою Г. Костікяна, «інтерактивне оповідання» [див. докл. Costikyan 2002], оскільки гра розповідає

гравцям певну історію, яка має протагоністів, антагоністів і другорядних персонажів, перебіг сюжету гри має опціональну експозицію, зав'язку, розвиток дій, кульмінацію, розв'язку тощо. З оглядом на це, проведемо паралель між віртуаліміфонімією й літературною ономастиком.

Аристотель зазначає, що всі види мистецтва є імітацією довкілля, створеною задля «отримання задоволення під час перегляду», відрізняється лише засіб імітації, так, художник «використовує фарби і форму», танцюрист – «ритм», а «словесна творчість користується прозою і метрами» [див. докл. Аристотель 1927]. Задля досягнення мети імітації довкілля в літературі використовуються імітація нормального процесу пізнання людиною довкілля – в оповіданні створюються численні **образи**, які, у класичному розумінні терміна, є «результатом реконструкції об'єкта у свідомості людини» [Новая философская энциклопедия]. Образи в художній літературі фактично є штучно створеними письменником образами, які можуть більш або менш відтворювати принципи створення образів, які виникли б у людини під час безпосереднього пізнання об'єкта матеріальної дійсності. Однак треба зазначити, що образи, які є результатом нормальної психічної активності людини, відрізняються від художніх образів тим, що «під час створення [останніх] активно використовується уява: вони не просто відтворюють..., а згущають і концентрують... задля [створення] оцінного ставлення» [Хализев 2002: 113]; вони є «специфічною формою і способом відображення життя» [Белехова 2004: 10]. Саме в процесі створення правдоподібних образів і допомагають оніми як письменникам, так і розробникам комп'ютерних ігор.

За Ю. О. Карпенком, у художній літературі можна виділити дві великі групи власних назв [Карпенко Ю.О. 2008: 9]: «назви персонажів та реальних чи уявних об'єктів, описуваних у творі» та «назви осіб і об'єктів, що не становлять предмета твору, а з'являються у якихось зв'язках, асоціаціях з описуваними у творі явищами».

Згідно з думкою Ю. О. Карпенка, у той час, як оніми першої групи частіше ідентифікують та характеризують, оніми другої групи виконують цілий спектр

додаткових функцій, серед яких однією з провідних є **символічна** функція, тобто можливість оніма, підвестись «до рівня символів, узагальнень» і «створити образ, що лаконічно виражає цілий комплекс пов'язаних із відповідною реалією уявлень та понять та утримує в собі високу емоційну напругу». Ю. О. Карпенко, як приклад, наводить топонім Чигирин, який «символізує для поета славетне минуле, героїку та трагізм боротьби» [там само: 38-39].

У комп'ютерних іграх згадана вище функція також часто трапляється, її переважно виконують віртуалміфотопоніми, віртуалміфоперсоніми та віртуалміфохрононіми. Наприклад, у грі *Witcher 3* віртуалміфоперсонімом *Emhyr var Emreis* використовується як символ жорстокості та зла, оскільки це ім'я суворого імператора, який у грі виступає як один з антагоністів, віртуалміфоергонімом *Ladies of the Bog* використовується як символ жорстокого правосуддя, оскільки це назва групи з трьох відьом, які контролюють кілька розташованих неподалік від їхньої оселі селищ через страх, проте допомагають селянам, а віртуалміфохрононімом *Sodden Hill* (треба зазначити, що це є саме хрононімом, а не топонімом, оскільки це розмовне покликання на подію *The Battle of Sodden Hill*) слугує символом мужнього опору супротивнику, який багатократно сильніше, оскільки під час цієї битви чотирнадцять магів зупинили цілу армію супротивників.

Велика кількість сенсорної інформації, яку людині необхідно обробляти кожний момент життя призвела до того, що людині стало властиво класифікувати й намагатися виділити послідовності в навколишньому оточенні задля спрощення завдання з інтерпретації потоку інформації та пошуку найбільш вірогідних сценаріїв розвитку подій у майбутньому. Це є істинним і для сприйняття творів літератури – у більш-менш великому оповіданні можуть траплятися сотні художніх образів. Людина автоматично класифікує кожний з образів на основі певних фонових знань, які є в культурі.

Такі типові образи можна розділити на дві категорії [там само: 8]: більш глибинні **архетипи** – «первісні вроджені психічні структури, вияви родової пам'яті, історичного минулого етносу, людства, їхнього колективного позасвідомого, що забезпечує цілісність і єдність людського сприйняття й

виявляється в знакових продуктах культури» [Селіванова 2010: 40]; та більш поверхові, проте також часто відтворювані **стереотипні образи**, які є «прототиповими, взірцевими схемами поетичного мислення, що відбивають укорінені, усталені знання про предмети, явища та події реального та уявного світу» [Белехова 2004: 8]. Образи, що не є типовими, виділяються в категорію **новообразів** [там само]. На нашу думку, ще однією спеціальною функцією віртуалізацій є **стереотипізаційна функція**, яка має в електронному дискурсі комп'ютерних ігор дві мети:

- зробити гру більш правдоподібною;
- легко інтегруватися із наявними структурами знання про популярні сетинги (див. далі) комп'ютерних ігор гравців і у такий спосіб зробити гру більш прийнятною для них.

До того ж, різні комп'ютерні ігри розділяються за типовим набором образів, який називають тематикою [Русаківа 2010: 86] чи **сетингом** гри, який включає в себе типові класи героїв, їх раси, конфлікти сюжету, довкілля, локації, здібності героїв тощо. Велику роль у цьому процесі відіграють також віртуалізаційні. Можна виділити чотири найчастіше вживані сетинги: фентезійний, сучасний, постапокаліптичний, науково-фантастичний. У кожному сетингу можна виділити два архетипні образи:

- **свій** – перша категорія образів гри, яка базується на основній архетипічній дихотомії Карла Юнга **Свій / Чужий**. До цієї категорії, наприклад, у грі *Witcher 3* входять уродженці північних королівств, до яких належать протагоніст і всі основні позитивні герої. Усі вони представлені білошкірими персонажами, які говорять без акценту мовою локалізації. Саме такий вибір «своїх» можна пояснити тим, що студія, що створила гру, розташовується в Польщі. З ономастичного погляду, персонажі цієї категорії дістали типові західноєвропейські імена чи схожі на них. Деякі представники цієї категорії: у грі *Witcher 3* – жінка місцевого барона *Anna Strenger*, яка має популярне європейське ім'я та прізвище германського походження; головний

герой тієї самої гри – мисливець на монстрів *Geralt of Rivia*, який має дещо змінену форму імені германського походження *Gerald* та відтопонімний компонент *of Rivia*, який вказує на місце походження цього персонажу, що сформовано від англо-французького кореня *rivere* (річка) та суфікса *-ia*, який є типовим суфіксом для утворення топонімів [Online Etymology Dictionary]; шеф розвідки в грі *Witcher 3*, якого звать *Sigismund Dijkstra*, який має ім'я німецького походження й прізвище датського походження;

- **чужий** – друга сторона архетипної дихотомії Карла Юнга **Свій/Чужий**, яка, наприклад, охоплює націю агресорів у грі *Witcher 3* – Імперію Нільфгард, яка воює проти північних королівств. Ця імперія в грі є взірцем тоталітаризму, націоналізму, расизму та жорстокості. Вони відрізняються від героїв категорії «Свій» зовнішністю, мовою та поведінкою – вони мають менш естетичну зовнішність і демонструють соціальну поведінку, яка вважається неприйнятною в сучасному суспільстві, на кшталт проявів расизму й дискримінації за різними ознаками. Імена типових представників цієї категорії можна схарактеризувати як ті, що, за деякими дослідниками, мають високий ступінь екзотичності в протилежності з узуальною нормою сучасної англійської мови – під час їхнього створення порушено загальноприйняті норми словотвору і вжито комбінації звуків, які не є характерними для англійської мови [Андреевко 1992: 36-44], прикладом чого може слугувати ім'я військового командира *Arnold aep Bluhm*, який має ім'я і прізвище германського походження разом із вигаданим прийменником *aep*, який виконує функцію німецького прийменника *von*; імператор *Emhyr var Emreis* (який має титул вигаданою в грі мовою *Elder Speech* (яка базується на валлійській мові) *Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd* «Біле полум'я, що танцює на могилах своїх ворогів»), етимологію ім'я якого встановити не вдалось, єдині припущення – це те, що *Emhyr* за

звучанням схоже на *ether* або арабське *emir* – «володар», а *var* є прийменником на кшталт *von*; аристократ *Morvran Voorhis*, який має валлійське ім'я та голландське прізвище. Як ми бачимо з наведених прикладів, імена всіх персонажів цієї категорії об'єднує великий ступінь екзотичності.

Окрім спільних для всіх архетипних образів, у комп'ютерних іграх також можна виділити стереотипні образи для кожного сетингу. Найбільша кількість стереотипних образів історично пов'язана з фентезійним сетингом, можливо, через його близькість до міфів різних європейських народів і популяризацію цього жанру в 20-му ст. книгами Дж. Р. Р. Толкіна серії *The Lord of the Rings* та її предтечою – книгою *The Hobbit*, книгами Дж. Мартіна серії *The Song of Ice and Fire*, а також культовою настільною грою *Dungeons and Dragons*, з якої почався жанр рольових комп'ютерних ігор. Типова гра в фентезійному сетингу містить героїв таких стереотипних класів:

- **норд**, чи житель північних регіонів. Переважно, в комп'ютерних іграх їхній образ базується на стереотипному образі вікінга – суворого, відважного, досвідченого моряка, який у бою обирає сокиру чи бойовий молот, любить шумні вечірки тощо. Щодо особливостей номінації цих персонажів, розробники ігор зазвичай вибирають для героїв цього класу імена скандинавського чи германського походження. Кілька прикладів персонажів цього класу: наїзниця *Astrid the Vipress* з гри *Witcher 3*, яка має скандинавське ім'я разом із прізвиськом, що вказує на її здібності – її метафорично порівняно із змією за критерієм швидкості; суднобудівник *Vjorg* з цієї ж гри, який має типове скандинавське ім'я; голова спільноти *Crach an Craite* з цієї ж гри, етимологію ім'я якого встановити не вдалось, проте частина *an* може збігатися з означеним артиклем *an* в ірландській мові; лідер групи нордів *Stormcloaks* з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, якого звать *Ulfric Stormcloak* – його ім'я було створено на основі імені

германського походження *Ulrich*, а другий компонент його імені вказує на його належність до певного угруповання;

- **ельф**, стереотипний образ якого в фентезійному сетингу є таким: мудрий, загадковий, носій високої культури й часто сноб щодо інших культур. Представниками цього класу є, наприклад, у грі *Witcher 3* антагоніст-ельф *Caranthir Ar-Feiniel*, ім'я якого є запозиченим із творів Дж. Р. Р. Толкіна й має вигадану автором етимологію на підставі штучної ельфійської мови, та головний антагоніст *Eredin Bréacc Glas*, ім'я якого має невизначену етимологію, а двокомпонентне прізвище збігається з ірландським «зелена форель». У грі *The Elder Scrolls V: Skyrim* є такі персонажі як голова посольства ельфів на ім'я *Elenwen*, мотивація якого є невідомою, проте закінчення *-wen* є запозиченням із творів Дж. Р. Р. Толкіна, у яких багато ельфів мають ім'я з таким закінченням, наприклад, *Arwen* чи *Eärwen*;
- **вампір**, стереотипний образ якого у фентезійному сетингу – надзвичайно могутній, водночас інтелігентний та аристократичний. Такому опису відповідає друг головного героя гри *Witcher 3*, якого звать *Emiel Regis Rohellec Terzief-Godefroy*, багатоконпонентне ім'я якого нагадує про відповідну аристократичну традицію, деякі компоненти якого мають французьке походження (*Emiel*, *Godefroy*), деякі – слов'янське (*Terzief*);
- **гном**, типовий образ якого – малий на зріст, проте здібний, талановитий інженер і робітник. Деякі персонажі цього класу: друг головного героя *Zoltan Chivay*, який має угорське ім'я, а прізвище якого збігається з топонімом в Перу; *Caleb Stratton*, який має ім'я давньоєврейського походження та прізвище латинського походження.

Наведений вище перелік є умовним і невичерпним, оскільки кожна гра має власний набір персонажів та їхніх класів, які не обов'язково наслідують усталеним стереотипам.

Щодо ігор у сучасному сетингу, вони намагаються якомога більше імітувати життя сучасного суспільства, разом з усіма його атрибутами, включно з особливостями номінації героїв. У більшості англomовних ігор позитивні персонажі мають узуальні для англійської мови імена, наприклад, двох із протагоністів в екшені в сучасному сетингу *Call of Duty: Modern Warfare 3* звать *John Price* та *Marcus Burns*, у той час як негативні персонажі зазвичай мають імена з більшим ступенем екзотичності для носіїв англійської мови, наприклад, головного антагоніста в цій грі звать слов'янським іменем *Vladimir Makarov*. Зазначена вище тенденція може бути пояснена за допомогою описаної вище архетипної дихотомії **Свій/Чужий**.

У комп'ютерних іграх у постапокаліптичному сетингу, номінація персонажів має більш еліптичний характер, тут превалюють прізвиська. Можна виділити три великі класи:

- **позафракційний персонаж чи персонаж, який належить до самопроголошених мілітаристських угруповань**, у номінації яких превалюють імена без прізвищ чи прізвиська, також частотними є прізвиська самі собою. Прикладами можуть слугувати імена членів угруповання найманців *Reilly's Rangers* з гри *Fallout 3*, яких звать *Brick*, *Butcher*, *Donovan*, *Dallas*, *Theo* та ін. Як бачимо, усі наведені віртуалміфоперсоніми є прізвиськами з різною мотивацією чи іменами без прізвищ у разі *Donovan* та *Theo*;
- **персонаж, який належить до державних чи корпоративних установ**, типовий образ якого в іграх у постапокаліптичному сетингу є негативним. Щодо особливостей номінації, то імена цих персонажів зазвичай є багатокомпонентними чи містять компонент, який вказує на звання чи соціальну позицію персонажа, наприклад, ім'я інженера-антагоніста з корпорації *Hyperion* у грі *Borderlands 2* – *Foreman Jasper*, яке вказує на позицію персонажа в соціальній ієрархії компанії, чи ще один антагоніст із тієї самої організації – *Hunter Hellquist*, ім'я якого також, вірогідно, метафорично вказує на рід занять останнього – він

передає радіоповідомлення пропагандистського змісту, які подаються як полювання на правду;

- **персонаж, який не є людиною**, наприклад, це монстр, робот, прибулець тощо. Імена цих персонажів мають підкреслено високий ступінь екзотичності, наприклад, ім'я супротивника-робота з гри *Borderlands 2* – *BNK3R* (спотворене написання англ. *Bunker*); ім'я живого скелета з тієї самої гри – *Mister Boney Pants Guy*, що надає характеристику персонажеві через гумористичне описання його штанів (треба зазначити, що цей персонаж не носить штанів); чи монстр із тієї самої гри, який візуально схожий на краба, ім'я якого *The Invincible Son of Crawmerax the Invincible*, що викликає комічний ефект через повторення лексеми *invincible*.

Щодо ігор у науково-фантастичному сетингу, то імена персонажів розділяються на дві великі категорії, які корелюють із постапокаліптичним сетингом: імена персонажів-людей, які мають менший ступінь екзотичності, й імена персонажів, які не належать до людей і мають, як порівняти з останніми, вищий ступінь екзотичності. Для ілюстрації цього стану можна навести такі приклади: персонаж-людина з гри *Star Wars: Knights of the Old Republic* – жінка, яку звать *Bastila Shan*, антропоморфний персонаж (проте не людина) з тієї самої гри, якого звать *Bib Surool*, ім'я якого має дещо вищий ступінь екзотичності, порівнюючи з персонажем-людиною, та ім'я неантропоморфного персонажу *T'sllth* з тієї самої гри, яке має найвищий ступінь екзотичності, зокрема, у ньому немає голосних звуків, що робить його вимову складною.

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

1.5. Методика дослідження

Для створення досліджень, які б розширяли горизонти світової науки, необхідною є ретельне розроблення й дотримання **методичної бази** дослідження. Наукові знання мають відповідати певним критеріям для того, щоб їх можна було вважати валідними:

- вони повинні мати **системний характер**, тобто наукові знання характеризуються «внутрішньою єдністю», вони мають підґрунтя, на якому базуються, та можуть ставати підґрунтям для подальших розвідок [Садохин 2006: 11];
- неодмінною характеристикою наукових знань є **наявність усталеного механізму для отримання нових знань**, що передбачає надбання знань за певним алгоритмом, який є узвичаєним для кожної дисципліни [там само: 11], так, для мовознавства можна виділити таку дисципліну, як **лінгвометодологію**, яка «спрямована на з'ясування природи мови в співвідношенні зі свідомістю її носіїв, соціумом, культурою, дійсністю, комунікацією, процесами пізнання світу, а також на формування інструментарію, засад і способів опису й аналізу мови та її продуктів і перевірку достовірності отриманих результатів» [Селіванова 2017: 13];
- **раціональність** є ще однією неодмінною умовою для створення наукових розвідок, що передбачає необхідність для наукового знання складатися з умовиводів, які базуються на законах формальної логіки [Садохин 2006: 12], тобто мають передумову/підґрунтя, дедуктивний розвиток і підтвердження [Светлов 2011: 12];
- ще одним важливим критерієм науковості знання є його відповідність **принципу фальсифікації** К. Попера, який вказує на те, що аргументація наукового знання відрізняється від ненаукового тим, що залишає спосіб спростувати твердження [Садохин 2006: 14].

Треба зазначити, що наразі є різні погляди щодо того, що відрізняє наукове знання від такого, що не є науковим. Так, деякі дослідники виділяють такий необхідний для науковості принцип, як **теоретичність знання**, яка передбачає «отримання істини заради самої істини, а не заради практичного результату» як головну мету наукових розвідок [там само: 11], у той час як інші говорять про **операційну відносність знання**, яка передбачає обов'язкове доведення положень теорії «до стадії, на якій стає можливим її практичне застосування» [Комарова 2012: 39];

Кожне дослідження має своїм підґрунтям певну **методологію**, яка розуміється як «способом пізнання й осмислення об'єктивної дійсності та процесів формування й упорядкування внутрішнього рефлексивного досвіду людини» [Селіванова 2017: 14]. Цей термін часто ототожнюють із терміном **наукова парадигма**, який в одному зі своїх трактувань розуміється як «спосіб пізнання й усвідомлення світу, що визначає загальні принципи дослідження об'єкта в різних науках» [там само: 16]. Ці два терміни, однак, не є тотожними – методологія є більш широким поняттям, більше пов'язаним із загальною світоглядною картиною, у той час як наукова парадигма визначає підхід до об'єкта дослідження, «застосування принципів світогляду до процесу пізнання» [Степанов 1975: 3].

Пропоноване дослідження було виконано в річищі **когнітивної** (чи **когнітивно-дискурсивної**) парадигми, яка обіймає «вивчення мови як засобу отримання, зберігання, оброблення, перероблення й використання знань, на дослідження способів концептуалізації й категоризації певною мовою світу дійсності та внутрішнього рефлексивного досвіду» [Селіванова 2017: 35]. Ця парадигма розглядає мову з позицій **когнітивістики** – «науки на емпіричному підґрунті ..., яка розглядає питання природи [людського] знання, його компонентів, його джерел, його розвитку й використання» [Gardner 1985: 6]. Так, у розділі 1.2 ми говорили про особливості електронного дискурсу комп'ютерних ігор із позиції соціальної ситуації його вживання, у розділі 1.4 про функції віртуаліфонімів, зокрема, щодо сприйняття їх реципієнтами, а в розділі 2.1 ми

розглядали мотивацію віртуаліфонімів із позицій когнітивно-ономасіологічного підходу О. О. Селіванової.

Задля досягнення високої якості результатів дисертації й забезпечення наукової валідності його здобутків, було вжито значну кількість різних **методів** дослідження – «способів організації пізнавальної й дослідницької діяльності для вивчення явищ і закономірностей мови як об'єкта лінгвістики» [Селіванова 2010: 404]. Серед них можна виділити таку велику категорію вжитих під час дослідження методів, як **загальнонаукові**, які використовуються в дослідженнях у царині «будь-якої науки» [Светлов 2011: 15; Селіванова 2010: 394-395; Селіванова 2017: 52-57]:

- **дедукція**, яка обіймає виведення із загального чогось конкретного;
- **індукція**, що є узагальненням чогось конкретного;
- **абдукція**, яку можна розуміти як створення гіпотез того самого рівня узагальнення;
- **аналіз**, який є розкладанням єдиного поняття на компоненти;
- **синтез**, що є складанням компонентів у єдине поняття;
- **порівняння**, яке обіймає зіставлення двох явищ із метою знайти в них спільне й розбіжне;
- **таксономія**, що обіймає диференціацію з подальшою класифікацією різновидів досліджуваного явища.

Було також використано й лінгвістичні методи, які є специфічними суто для філологічних досліджень:

- було використано **структурний** метод, зокрема, методику **безпосередніх складників** – «розкладення цілого [оніма] на його складники, компоненти яких також можуть бути розкладені на компоненти до рівня кінцевих складників» [Селіванова 2017: 65] – для аналізу структури і словотвору віртуаліфонімів у Розділах 2.2, 2.3 й Розділі 3;
- було вжито метод **мотиваційного аналізу**, зокрема **когнітивно-ономасіологічного аналізу мотивації** за О. О. Селівановою, який

передбачає «інтерпретацію ономасіологічної структури» із подальшим «концептуальним моделюванням структури знань про позначуване» [Селіванова 2010: 482]. Цей метод було вжито в Розділі 2.1 й Розділі 3 для аналізу мотивації віртуаліфонімів;

- також було використано **статистичний** метод (також відомий як **кількісний**), який передбачає дослідження «кількісного аспекту мовних явищ» [Карпенко Ю.О. 2006: 16] задля квантифікації результатів дослідження для їхнього уточнення, зокрема в Розділі 3.

Було екстенсивно використано також і методи, які є специфічними саме для досліджень у царині ономастики:

- зокрема, було вжито **інвентаризацію ономастичного матеріалу**, яка передбачає «встановлення певних семантичних полів й ієрархічно підпорядкованих ним мікрополів» досліджуваного ономастикону електронного дискурсу комп'ютерних ігор і подальшу **класифікацію** віртуаліфонімів за наведеною денотатно-номінативною таксономією [Суперанская 2007: 201-202], у Розділі 1.3;
- також у розділі 1.4 було використано **текстологічний аналіз** задля встановлення функціоналу власних назв в електронному дискурсі комп'ютерних ігор [там само: 199];
- задля аналізу мотиваційної складової віртуаліфонімів було використано **метод мотиваційного аналізу** в межах когнітивно-ономасіологічного підходу О. О. Селіванової [див. Селіванова 2010; Селіванова 2017];
- окрім цього, на різних етапах дослідження було використано метод **виявлення ономастичних універсалій** щодо різних класів віртуаліфонімів у різних ситуаціях використання задля узагальнення емпіричних набутоків роботи [там само: 212].

Задля досягнення високої якості дослідження, його було проведено на базі репрезентативної вибірки матеріалу. **Матеріалом** дослідження послуговували 1500

віртуаліфонімів, вибрані методом суцільної вибірки з тридцяти популярних англійських ігор кожного з трьох жанрів, зазначених у Розділі 1.1:

- **ігри руху**, серед яких було обрано такі десять (критерії добору див. нижче):
 - серія *Dark Souls* (частини 1, 2 та 3) – кросплатформена японська рольова гра (розробники створили повну англійську версію) у фентезійному сетингу, яка робить акцент на надзвичайну важкість проходження й атмосферу безнадії;
 - *Bloodborne* – ексклюзивна для консолей *Playstation* японська рольова гра (розробники створили повну англійську версію) від розробників серії *Dark Souls* у вікторіанському сетингу, яка також робить акцент на надзвичайну важкість проходження й атмосферу безнадії;
 - серія *Grand Theft Auto* (частини 4 та 5) – кросплатформена американська гра-екшен у сучасному сетингу, у якій потрібно будувати кримінальну імперію і вчиняти різноманітні злочини;
 - серія *Borderlands* (частини 1 та 2) – кросплатформена американська гра в постапокаліптичному сетингу, у якій потрібно шукати скарби на ворожій планеті;
 - серія *Assassin's Creed* (частини 3 та 4) – кросплатформена канадська гра-екшен в історичному сетингу різних епох (у частині 3 – упродовж Американської війни за незалежність, у частині 4 – у Карибському морі 18-го сторіччя), у якій потрібно контролювати дії найманого вбивці;
- **ігри планування**, серед яких було обрано такі десять:
 - серія *Command and Conquer* (частини *Red Alert 2*, доповнення до останнього *Yuri's Revenge* та частину 3 – *Tiberium Wars*) – кросплатформена американська стратегія в реальному часі в постапокаліптичному сетингу нової світової війни;

- серія *Heroes of Might and Magic* (частини 3, 4 та 5); кросплатформена американська покрокова стратегія в фентезійному сетингу, у якій потрібно збирати армію з фантастичних істот задля перемоги над іншим гравцем;
- *Fallout* (частини 3 та 4) – кросплатформена американська гра в постапокаліптичному сетингу, в якій потрібно виживати в постапокаліптичному суспільстві;
- *Homeworld* (частини 1 та 2) – ексклюзивна для ПК канадська стратегія в реальному часі в науково-фантастичному сетингу, у якій потрібно збирати флот із космічних кораблів у далекому космосі;
- **ігри сюжету, серед яких було обрано такі десять:**
 - серія *The Witcher* (частини 1, 2 та 3) – кросплатформена польська (розробники створили повну англійську версію) рольова гра у фентезійному сетингу, у якій потрібно керувати професійним мисливцем на монстрів, створена за мотивами серії книжок польського письменника Анджея Сапковського;
 - *The Elder Scrolls* (частини 4 та 5) – кросплатформена американська рольова гра у фентезійному сетингу, у якій гравцю потрібно врятувати всесвіт від потойбічних сил;
 - *Nier: Automata* – кросплатформена японська (розробники створили повну англійську версію) рольова гра в постапокаліптичному сетингу, у якій потрібно воювати проти машин, які захопили Землю;
 - серія ігор *Star Wars: Knights of the Old Republic* (частини 1 та 2) кросплатформена американська рольова гра в науково-фантастичному сетингу, у якій потрібно воювати в далекій галактиці, створеній за мотивами американських серій фільмів, знятих режисером Джорджем Лукасом;

- серія *Divinity: Original Sin* (частини 1 та 2) – кросплатформена бельгійська (розробники створили повну англійську версію) рольова гра у фентезійному сетингу, у якій потрібно брати участь у магічних пригодах.

Зазначені вище ігри було відібрано з урахуванням таких критеріїв:

1. Комп'ютерна гра має повну локалізацію англійською мовою (усі текстові елементи та озвучення створено англійською мовою безпосередньо розробниками гри).
2. Комп'ютерна гра є репрезентативним представником власного жанру ігор; репрезентативність встановлюється за кількістю оцінок, поставлених грі на популярному сайті *Metacritic* користувачами, а також середній бал, який ці оцінки формують.
3. Комп'ютерна гра має значну онімну сатурацію, тобто містить неабияку кількість онімів різних класів.
4. Було обрано ігри з різних актуальних на цей момент платформ та в різних актуальних на пропонуваній момент сетингах задля повної й різнобічної репрезентації ономастикону електронного дискурсу комп'ютерних ігор.

Отже, можна зробити такі підсумки: дослідження виконано в когнітивно-дискурсивній парадигмі; під час дослідження використовувалися загальнонаукові методи для виконання дослідження, яке б підпадало під стандарти світової науки – системність, стандартизованість методів, раціональність, відповідність принципу фальсифікації тощо; загальнолінгвістичні, а також спеціалізовані ономастичні. Матеріал було укладено методом суцільної вибірки з тридцяти ігор трьох різних жанрів, які були б репрезентативними представниками жанру.

Висновки до Розділу 1

У Розділі 1 було схарактеризовано специфіку комп'ютерних ігор, апаратну будову персонального комп'ютера, історію розвитку ігор на різних платформах,

які було розділено на три категорії: персональні комп'ютери, ігрові консолі та мобільні пристрої на кшталт телефонів і планшетів, що було терміновано **платформною парадигмою**. Було зроблено спробу усунути термінологічну неоднозначність під час покликання на ігрові програми через 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.

У розділі 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, віртуалміфофітоніми, віртуалміфоетноніми, віртуалміфотопоніми** (які мають 8 підрозділів), **віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохремотоніми, 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, як-от **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, а саме **методика безпосередніх складників, мотиваційний аналіз та кількісний метод**; окрім перерахованих вище, було вжито і спеціалізовані ономастичні методи, як-от **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.

Основні положення Розділу 1 відображено в 4 публікаціях [Варбанець 2016б, Варбанець 2016в, Варбанець 2018б, Варбанець 2018в].

РОЗДІЛ 2. ФУНКЦІЙНА Й МОТИВАЦІЙНА СПЕЦИФІКА ВІРТУАЛІМФОНІМІВ

2.1 Мотиваційні особливості віртуаліфонімів

Мотивація є багатозначним терміном, для розуміння якого є багато підходів, зокрема, дослідженнями в цій сфері займалися О. Й. Блинова [Блинова 1982], О. О. Селіванова [Селіванова 2010; Селиванова 2002], М. Голєв [Голєв 1989], В. Звєгінцев [Звєгінцев 2001], О. Кубрякова [Кубрякова 1981; Кубрякова 2004], В. Г. Гак [Гак 1977] та багато інших. О. Й. Блинова розуміє **мотивованість** як «структурно-семантичну властивість слова, яка дає змогу усвідомити раціональність зв'язку значення і звукової оболонки слова на основі його співвіднесеності з однокореневою (однокореновими) і одноструктурною (одноструктурними) одиницями» [Блинова 1982]. Відповідно з наведеними типами одиниць, дослідниця розділяє мотивацію на **лексичну**, яка характеризується зв'язком зі «звучанням і значенням» певного одноструктурного слова чи слів, наприклад, слово *witcher* (професійний мисливець на монстрів з однойменної комп'ютерної гри) є лексично вмотивованим в аспекті того, що його коренева морфема бере початок від слова *witch* (що називається **лексичним мотиватором**); й **структурну**, яка характеризується наслідуванням структури (зокрема афіксів) ланки інших слів, наприклад, те саме слово *witcher* є структурно вмотивованим в аспекті того, що суфікс *-er* (який дослідниця називає **структурним мотиватором**) вказує на, по-перше, рід занять за аналогією з лексемами *fighter*, *shooter*, *runner* та ін., по-друге, на чоловічий рід, оскільки в англійській мові іменники з таким суфіксом зазвичай асоціюються з чоловічим родом, наприклад, *tiger* у протиставленні з *tigress*, або *waiter* як порівняти з *waitress* [Блинова 1982: 6-9].

В. Г. Гак зазначає, що **мотивованість** – це «каузальний зв'язок між звуком і сенсом, звучанням і значенням слова» [Гак 1977: 34]. Він розділяє мотивованість на **абсолютну** (зовнішню) – ту, яка обіймає випадки, коли значення слова

зумовлено безпосередньо явищами об'єктивної реальності – та **відносну** (внутрішню) – ту, яка охоплює випадки, коли значення слова «стає зрозумілим через значення інших слів мови». До перших дослідник відносить слова, утворені за допомогою ономапопеї, до других – слова, які виникли унаслідок переосмислення деяких слів і утворення з них інших, які зберігають асоціативний зв'язок з похідними словами. Дослідник також розділяє слова, що мають відносну мотивацію, на ті, що мають **пряму** мотивацію, яка обіймає випадки утворення нових слів за допомогою компонентів, які мають самостійне значення в мові, наприклад, *urcoming*, що складається з компонентів *ur* та *coming*, які є самостійними словами в англійській мові; й **опосередковану** мотивацію, яка обіймає випадки, коли слово сформовано з компонентів, один чи більше з яких вийшли з обігу, наприклад, *wicked*, що складається із суфіксу *-ed* й давньоанглійського кореня *wicca* (знати), який наразі не використовується як окреме слово в англійській мові [там само: 34-36].

Дослідником також виділяються й інші типи мотивації, наприклад, **повна** мотивація, яка охоплює випадки, коли «всі компоненти слова є мотивованими», так, слово *urcoming*, що було наведено вище, має повну мотивацію, оскільки обидві його частини вказують на майбутній характер позначуваної цією лексемою події; і **неповна** мотивація, яка охоплює випадки, коли один чи більше компонентів мають невідому мотивацію, яку можна встановити лише за допомогою етимологічного аналізу, наприклад, *puckish* (англ. грайливий і пустотливий водночас), яке містить компонент *-ish*, який вказує нам на те, що це певна якість і є зрозумілим, проте компонент *puke* є незрозумілим без етимологічного аналізу, який вказує на те, що *Puck* – це інше ім'я *Robin Goodfellow* – злого духа з англійського фольклору [там само: 36].

Також дослідник виділяє **явну** мотивацію, що охоплює випадки, коли в слові можна виокремити зв'язок із похідною лексемою чи лексемами без додаткового етимологічного аналізу, наприклад, у слові *caged* можна одразу виділити похідну лексему *cage*; і **приховану** мотивацію, коли без спеціального етимологічного аналізу неможливо зрозуміти привід вибору саме таких

компонентів для його формування, наприклад, зазначене вище слово *wicked* [там само: 37].

В ономастичній традиції є класифікація, яка розділяє оніми за «основною ознакою денотата, яка покладена в основу його власної назви» [Торчинський 2010а: 186]. У межах цієї класифікації можна виділити такі типи мотивації [там само: 187-195]:

- **квалітативний**, який обіймає «власні назви, що виникли на основі різних характеристик денотата: як зовнішніх ... так і внутрішніх», тобто, це назва, яка характеризує денотат. Прикладом може слугувати *Handsome Jack* – ім'я антагоніста з гри *Borderlands 2*, яке характеризує його зовнішність;
- **сутнісний**, який є характерним для онімів, які «пов'язані з тим, які функції має виконувати денотат», прикладом чого може бути *The Roaster* – назва ракетниці з гри *Borderlands*, яка характеризує її функційне призначення;
- **локативний**, що характеризує денотат «за його місцезнаходженням», прикладом чого є *The Beast of White Orchard* – прізвисько монстра з гри *Witcher 3*, якого характеризують за місцезнаходженням;
- **темпоральний**, який надає характеристику денотату «за часом його виникнення». Прикладом віртуалміфоніма, який мав би темпоральну мотивацію, є *Ancient Overlord* – назва зброї з гри *Nier: Automata*, яка назвою вказує на довгий час існування цієї зброї;
- **патронімічний**, що обіймає оніми, які «стосуються предків, найменування яких стали основою для новостворених онімів». Прикладом може слугувати *Freya* – ім'я богині з гри *Witcher 3*. Культ цієї богині є поширеним на островах *Skellige* в грі, народ яких стилізовано під вікінгів. Саме цим зумовлена мотивація цього імені – *Freyja* було ім'ям богині давніх вікінгів;
- **посесивний**, до якого належать оніми, що «характеризують денотат за правом власності на нього». Прикладом може бути *The mage*

Alexander's log – назва книги з гри *Witcher 3*, яка називає книгу за автором;

- **меморіальний**, до якого належать власні назви, які «увічнюють пам'ять про людей, події або інші реалії». Прикладом може слугувати *Jackenstein* – монстр із гри *Borderlands 2*, якого названо на честь персонажа *Handsome Jack*;
- **ідеологічні**, що обіймають власні назви, які «безпосередньо пов'язані з філософськими, політичними, правовими, релігійними та мистецькими поглядами». Прикладом може стати *Church of the Eternal Fire* – назва установи з гри *Witcher 3*, що відображає головний елемент релігійної доктрини цієї установи;
- **апотропейні**, до яких належать власні назви, які «своїм змістом «висловлюють» побажання щодо перспектив, які може або повинен мати денотат». Прикладом може слугувати *Stomper* – назва гвинтівки з гри *Borderlands 2*, яка власною назвою метафорично характеризує її ефективність у разі вдалого використання;
- **номінальні**, які обіймають назви, що присвоюються «без будь-якого мотиву». Як приклад можна навести *Kitten* – назву особистого автомата персонажа *Mad Moxi* з серії ігор *Borderlands*, мотив для номінації якого є незрозумілим;
- **символічний**, до якого можна віднести власні назви, які «будуються на певних конотаціях, пов'язаних зі змістом твірної лексеми, і ці додаткові семантичні відтінки трансформують оніми в символи». Прикладом може бути назвисько *Dandelion*, яке належить бардові із серії ігор *Witcher*, та символізує мінливість його характеру та мобільність у пересуванні;
- **асоціативний**, що обіймає оніми, які виникають «за аналогією до інших назв або реалій». Прикладом може бути *Oxenfurt* – назва міста з серії ігор *Witcher*, де розташовується відомий в ігровому всесвіті університет, що є алюзією на місто *Oxford*;

- **ситуативний**, до яких належать назви, що «виникають ... на основі певної життєвої ситуації, актуальної в цей момент». Прикладом може слугувати *Gray Fox* – ім'я персонажа з гри *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, яке персонаж був вимушений використовувати через прокляття, яке було на нього накладено. Після просування далі за сюжетною лінією гравець дізнається, що його реальне ім'я *Emer Darelloth*;
- **комбінований**, що обіймає власні назви, «компоненти яких вказують на різні ознаки, що лягли в їх основу». Прикладом може слугувати *Mad Moxxxi* – персонаж із серії ігор *Borderlands*, який має ім'я *Moxxxi* і не є скаженим, але поводить ся нестандартно, та додатково є підкреслено сексуальним, на що додатково вказує компонент *xxx* в імені. Отже, це ім'я поєднує в собі символічну, асоціативну й номінальну мотивацію.

Основою нашого дослідження було обрано **когнітивно-ономасіологічний** підхід О. О. Селіванової. У межах цього підходу мотивація дефінується як «наскрізна ... психоментальна операція встановлення семантичної й формальної залежності між мотиватором [твірною основою] і похідною номінативною одиницею (мовним знаком)» на основі різних аспектів «структури знань про позначуване в етнічній свідомості» [Селіванова 2010: 480]. У межах цього підходу виділяються такі типи мотивації [Селіванова 2017: 169-215; Селіванова 2010: 482-486]:

- **пропозиційний**, який передбачає «застосування знаків-мотиваторів у прямих значеннях», тобто в процесі номінації «не використовуються механізми уяви». Цей тип мотивації має такі підтипи:
 - **гіперонімічний**, який передбачає «вибір мотиваторів зі складу родових понять у мережі концептуальних ієрархічних зв'язків пропозиційних структур». Прикладами можуть слугувати *White Orchard* – назва локації в грі *Witcher 3*, яка точно описує цю місцевість; *Sandy Shores* – назва локації в грі *GTA V*, яка є

дотичним описом цієї локації; також прикладом може слугувати назва класу роботів у серії ігор *Borderlands – Claptrap* (англ. досл. «маячня»), що відображає одну з основних рис характеру роботів цього класу – любов до розмов; ще одним прикладом може слугувати віртуалміфонім, класифікація якого не є однозначною, оскільки він може належати як до віртуалміфоперсонімів, так і до віртуалміфоергонімів – супротивник *RedBelly*, що насправді є двома супротивниками, які ховалися в одному костюмі й яких звали *Red* та *Belly* відповідно (треба зазначити, що і похідний онім і обидва віртуалміфоперсоніми, які його творять, мають пропозиційну гіперонімічну мотивацію, оскільки ці два оніми характеризують зовнішність персонажів);

- **еквонімічний**, який охоплює випадки вибору мотиватора «з позначень одного рівня узагальнення, зафіксованих в одному класі об'єктів як рубрикативи». Прикладом може бути *Sanctuary Hole* – назва локації в грі *Borderlands 2*, яка з'явилася на місці локації *Sanctuary* після її передислокації; ілюструє цей тип мотивації також низка віртуалміфоперсонімів із доповнення *Claptrap's New Robot Revolution* для тієї самої гри – *Commandant Steele-Trap*, *General Knoxx-Trap*, *Dr. Ned-Trap*, у яких компонент *-Trap* вказує на те, вони є роботизованими версіями звичайних персонажів із тими самими іменами (*Commandant Steele*, *General Knoxx*, *Dr. Ned*), які померли за сюжетом, але за допомогою технологій роботів класу *Claptrap* їх було реанімовано;
- **опозитивний**, який передбачає уживання «протилежного позначення зі застосуванням форманта заперечення». Можна навести такий приклад: *No Man's Land*, назва локації в грі *Witcher 3*, яка позначає територію, яка є буферною зоною, на

якій проходять бойові дії; ще одним прикладом може бути *The Nowhere Inn* – назва дешевого й занедбаного трактиру з тієї самої гри;

- **категорійний**, що відповідає «конверсії, створенню синтаксичних дериватів». Прикладом може бути *Chop* – ім'я собаки одного з головних персонажів у грі *GTA V*, яке було утворено за допомогою конверсії від дієслова *to chop*;
- **предикатно-аргументний**, при якому «мотиватор може позначати суб'єкт, предикати різних типів, об'єкт, інструментив, медіатив, локатив, темпоратив...». Прикладами можуть бути *Skullmasher* чи *Invader* – назви снайперських гвинтівок у грі *Borderlands 2*, які своїми назвами характеризують бойові здатності денотатів;
- **асоціативний**, який є «за загальним механізмом метафоричним». Можна виділити в цьому типі такі підтипи:
 - **структурно-метафоричний**, який «характеризується інтеграцією донорської та реципієнтної зон на підставі одного суміжного компонента». Прикладом може виступати *Bison* – назва автівки, яка відрізняється великою потужністю, у грі *GTA V*;
 - **дифузно-метафоричний**, який «ґрунтується на дифузному поєднанні асоціативних комплексів різних доменів на підставі аналогії». Наприклад, *Bloody Baron* – прізвисько одного з персонажів гри *Witcher 3*, який за сюжетом гри мав репутацію жорстокого правителя;
 - **гештальтний** «застосовує мотиватори – знаки інших концептів – на підставі подібності зорових, слухових, одоративних, тактильних, смакових гештальтів». Як приклад можна навести *Crow's Perch* – назву міста, яке знаходиться на висоті в грі *Witcher 3*; ще одним прикладом є віртуалміфоперсонім з гри

Borderlands 2 – Cluck-Trap, який називає робота класу *Claptrap*, який, за сюжетом гри, через помилку в програмному забезпеченні захотів стати птахом, на що вказує ономастопоестичний компонент зрощеного за структурою імені, який імітує куряче квоктання;

- **архетипний** «характеризується вибором мотиваторів з огляду на асоціативне поєднання структури знань з іншою концептосферою на підставі первісних уроджених психічних елементів». Наприклад, назва снайперської гвинтівки *Pitchfork* у грі *Borderlands 2* бере свою назву від асоціації в колективній підсвідомості тризуба з дияволом;
- **модусний** передбачає «обрання оцінки позначуваного мотиваційною базою ономастологічної структури і ґрунтується на різних пізнавальних функціях: сенсорних механізмах інтеріоризації світу, емоційному сприйнятті, мисленнєвій раціональній обробці, образно-метафоричному уподібненні з опертям на стереотипи, культурну символіку, архетипи колективного підсвідомого». Як приклад можна назвати *Best Minion Ever* – назву квесту в грі *Borderlands 2*;
- **концептуально-інтеграційний**, якому відповідає «творення нового найменування за допомогою сумарної композиції». Прикладом може слугувати *MMORPGFPS* – назва місії в грі *Borderlands 2*, яка є поєднанням назв двох жанрів комп'ютерних ігор: *MMORPG* (*Massively multiplayer online role-playing games*) та *FPS* (*First-person shooter*);
- **змішаний**, який охоплює випадки «поєднання в ономастологічній структурі мотиваторів різного статусу в структурі знань про позначене». Прикладом є *Feline Armor* – назва набору броні, що дає бонус до швидких та спритних ударів, у грі *Witcher 3*, яка поєднує в собі мотиватори пропозиційного та асоціативного (кішка є стереотипом спритності та швидкості) типу; ще одним прикладом є

віртуалміфоперсонім *Chef Gouda Ramsay*, який називає ворога, якого можна знайти на кухні, який вдягнений у стереотипний костюм кухара й ім'я якого є відсилкою до імені відомого британського повара *Gordon Ramsay*, пропозиційний компонент *Chef* слугує для полегшення сприйняття відсилки гравцями; також, вірогідно, на створення додаткової комічності скеровано той факт, що компонент ім'я *Gouda* є назвою виду сиру.

Треба зазначити, що в деяких випадках встановити мотиватор та/чи психоментальні операції, за допомогою яких було утворено зв'язок між мотиватором та похідною номінативною одиницею неможливо. Такі випадки ми відносимо до такого мотиваційного типу, як **невідома мотивація**. Прикладами можуть слугувати імена персонажів із гри *Nier: Automata: Popola* – жінка-андроїд, яка, згідно з сюжетом гри, мала завдання разом із сестрою *Devola* спостерігати за певними науковими експериментами, та *A2* – жінка-андроїд, бойова модель, яка є одним з головних персонажів гри.

Загальні тенденції в мотивації віртуалміфонімів можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	30%
– Гіперонімічний	19%
– Еквонімічний	6%
– Оpozитивний	2%
– Категорійний	1%
– Предикатно-аргументний	2%
Асоціативний	24%
– Структурно-метафоричний	12%
– Дифузно-метафоричний	5%
– Гештальтний	3%

– Архетипний	4%
Модусний	1%
Концептуально-інтеграційний	1%
Змішаний	28%
Невідомий	16%
Всього	100%

Табл. 2.1. Кількісний розподіл згідно з типами мотивації

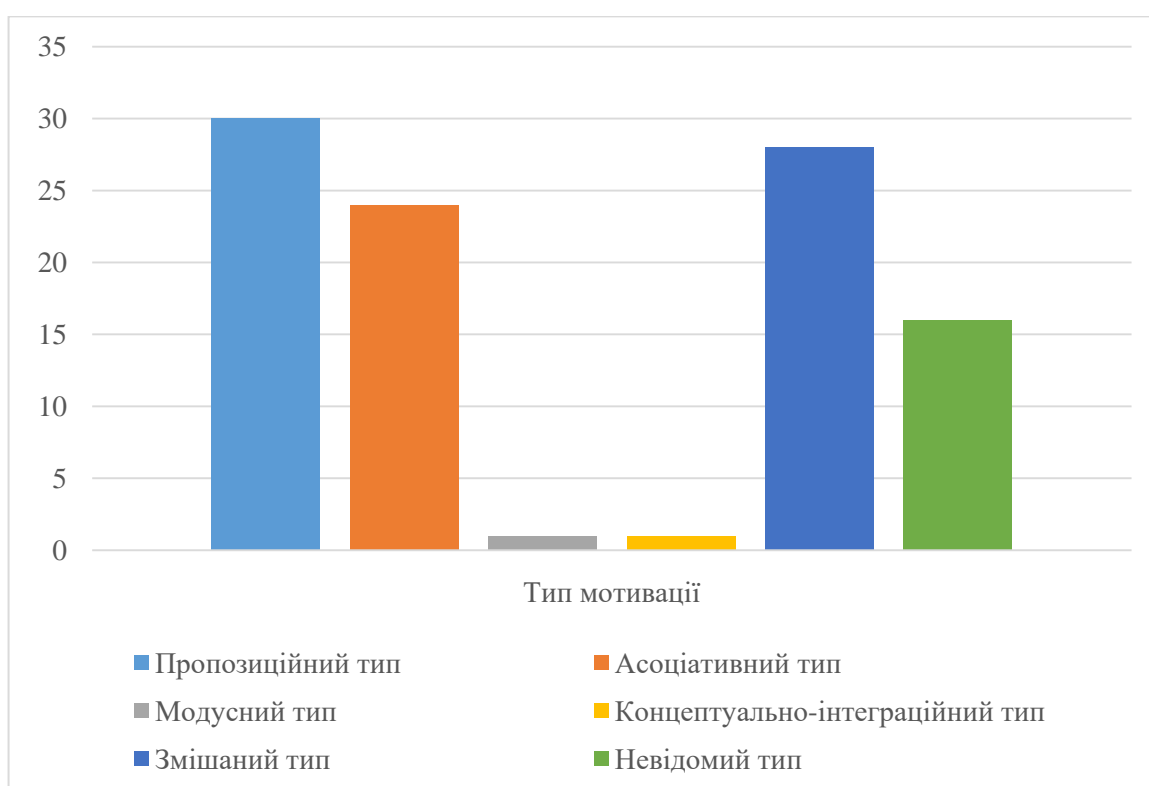


Рис. 2.1. Унаочнення розподілу віртуалміфонімів згідно з типами мотивації

Перше місце за поширеністю посідає пропозиційна мотивація, яка обіймає 30% від нашої вибірки. Найчастотнішим підтипом пропозиційної мотивації є пропозиційна гіперонімічна мотивація. Зокрема, пропозиційна мотивація часто трапляється у випадках, коли денотати назв виконують у комп'ютерних іграх переважно другорядну функцію, через що їхні назви мають меншу вірогідність

бути запам'ятованими гравцем й, як наслідок, є більш описовими, щоб нагадати гравцеві призначення денотата.

Друге місце за поширеністю посідає змішана мотивація, яка обіймає 28% від нашої вибірки. У віртуалміфонімах зі змішаною мотивацією переважно трапляються поєднання таких мотивів номінації: пропозиційного й невідомого, а також пропозиційного й асоціативного. Така мотивація характеризує оніми, які скеровано на реалізацію двох протилежних тенденцій:

1. Підтримання атмосфери гри за допомогою утворення певного асоціативно вмотивованого імені чи ім'я з невідомою мотивацією для внутрішньоігрового денотата;
2. Пояснення сутності денотата задля полегшення його ідентифікації й категоризації гравцем.

Трете місце за поширеністю посідає асоціативна мотивація, яка становить 24% від нашої вибірки. Найчастотнішим підтипом є структурно-метафоричний тип мотивації. Цей тип використовується, зокрема, задля підтримання атмосфери гри.

Також вагому частку від нашої вибірки (16%) обіймає невідома мотивація. Невідома мотивація характеризує віртуалміфоніми денотатів, які виконують найважливіші функції в грі, через що вони не супроводжуються пояснювальним пропозиційним компонентом, а гравцеві залишають самостійно дізнатись про них інформацію, запам'ятати та класифікувати протягом гри. Концептуально-інтеграційний й модусний типи мотивації є нечастотними в нашій вибірці (по 1% обіймає кожний із типів) й трапляються у випадках, коли онім відображає в назві масштабні фрагменти сюжету гри. У наступних розділах буде детально розглянуто мотиваційні особливості кожного з класів віртуалміфонімів.

2.2. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфоперсонімів

У комп'ютерних іграх віртуалміфоперсоніми відіграють важливу функцію, оскільки всі ігри мають антропоцентричний (треба зазначити, що компонент

«антропо-», який походить від давньогрецького *ἄνθρωπος*, що означає «людина» [Древнегреческо-русский словарь 1958: 151], у контексті комп'ютерних ігор є суто даниною традиції, оскільки в іграх головними героями можуть бути різні антропоморфні персонажі, які демонструють ознаки людини, проте технічно не є людьми, наприклад, у грі *Nier: Automata* головними героями є схожі на людей (роботи) характер, який зумовлює різні домінуючі функції віртуалміфоперсонінів в іграх різного жанру.

В іграх руху віртуалміфоперсоніни відіграють важливу функцію з оглядом на те, що розробники концентрують у них увагу на діях вузького кола персонажів. Порівнюючи з іграми сюжету, які мають велику кількість персонажів, в іграх руху коло персонажів зазвичай є обмеженим, наприклад, у грі руху *Doom* (римейк 2016 року випуску) усього кілька десятків персонажів (більшість з яких є вторинними) [Doom (2016) Characters], у той час як у грі сюжету *Witcher 3* персонажів більше, ніж 600 [Witcher 3 Characters], що, на нашу думку, продиктовано тим, що в іграх руху сюжет виконує вторинну функцію, а сам процес гри – первинну.

Окрім стандартних для всіх віртуалміфонінів мовленнєвих функцій (комунікативної, апелятивної, експресивної, дейктичної, інформативної й ідентифікаційної, див. докл. Розд. 1.4), широко вживаною для віртуалміфоперсонінів в іграх руху є стереотипізаційна функція, зокрема, з оглядом на невелику кількість персонажів і динамічний характер розвитку сюжету, ця функція переважно використовується задля ідентифікації персонажів погоджено з архетипічною дихотомією Свій/Чужий за допомогою критерія екзотичності ім'я.

В іграх планування онімна сатурація є малою через загальну сфокусованість ігрового процесу на командуванні всією армією замість керування окремими персонажами та взаємодії між ними. Так, у грі *Command and Conquer 3* всього 17 персонажів, з яких більшість є другорядними [Tiberium Wars Characters], а головний герой, яким керує гравець – командир армії – лишається без імені. З оглядом на це, домінуючою функцією віртуалміфоперсонінів в іграх руху також є

стереотипізаційна функція з оглядом на диференціацію персонажів за дихотомією Свій/Чужий.

На відміну від ігор руху та ігор планування, де коло персонажів є обмеженим, в іграх сюжету, де зазвичай багато персонажів, належність яких до позитивних чи негативних часто не буває чітко визначеною, віртуалміфоперсоніми виконують стереотипізаційну функцію задля підтримання атмосфери гри. Так, залежно від сетингу гри, персонажі розділяються на певні раси, етноси, соціальні групи тощо, кожна з яких виділяється за допомогою і навіть й особливостей номінації персонажів. Так, у грі *Nier: Automata* всі персонажі, які належали до армії андроїдів *YoRHa*, мали шифр замість ім'я, наприклад, *21O* (де *O* означає *Operator*, тобто це модель-оператор).

Треба відмітити факт частотного використання антропонімічних формул для номінації персонажів (зокрема, у іграх сюжету), що створюють внутрішньоігрову соціальну ієрархію, наприклад, персонажі *Count Reuven* чи *Lieutenant von Herst* з гри *Witcher 3*, імена яких містять пропозиційний компонент – *count* чи *lieutenant*, відповідно.

Така функційна спрямованість накладає відбиток на мотиваційну специфіку віртуалміфоперсонімів у комп'ютерних іграх. Аналіз їхнього розподілу згідно з типом мотивації в межах нашої вибірки матеріалу виявив кілька провідних тенденцій, які можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	11%
Асоціативний	19%
Змішаний	41%
Невідома мотивація	29%
Всього	100%

Табл. 2.2. Мотиваційний розподіл віртуалміфоперсонімів

Найбільший відсоток належать віртуалміфоперсонажам із змішаною мотивацією – 41% від загальної кількості, у межах якої найчастотнішою є поєднання невідомої та пропозиційної гіперонімічної мотивації, наприклад, ім'я коваля в іграх серії *Dark Souls – Blacksmith Andre*, у якому пропозиційний компонент *Blacksmith* пояснює гравцеві роль персонажа у віртуальному всесвіті. Треба зазначити, що дуже часто саме таке поєднання є характерним для номінації другорядних персонажів в іграх сюжету через велику їх кількість, у той час як для основних персонажів змішана мотивація є менш характерною – для номінації цих персонажів є більш уживаними такі типи мотивації, як асоціативний чи невідомий.

Серед віртуалміфоперсонажів є багато імен, які були цілковито вигадані розробниками гри і які мають невідому мотивацію. У нашій вибірці віртуалміфоперсонажі з невідомою мотивацією займають 29% від загальної кількості. Важливо зазначити, що віртуалміфоперсонажі, які називають позитивних героїв, мають менший ступінь екзотичності для носія англійської мови, проте імена негативних героїв зазвичай мають більший ступінь екзотичності. Наприклад, у грі *Assassin's Creed 4*, головного героя звать більш звичайними з погляду носія англійської мови іменем *Edward Kenway*, його партнерку – *Anne Bonny*, проте головного негативного героя звать іспанським ім'ям *Laureano de Torres y Ayala*. Ще одним прикладом є імена двох персонажів з гри планування *Command and Conquer 3: Jack Granger* – військовий з армії *GDI*, яка позиціонується як позитивна сила, та *Kilian Qatar* – військова з армії *NOD*, яка позиціонується як негативна сила.

Асоціативна мотивація є частотною під час номінації персонажів ігор, вона обіймає 19% від загальної кількості. Прикладами можуть слугувати віртуалміфоперсонаж *The Beast* з гри *GTA 5*, який номінує персонажа, що є людиною, але носить маску чудовиська, чи супротивники з гри *Borderlands*, яких звать *Sledge* (від англ. *sledgehammer*) та *Typhon*, що наголошує на їх бойових якостях: перший персонаж порівнюється з відбійним молотком, вірогідно, на підставі сили удару, а другий персонаж порівнюється з тайфуном, вірогідно, на підставі його руйнівної сили. Також вживаним є асоціативний архетипний

різновид мотивації, який слугує ефективному виконанню стереотипізаційної функції, наприклад, персонаж *Shiva of the East* у грі *Dark Souls*, ім'я якого є покликанням на ім'я відомого індійського божества; або головні антагоністи в грі *Nier: Automata*, яких звали *Adam* та *Eve*, оскільки вони були першими андроїдами, яких виготовили машини самостійно, без сторонньої допомоги, що є алюзією на біблейський міф.

Пропозиційна мотивація також є уживаною задля номінації персонажів ігор— 11% від загальної кількості, наприклад, віртуалміфоперсонім *Stone-humped Hag* з гри *Dark Souls 3*, який номінує персонажа, що має вигляд старої жінки, до спини якої прив'язано великий камінь, тобто цей віртуалміфоперсонім описує зовнішній вигляд персонажа; ще одним прикладом є ім'я персонажу *Fire Keeper* з тієї самої гри, яка доглядає за вогнищем у локації *Firelink Shrine*. У межах віртуалміфоперсонімів з пропозиційною мотивацією можна також виділити поодинокі віртуалміфоперсоніми з пропозиційною еквонімічною мотивацією, наприклад, *Unbreakable Patches* у грі *Dark Souls 3*. В іграх від компанії *From Software*, яка створила серію ігор *Dark Souls* та гру *Bloodborne*, є персонажі, ім'я яких містить компонент *Patches*, наприклад, *Patches the Spider* у грі *Bloodborne* чи *Trusty Patches* у грі *Dark Souls*, які мають дещо схожу зовнішність (окрім *Patches the Spider* у грі *Bloodborne*, який виглядає як павук з тілом, людською головою, проте ця голова схожа на голову персонажа з інших ігор) [Unbreakable Patches; Patches the Spider].

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфоперсонімів, які називали б персонажів ігор за модусним та концептуально-інтеграційним типами мотивації.

2.3. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфоперсонімів

Одним із класів онімів, які відрізняються найбільшим ступенем частотності вживання в межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор, є віртуалміфоперсоніми. Їх функційне навантаження є різноманітним – їхнім призначенням є:

- розділити внутрішньоігровий досвід гравця на сегменти задля полегшення орієнтації в просторі й часу гри, а також полегшити комунікацію між гравцями. Наприклад, віртуалміфотопонім *Cemetery of Ash* в грі *Dark Souls 3* слугує як і просторовий орієнтир, який вказує на певну унікальну локацію в грі, так і часовий орієнтир, оскільки це перша локація в грі, тобто місце початку подій гри;
- виконувати символічну функцію. Наприклад, у грі *Bloodborne* однією з локацій є *Hunter's Dream*, яка, у порівнянні з ворожим світом гри, є затишною та безпечною, що досягається відсутністю ворогів, наявністю двох персонажів, які допомагають гравцеві прогресувати, а також загальною спокійною атмосферою. Через різкий контраст безпеки в цій локації та ворожості середовища за її межами, ця локація стала символом спокою та миру в грі. Задля інтенсифікації емоційної реакції гравця, фінальна битва трапляється саме в цій локації;
- виконувати стеретипізаційну функцію задля підтримання атмосфери гри. Наприклад, у грі *Borderlands 2* всі локації, які містять велику кількість ворожих персонажів, мають назви, які пов'язані з агресією, на кшталт арени, на якій потрібно перемагати бандитів – *Fink's Slaughterhouse*; бази бандитів, яка називається *Bloodshot Stronghold* (за назвою банди, якій вона належить – *Bloodshots*); тюрми корпорації *Hyperion*, яка називається *Friendship Gulag*; чи замок, який є епіцентром концентрації ворогів – *Lair of Infinite Agony*. Як порівняти, багато локацій цієї гри, які не є епіцентрами концентрації ворогів, частіше мають пропозиційну мотивацію, яка описує певні природні властивості місцевості, наприклад, локація *The Dust* знаходиться в місцевості, яка є близькою до пустелі.

Основні тенденції в мотивації віртуалміфотопонімів можна унаочнити в такій таблиці:

Тип мотивації	Кількість
---------------	-----------

Пропозиційний	31%
Асоціативний	25%
Змішаний	38%
Невідома мотивація	6%
Всього	100%

Табл. 2.3. Мотиваційний розподіл віртуалміфотопонімів

На підставі нашої вибірки можна спостерігати, що ігри в сучасному й постапокаліптичному сетингу частіше мають пропозиційну мотивацію, а ігри у фентезійному сетингу частіше мають асоціативну чи невідому мотивацію. Ігри у фентезійному сетингу також частіше мають змішану мотивацію як порівняти з іграми в сучасному й постапокаліптичному сетингах.

Одним із типів мотивації, які трапляються при мотивації віртуалміфотопонімів, є пропозиційна мотивація, яка обіймає 31% онімів з нашої вибірки. Наприклад, однією з локацій у грі *Borderlands 2* є *Frostburn Canyon*, назва якої надає характеристику локації – це холодний і засніжений каньйон. Ще одним прикладом є локація *Undead Settlement* з гри *Darks Souls 3*, яка є поселенням живих мерців, що відображено в назві. Також, як приклад можна навести локацію *City Ruins* із гри *Nier: Automata*, яка є залишками від зруйнованого під час попередніх війн міста.

Частотною при номінації локацій в іграх руху є асоціативна мотивація, яку мають 25% онімів із нашої вибірки. Прикладами цього типу мотивації можуть слугувати назви наступних локацій із гри *Borderlands 2: The Fridge* – назва засніженої та холодної місцевості, назва метафорично порівнює місцевість з холодильником на підставі температури; *Thousand Cuts* – назва гірської місцевості, яка має багато ущелин, назва метафорично порівнює ущелини з порізами; *Opportunity* – назва міста, створеного корпорацією *Hyperion*, яке було збудовано як місце, яке надає можливості для досягнення успіху мешканцями.

Частка віртуалміфотопонімів з невідомою мотивацією є малою як порівняти з іншими категоріями віртуалміфонімів – лише 6%. Прикладом може слугувати назва локації *Anor Londo* з гри *Dark Souls*. Малу частку віртуалміфотопонімів із невідомою мотивацією можна пояснити тим, що у віртуалміфотопонімах, які містять компонент із невідомою мотивацією, часто спостерігається також компонент із пропозиційною гіперонімічною мотивацією, який класифікує денотат певним способом. Це поєднання є частотним різновидом змішаної мотивації віртуалміфотопонімів, яка загалом обіймає 38% нашої вибірки. Прикладом поєднання невідомої та пропозиційної мотивації є *Wam Bam Island* – назва острову з гри *Borderlands 2*. Ще одним частотним типом змішаної мотивації віртуалміфотопонімів є поєднання асоціативного та пропозиційного компонентів, прикладом чого може слугувати назва золотих шахт із гри *Borderlands 2* – *Mines of Avarice*, де *mines* є пропозиційним компонентом, а *avarice* є компонентом, що метафорично описує золото – через жадібність, тобто емоцію, яку золото може викликати.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфотопонімів з модусним та концептуально-інтеграційним типами мотивації.

2.4. Функційна та мотиваційна специфіка віртуалміфохрематонімів

Ще одним класом віртуалміфонімів є віртуалміфохрематоніми. Цей клас виконує важливу функцію в іграх, оскільки обладнання ігрового персонажа є одним із ключових факторів, які впливають на ефективність дій гравця в ігровому всесвіті. Багато сучасних ігор містять сотні об'єктів, зокрема, зброї та броні, які безпосередньо впливають на персонажа, яким керує гравець – зброя збільшує ефективність та/чи змінює тип його атаки, а броня надає додатковий захист. Об'єкти зазвичай відрізняються характеристиками і є елементами внутрішньоігрової економічної екосистеми – чим потужнішим є об'єкт, тим рідкіснішим і більш коштовним він є. Назви об'єктів виконують передусім стереотипізаційну й інформативну функції, оскільки вони допомагають відрізнити

різні класи внутрішньоігрових об'єктів. Так, ігрові об'єкти можна розділити на унікальні й неунікальні. Прикладом неунікального об'єкта є *Long Sword* – назва стандартної шаблі з гри *Dark Souls 3*, яку мають більшість звичайних ворогів. Прикладом унікального об'єкта з тієї ж самої гри може виступати *Eleonora* – гігантська золота сокира, яку можна знайти в певній локації в грі. Ще одним прикладом може виступати назва двох видів зброї з гри *Fallout 4*: гвинтівки *Gauss rifle* та *Righteous Authority*, з яких перша є неунікальним об'єктом, а друга – унікальним, який дається як нагорода за виконання певного квесту. Як бачимо, назви неунікальних об'єктів тяжіють до пропозиційної гіперонімічної мотивації, в той час як назви унікальних об'єктів більше тяжіють до невідомої чи асоціативної мотивації (часто в складі назви зі змішаною мотивацією). У нашому дослідженні ми виходимо з розуміння оніма як покликання на унікальний денотат (див. Розд. 1.3), тому далі буде наведено аналіз назв на позначення суто унікальних внутрішньоігрових об'єктів.

Щодо основних тенденцій у мотивації віртуалміфохремотонімів, їх можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	15%
Асоціативний	10%
Змішаний	71%
Невідома мотивація	4%
Всього	100%

Табл. 2.4. Мотиваційний розподіл віртуалміфохремотонімів

Найбільш частотним типом мотивації віртуалміфохремотонімів є змішана мотивація (71%). Зокрема, поєднання пропозиційної й асоціативної мотивації є найчастіше уживаним. Прикладом цього поєднання є *Fume Ultra Greatsword* – шабля з гри *Dark Souls 3*, яка має темно-сірий колір. Також частотним є

поєднання пропозиційної та невідомої мотивації, прикладом чого може слугувати *Ring of Sar-Issus* – кільце з гри *Heroes of Might and Magic 5*, яке надає гравцю певні бонуси при використанні магічних заклинань.

Одним із типів мотивації віртуалміфохремотонімів є пропозиційна мотивація, яку можна виділити в 15% онімів із нашої вибірки. Прикладами можуть слугувати назви унікальних об'єктів із гри *Darks Souls 3*: лук *White Birch Bow* та щит *Dragonhead Greatshield*, який має форму голови дракона. Ще одним прикладом може слугувати назва *Boots of Levitation*, що номінує пару черевиків із гри *Heroes of Might and Magic 5*, які дають змогу пересуватись по воді як по суші.

Також трапляються віртуалміфохремотоніми з асоціативною мотивацією, які становлять 10% від нашої вибірки. Низьку частотність онімів з таким типом мотивації можна пояснити тим, що здебільшого віртуалміфохремотоніми з асоціативним типом мотивації містять ще й пропозиційний компонент, спрямований на категоризацію об'єкта, й, відповідно, належить до віртуалміфохремотонімів зі змішаною мотивацією. Прикладом віртуалміфохремотоніма із суто асоціативною мотивацією може виступати *Blue Flame* – назва шаблі з гри *Dark Souls 2*. Ще одним прикладом є *Final Judgment* – назва лазерної гвинтівки з гри *Fallout 4*.

Певна частина віртуалміфохремотонімів має невідому мотивацію (4%). Прикладом може слугувати *Wombat* – назва дробовика з гри *Borderlands 2*, мотиватором для якої з невідомого приводу слугувала назва сумчастого ссавця з Австралії. Віртуалміфохремотонімів з іншими типами мотивації в нашій вибірці не було виявлено.

2.5. Функційна та мотиваційна специфіка класів онімів, які є характерними для комп'ютерних ігор

2.5.1. Віртуалміфоквестоніми

Такий клас віртуаліфонімів, як віртуаліфоквестоніми, є притаманним виключно комп'ютерним іграм. Його переважно спрямовано на систематизацію досвіду гравця через розбивання цього досвіду на певні етапи. Вони називаються **квести** – завдання, які головний герой комп'ютерної гри отримує від іншого персонажа, після виконання яких він зазвичай одержує нагороду [Oh]. Цей клас онімів можна розділити на два великих підкласи [див. докл. Карпенко 2016б: 57]:

- назви основних квестів, які називають події, що формують лінію сюжету в комп'ютерній грі. Їх виконання є обов'язковим для просування в грі й, фактично, є тим, заради чого гравець грає в гру. Як зазначає М. Ю. Карпенко, ці назви є більш креативними – вони часто містять метафори, метонімії, алюзії, фрагменти фразеологізмів. На нашу думку, для цього є два приводи: 1) розробники не бажають назвою розкривати несподівані напрямки розвитку сюжету; 2) події цих квестів часто є набагато складними для буквального опису однією фразою. Прикладом цього підкласу віртуаліфоквестонімів може бути квест *Family Matters* з гри *Witcher 3*, у якому потрібно розплутати сімейну драму центральних персонажів. Назва вірогідно є алюзією на американський серіал з такою самою назвою;
- назви другорядних квестів, які є більш описовими. Ці квести є опціональними та присутні для того, щоб гравець міг відволіктися від основної сюжетної лінії гри, здобути гроші чи/й корисні предмети як нагороду за виконання квесту, покращити характеристики ігрового персонажа, або розкрити додаткові аспекти сюжету гри. Факт, що їх назви частіше є описовими, може бути пов'язаним із тим, що ці назви слугують для того, щоб вказати/нагадати гравцю, що саме потрібно зробити, оскільки ці події зазвичай мають рутинний характер. Прикладом цього підкласу може слугувати квест *Contract: Woodland Beast* з аналізованої гри, що фактуально описує завдання, яке є контрактом на вбивство звіра в лісі.

Ще однією функцією віртуалміфоквестонімів є полегшення взаємодії між гравцями при обговоренні гри на тематичних форумах та іншими способами, оскільки часто квести є унікальними в межах однієї гри. У разі, коли в грі присутні однотипні квести, одним із рішень, які використовують розробники комп'ютерних ігор, є надання їм назв із пропозиційною еквонімічною мотивацією, наприклад, у грі *Nier: Automata* є пропозиційно гіперонімічно вмотивований віртуалміфоквестонім *Machine Examination 1*, який називає завдання, під час якого потрібно реактивувати зламаного робота, після якого з'являється однотипний квест *Machine Examination 2*, назва якого має пропозиційну еквонімічну мотивацію.

Також треба зазначити, що розбивання ігрового процесу на квести не є обов'язковим елементом гри, так, в деяких іграх процес їх проходження згруповано за рівнями, назви яких можна вважати підвидом віртуалміфоквестонімів. Прикладом може слугувати назва рівня *The Final Battle* з гри *Command and Conquer 3*. У деяких іграх ігровий процес не розбито ані за рівнями, ані за квестами, тому в них такий клас онімів, як віртуалміфоквестоніми, відсутній. Прикладом такої гри є *Minecraft* – гра, у якій гравець може видобувати різні матеріали й будувати різні споруди, проте це не є обов'язковим, оскільки ігровий процес не має чітко вираженої мети.

У нашій вибірці віртуалміфоквестонімів було виявлено такі тенденції:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	48%
Асоціативний	29%
Змішаний	15%
Модусний	6%
Концептуально-інтеграційний	2%
Всього	100%

Табл. 2.5. Мотиваційний розподіл віртуалміфоквестонімів

Найуживанішим типом мотивації віртуалміфоквестонімів є пропозиційний, який загалом обіймає 48%. Численність цієї категорії можна пояснити більшою кількістю другорядних квестів, порівнюючи з основними, через що їхня назва покликана нагадати гравцеві, що саме потрібно зробити під час виконання квесту. Прикладом може слугувати квест *The Battle of Kaer Morhen* з гри *Witcher 3*, у якому потрібно виграти баталію в замку, який називається *Kaer Morhen*, чи квест з тієї самої гри *Count Reuven's Treasure*, у якому потрібно знайти скарб зазначеного в назві графа. Іноді в назві квесту зазначено також і локацію, в якій відбуваються події, прикладами чого можуть слугувати квести *Claptrap Rescue: Tetanus Warren* – квест із гри *Borderlands*, протягом якого потрібно врятувати робота *Claptrap* у локації *Tetanus Warren*, або *Boston After Dark* – квест із гри *Fallout 4*, протягом якого потрібно пересуватися по нічному Бостону.

29% від нашої вибірки обіймають асоціативні за мотивацією віртуалміфоквестоніми. Передусім, до віртуалміфоквестонімів, що мають таку мотивацію, належать основні квести. Причини для домінантності саме цього мотиваційного типу серед віртуалміфоквестонімів на позначення основних квестів зазначено вище. Прикладом може бути квест *On Thin Ice* з гри *Witcher 3*, у якому потрібно подолати головних супротивників гри, що своєю назвою вказує на критичність ситуації й високу вірогідність провалу. Ще одним прикладом може бути квест *Broken Flowers* з тієї самої гри, у якому потрібно спілкуватися з декількома покинутими дівчатами ловеласа. У цій назві, на нашу думку, дівчина уподібнюється до квітки, а акт покидання її – до зламання цієї квітки. Також як приклад можна навести назву ще одного квесту з тієї самої гри – *The Calm Before the Storm*, у якому одна з головних героїнь відпочиває з новими друзями, коли її наздоганяють вороги й вчиняють жорстоку атаку на селище, де вона ховалась. Назва квесту порівнює атмосферу затишності й безпеки, яку змінила атака, з затишшям перед бурею.

Певний відсоток віртуалміфоквестонімів має змішаний тип мотивації (15%). Найчастотнішою комбінацією мотивів номінації є поєднання пропозиційного й

асоціативного мотивів. Прикладом є назва квесту *Blood on the Battlefield* із гри *Witcher 3*, у якому йдеться про поховання товариша, який пав на полі бою, у назві якого поєднано пропозиційну (компонент *battlefield*) і асоціативну (компонент *blood*) мотивації. Ще одним прикладом є *It Takes a Village* – назва квесту з гри *Nier: Automata*, у якому потрібно розвідати становище в щойно знайденому селищі роботів, які приділяють багато уваги вирощенню молодого покоління роботів. Назва як пропозиційно називає місце дії (компонент *village*), так і, вірогідно, є алюзією на африканське прислів'я *It takes a village to raise a child*, у такий спосіб вказує на увагу, яку роботи в селищі приділяли створенню й пестуванню нових роботів.

6% від нашої вибірки обіймає модусна мотивація. Прикладами можуть виступати такі квести з гри *Witcher 3: Ugly Baby*, де потрібно повернути персонажа, перетвореного на потворного карлика, до первинного обліку, чи *Dark Legacy*, який полягає в пошуку скарбу в старовинному маєтку з привидами.

Малочисленими є віртуалміфоквестоніми з концептуально-інтеграційною мотивацією (лише 2% від нашої вибірки). Прикладом є зазначений вище віртуалміфоквестонім *MMORPGFPS*.

2.5.2. Віртуалміфоксеоніми

Одним із класів віртуалміфонімів є віртуалміфоксеоніми. Цей клас онімів, як і віртуалміфоквестоніми, є специфічними суто для електронного дискурсу комп'ютерних ігор й не трапляється поза його межами. Віртуалміфоксеоніми в комп'ютерних іграх виконують передусім функцію систематизації й категоризації здібностей, навичок та окремих дій чи послідовностей дій персонажа в ігрових ситуаціях, коли можливим є створення унікальної конфігурації вищезгаданих здібностей, навичок та дій за уподобанням гравця. Це призводить до індивідуалізації репертуару дій і їх ефективності в залежності від суб'єктивних преференцій гравця. Для покликання на таку індивідуальну конфігурацію в англomовному слензі, притаманному гравцям комп'ютерних ігор,

використовується термін *build*. Наприклад, у грі *Witcher 3* можна створити конфігурації навичок і здібностей ігрового персонажа, які більше скеровано на атаку (у цьому разі гравець може вибрати, наприклад, навичку з назвою *Strength Training*, яка збільшує силу атаки) чи на захист (у цьому разі гравець може надати перевагу, наприклад, навичці з назвою *Undying*, яка дає змогу гравцю лікуватися під час бою), на атаку холодною зброєю (в разі чого гравець може вибрати, наприклад, навичку з назвою *Crushing Blows*, яка збільшує ефективність від певних атак холодною зброєю) чи на атаку магією (в разі чого гравець може вибрати, наприклад, навичку *Shock Wave*, яка надає гравцю можливість здійснювати певну магічну атаку) тощо залежно від особистого стилю гри кожного гравця.

Велику вагомість віртуалміфоексеоніми набувають в іграх у фентезійному сетингу, оскільки елементом віртуального світу таких ігор є магія. У такому разі віртуалміфоексеоніми включають у себе назви заклинань, які можуть використовувати гравець та/чи різні персонажі гри. Однією з основних функцій, яку виконують віртуалміфоексеоніми на позначення заклинань – це інформаційна функція, наприклад, у грі *Darks Souls* заклинання, яке освітлює довкілля має назву з пропозиційною мотивацією – *Cast Light*. Треба зазначити, що заклинання нерідко мають розвинену внутрішньоігрову типологію, так, в тій самій грі заклинання мають ступені потужності: у ній є заклинання *Soul Arrow*, яке є магічною атакою з далекої дистанції, а також є більш потужні різновиди цього заклинання, які гравець може знайти пізніше в грі – *Great Soul Arrow*, *Great Heavy Soul Arrow*, *Heavy Soul Arrow*.

Ще однією сферою частотного вживання віртуалміфоексеонімів є ігри жанру *RPG*, які надають гравцю можливість обирати різні навички в обмін на певну кількість очок досвіду, які гравець заробляє за вбивство ворогів та виконання різних внутрішньоігрових завдань. У великій кількості ігор гравець не має можливості отримати всі навички в грі під час стандартного ігрового процесу, тому він має вибирати певну спеціалізацію для власного персонажа. Так, у грі *Heroes of Might and Magic 5* гравець може обрати для персонажа більше навичок,

які пов'язані з боєм на мечах, з магією, з специфічними для класу персонажа властивостями тощо, наприклад, вмінням, що надає можливість більш ефективно накладати заклинання, що атакують, є *Destructive Magic*.

Мотиваційні особливості віртуалміфоексеонімів можна унаочнити в такій таблиці:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	63%
Асоціативний	25%
Змішаний	8%
Невідома	4%
Всього	100%

Табл. 2.6. Мотиваційний розподіл віртуалміфоексеонімів

Велика кількість віртуалміфоексеонімів в іграх має пропозиційну мотивацію (63%) задля пояснення функційного призначення денотата. Прикладами можуть слугувати заклинання з гри *Dark Souls: Hidden Body* – заклинання, яке робить гравця невидимим; або *Hush* – заклинання, яке робить пересування та дії гравця безшумними. Також можна навести як приклади назви навичок із гри *Witcher 3: Bomb Creation* – навичка, яка дозволяє гравцеві створювати вибухівку, чи *Fast Attack* – навичка, яка дозволяє гравцеві швидко атакувати супротивника холодною зброєю. Ще одним прикладом є *Resilience* – назва навички з гри *Borderlands*, яка збільшує захист персонажа проти певних видів атак.

Деяка частка віртуалміфоексеонімів має асоціативну мотивацію (25%) задля підтримання атмосфери, що є актуальним, наприклад, для гри у фентезійному сетингу. Ілюстрацією може слугувати заклинання з гри *Dark Souls: Dark Bead* – заклинання, яке випускає снаряди у вигляді куль світла; або *Soul Spear* – заклинання, яке стріляє променем світла в супротивників. Ще одним прикладом

може слугувати *Battle Trance* – назва навички з гри *Witcher 3*, яка надає гравцю певні бонуси в бою.

Мала частка віртуалміфоексеонімів має змішану мотивацію (8%). Частіше за все віртуалміфоексеоніми зі змішаною мотивацією є поєднанням компонентів із пропозиційною й асоціативною мотивацією. Прикладом може слугувати заклинання *Lightning Storm* із гри *Dark Souls 3*, яке випускає велику кількість блискавок у супротивника, у назві якого, відповідно, компонент *lightning* є пропозиційним, а компонент *storm* є асоціативним. Ще одним прикладом є заклинання *Lightning Spear* з тієї самої гри, яке випускає довгу блискавку у супротивника, у назві якого компонент *lightning* є пропозиційним, а компонент *spear* є асоціативним. Треба зазначити, що віртуалміфоексеонім *Lightning Spear* відрізняється від наведеного вище *Soul Spear* тим, що в останньому обидва компоненти є асоціативними.

Ще однією нечисленною групою віртуалміфоексеонімів є ті, що мають невідому мотивацію – вони обіймають 4% від нашої вибірки. Прикладами можуть слугувати такі знаки (за сюжетом гри це майже те саме, що й заклинання) із серії ігор *Witcher: Aard* – знак, який збиває з ніг ворогів за допомогою телекінезу, або *Yrden* – знак, який створює навколо персонажа пастки для супротивників.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфоексеонімів з іншими мотивами номінації.

2.6. Функційна та мотиваційна специфіка інших класів віртуалміфонімів

2.6.1. Віртуалміфозооніми

Ще одним класом віртуалміфонімів, які активно використовуються в комп'ютерних іграх, є віртуалміфозооніми, що може бути пов'язаним з великою кількістю ворогів в іграх, у яких немає ані зовнішніх ані поведінкових ознак людськості, оскільки до таких ворогів гравцеві легше відчувати антипатію й проявляти агресію. Серед функцій віртуалміфозоонімів має велику важливість

інформаційна функція у поєднанні з ідентифікаційною, оскільки, як порівняти з іменами розумних істот на кшталт людей, ці оніми називають істоти, які не мають власної волі й мислення, тому оніми надаються їм людьми для самих себе – щоб виділити цю істоту з-поміж інших і дати їй базову характеристику, зазвичай, за допомогою опису зовнішності та/або поведінки, оскільки вони обмежені базовими інстинктами у взаємодії з людьми, через що дають менше приводів для асоціативної мотивації і тому їхні оніми є більш частотними, порівнюючи з віртуалміфоперсонажами, пропозиційно вмотивованими.

З оглядом на зазначену вище функційну специфіку, загальні тенденції в сфері мотиваційних особливостей віртуалміфозоонімів можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	31%
Асоціативний	7%
Змішаний	45%
Невідома мотивація	17%
Всього	100%

Табл. 2.7. Мотиваційний розподіл віртуалміфозоонімів

Найуживанішим типом мотивації віртуалміфозоонімів є змішана мотивація (45%). Зокрема, найчастотнішими поєднаннями є вживання: 1) пропозиційного компонента разом з асоціативною мотивацією, наприклад, ім'я двох босів, які виглядали як велетенські павуки, із гри *Borderlands – Queen Tarantella*, якій містить пропозиційний компонент *Tarantella*, який має мотиватор *tarantula* та асоціативно вмотивований компонент *Queen*, який вказує на видатний фізичний розмір цієї особи, або *King Aracobb* з тієї гри, пропозиційний компонент якого, *Aracobb*, має мотиватор *arachnid* і частину від лексеми *cobweb*, редуплікацію літери *b* в якій було викликано, вірогідно, середньоанглійською лексемою *corpe* (павук), яка була одним з мотиваторів слова *cobweb* [Oxford Dictionaries] (та,

можливо, є алюзією на велетенського павука з серії книг *Harry Potter*, якого звали *Aragog* [King Aracobb]); 2) поєднання пропозиційної та невідомої мотивації, наприклад, імена унікальних супротивників, що належать до вигаданого розробниками гри біологічного виду летючих створінь, який називається *rakk*, із гри *Borderlands 2*, що мають імена *Rakkinishu* та *Rakkanoth*, які складаються з пропозиційно-вмотивованого компоненту *Rakk* та компонентів з невідомою мотивацією, *-inishu* та *-anoth*, відповідно. Ще одним прикладом змішаної мотивації є *Old Speartip* – ім'я циклопа з гри *Witcher 3*, яке, вірогідно, було вмотивоване сценою з «Одіссеї», у якій Одисей із товаришами викололи око циклопу Поліфему загостреною на кшталт списа палицею та втекли з його печери, алюзією на що є асоціативний компонент *Speartip*. Компонент *Old* є пропозиційним, оскільки, за сюжетом гри, це створіння існувало протягом довгого часу. Треба зазначити, що в грі, на відміну від «Одіссеї», циклоп не є розумним створінням.

У процесі номінації віртуалміфозоонімів з оглядом на зазначені вище функційні особливості, часто уживаною (31%) є пропозиційна мотивація, прикладом якої є *Pumpkinhead* – пропозиційно гіперонімічно вмотивоване ім'я унікального ворогу з гри *Borderlands 2*, який виглядає як гуманоїд із гарбузом замість голови, на поверхні якої є зле обличчя; або *Blood-Starved Beast* – пропозиційно гіперонімічно вмотивоване ім'я боса (дуже сильного унікального ворога) із гри *Bloodborne*, який є чудовиськом, із якого постійно тече кров у різних напрямках; ще одним прикладом є онім із пропозиційною гіперонімічною мотивацією – *Bleeder*, який називає унікального ворога з гри *Borderlands 2*, що схожий на великого жука, з якого постійно ллється кров. Ще одним прикладом віртуалміфозооніма з пропозиційною мотивацією є *Howler* – ім'я чудовиська з гри *Witcher 3*, яке було названо за характерним звуком, що воно видає.

У процесі створення віртуалміфозоонімів асоціативна мотивація не є частотною (7%). Прикладом такої мотивації є оніми, які називають двох босів із гри *Borderlands 2*, які мають вигляд кібернетичних собак – *Despair* та *Self-Loathing*. Після перемоги вони перетворюються на дружніх роботів, яких звать

Hope та *Self-Esteem* і разом усі ці персонажі є символічно репрезентацією свідомості одного з інших персонажів. Ще одним прикладом асоціативно вмотивованого віртуалміфозооніма є ім'я унікального супротивника, який є візуально схожим на великого павука на дуже довгих ногах, з тієї самої гри – *Skyscraper*.

У процесі номінації віртуалміфозоонімів уживаною також є невідома мотивація (17%). Прикладами можуть слугувати імена двох унікальних супротивників із гри *Borderlands*, які належать до різновиду *skag* – вигаданого розробниками гри біологічного виду істот, схожих на собак, яких звать *Мое* та *Marley*, значення імен яких ніяк не розтлумачено в грі.

У нашій вибірці віртуалміфозоонімів не було виявлено назв з модусною та концептуально-інтеграційною мотивацією.

2.6.2. Віртуалміфотеоніми

Нечисленною проте важливою для віртуального світу комп'ютерних ігор є така категорія власних назв як віртуалміфотеоніми. Оскільки персонажі, яких називають віртуалміфотеоніми, зазвичай не беруть активної участі в подіях ігрового світу, їх функційне навантаження відрізняється від інших класів віртуалміфонімів. Зокрема, віртуалміфотеоніми найчастіше виконують у мовленні персонажів комп'ютерних ігор експресивну і символічну функції. Наприклад, у грі *Darks Souls* символом смерті й хвороби є ім'я бога смерті *Nito*. У грі *GTA 5* герої використовують ім'я *Jesus* як вигук, що виражає інтенсивні (як правило, негативні) емоції.

Щодо мотивації віртуалміфотеонімів, основні тенденції можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	7%
Асоціативний	36%

Змішаний	44%
Невідома мотивація	13%
Всього	100%

Табл. 2.8. Мотиваційний розподіл віртуалміфотеонімів

Значна частка віртуалміфотеонімів мають асоціативну мотивацію (36%), зокрема, частотним є такий підтип, як архетипна мотивація. Так, у серії ігор *Assassin's Creed* є раса божественних створінь, що називається *Isu* (що, можливо, є алюзією на ім'я *Jesus*), до якої належать божества, яких названо на честь божеств різних релігій різних народів, наприклад, трьох представників цієї категорії ігрових персонажів звать на честь давньоримських божеств – *Jupiter*, *Juno*, *Minerva*. Однак є й божества з інших релігійних картин світу, наприклад, одного з божественних персонажів гри названо на честь етрусського бога смерті – *Aita*.

Треба зазначити, що чимала кількість віртуалміфотеонімів має дві форми – коротку й повну, з яких остання містить пропозиційний компонент для розкриття домену впливу божества або його місце в ієрархії пантеону. Наприклад, *Gwyn*, ім'я божества з гри *Dark Souls*, має й повну форму – *Gwyn, Lord of Cinder*, яка вказує на його верховний стан у пантеоні божеств гри. Ще одним прикладом є пара божеств з тієї самої гри та інших ігор серії – *Zinder, God of Desire* та *Zandroe, God of Greed*. Такі імена ми будемо розглядати в повній формі й відносити до імен із змішаною мотивацією, а саме, до такого підтипу, як поєднання невідомої й пропозиційної мотивації. Загалом, віртуалміфотеоніми зі змішаною мотивацією становлять 44% від загальної кількості.

Певна частка віртуалміфотеонімів має невідому мотивацію, прикладом чого може слугувати *Filianore* – ім'я богині з гри *Dark Souls*, яке не має повної форми з пропозиційним компонентом. З оглядом на те, що віртуалміфотеоніми з невідомою мотивацією, які мають повну форму з пропозиційним компонентом, ми віднесли до змішаної мотивації, кількість віртуалміфотеонімів з суто

невідомою мотивацією не є великою – 13%. Деякі віртуалміфотеоніми з невідомою мотивацією мають алюзії та фоносемантичне забарвлення задля створення автентичного оніма. Так, ще одним прикладом віртуалміфотеоніма є *Dibella* – богиня любові й краси з серії ігор *The Elder Scrolls*, у імені якої можна побачити компонент, схожий на італійське *bella* – «красуня» [Collins Dictionary], або *Sithis* – ім'я божества руйнування, вбивства й пустоти з тієї самої гри, яке має негативне фоносемантичне забарвлення; у цьому імені також можна вбачати алюзію на ім'я давньоєгипетського бога піщаних штормів, хаосу й безладу *Seth* чи *Setesh* [Encyclopædia Britannica]. Аналіз фоносемантичної складової й асоціативного навантаження віртуалміфонімів видається актуальною для дослідження темою, яка виходить за межі нашої розвідки. Такі оніми ми будемо відносити до віртуалміфонімів із невідомою мотивацією. Деякі віртуалміфотеоніми мають пропозиційну мотивацію (7%), наприклад, *The Destroyer*, ім'я божественної істоти з гри *Borderlands*, характеризує її дії щодо гравця й ігрового довкілля.

У нашій вибірці віртуалміфонімів не було виявлено віртуалміфотеонімів із модусним та концептуально-інтеграційним типами мотивації.

2.6.3. Віртуалміфофітоніми

Ще одним класом онімів у комп'ютерних іграх є віртуалміфофітоніми. Цей клас онімів є маловживаним, особливо в іграх руху, які відрізняються малою онімною сатурацією взагалі. Рослини в комп'ютерних іграх руху зазвичай є частиною довкілля, яка не отримує особливої уваги й окремих назв. Дещо більшою онімною сатурацією цей клас відрізняється в іграх сюжету через велику кількість локацій, деякі з яких мають дистинктивні рослини, які дістають унікальні назви, що в грі слугують просторовими маркерами. Іноді рослини стають ігровими ворогами, проте тоді вони не набувають унікальної назви, а належать до апелятивів, наприклад, цілий клас ворогів у грі *Borderlands*

називається *Giant Spore*, але це виходить за межі нашого дослідження, яке розуміє онім як назву унікального об'єкта (див. докл. Розділ 1.3).

Щодо мотиваційної специфіки віртуалміфотонімів, основні тенденції можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	51%
Асоціативний	34%
Змішаний	8%
Невідома мотивація	7%
Всього	100%

Табл. 2.9. Мотиваційний розподіл віртуалміфотонімів

Домінантним мотиваційним типом є пропозиційний тип мотивації (51%), який назвою надає характеристику рослині-денотату. Прикладом цього типу може слугувати ім'я унікальної рослини з гри *Dark Souls 2 – Pagan Tree*, яка є старим деревом з елементами, які віддалено схоже на людське обличчя. Ще одним прикладом є *Hanged Man's Tree* – назва дерева з гри *Witcher 3*, на якому висять люди, яких було страчено через повішення.

Також при номінації віртуалміфотонімів використовується асоціативний тип мотивації (34%), прикладом чого може слугувати ім'я босу з гри *Dark Souls – Bed of Chaos*, який є гігантською рослиною з рухомим корінням, яка намагається вбити ним гравця, а його метою є атакувати вразливі точки боса.

Певна частка віртуалміфотонімів має невідому мотивацію (7%), прикладом чого є *Gildergreen* – назва дерева з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, яка не відображає якості денотата пропозиційно, оскільки дерево, яке позначає ця назва, рожевого кольору, а не зеленого чи золотого (від англ. *gild* – «покривати золотом» [Collins Dictionary]), через що ми відносимо його до віртуалміфотонімів із невідомою мотивацією.

Певна частка віртуалміфофітонімів має змішану мотивацію (8%), зокрема, поєднує в собі компоненти з пропозиційною й невідомою чи асоціативною мотивацією. Прикладом поєднання пропозиційної й невідомої мотивації є *Eldergleam Tree* – назва дерева з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфофітонімів з іншими типами мотивації.

2.6.4. Віртуалміфоетноніми

Ще одним класом віртуалміфонімів є віртуалміфоетноніми. Серед їх функцій особливе місце посідає стереотипізаційна функція, оскільки представники різних внутрішньоігрових рас мають певні рекурентні елементи зовнішності, переваги у виборі екіпіровки, характеристики й здібності, особливості темпераменту, які певною мірою мають більшість (чи всі) представники цієї раси.

Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфоетнонімів, їх можна унаочнити у такий спосіб:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	42%
Асоціативний	19%
Невідома мотивація	39%
Всього	100%

Табл. 2.10. Мотиваційний розподіл віртуалміфоетнонімів

42% нашої вибірки онімів складаються з віртуалміфоетнонімів, що мають пропозиційну мотивацію. Як приклад можна навести назву раси з *Kin* із гри *Bloodborne*, яка позиціонується як далека раса родичів людей вірогідно інопланетного походження, на що вказує компонент *Celestial* в іменах представників цієї раси, наприклад, один із босів, який належить до цієї раси,

називається *Celestial Emissary*. Ще одним прикладом може слугувати *Imperial* – назва раси з серії ігор *The Elder Scrolls*, яка позначає мешканців *Septim Empire*.

19% віртуалміфотніонімів із нашої вибірки мають асоціативну мотивацію. Прикладом може слугувати віртуалміфотніонім на позначення раси персонажів серії ігор *Borderlands*, які мають надлюдські здібності, наприклад, телекінезу – *Siren*. Ще одним прикладом є *Dragonborn* – спеціальний клас індивідів із серії ігор *The Elder Scrolls*, які є нащадками драконів й мають надприродні здібності.

39% віртуалміфотніонімів із нашої вибірки мають невідому мотивацію. Прикладом може слугувати віртуалміфотніонім на позначення давньої загадкової раси з серії ігор *Borderlands*, заволодіти спадщиною якої є метою першої частини гри – *Eridian*. Прикладами також є такі назви рас із серії ігор *The Elder Scrolls*: *Khajiit* (раса розумних антропоморфних кішок), *Argonian* (раса розумних антропоморфних рептилій) чи *Altmer* (раса ельфів).

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфотніонімів з іншими типами мотивації.

2.6.5. Віртуалміфоідеоніми

Ще одним класом власних назв, які використовуються в комп'ютерних іграх, є віртуалміфоідеоніми. Через обмеженість кількості внутрішньоігрових об'єктів й більш динамічного перебігу ігрового процесу взагалі, в іграх руху та іграх планування роль віртуалміфоідеонімів не є такою вагомою, як в іграх сюжету, і функціями, які вони переважно виконують, є інформаційна та ідентифікаційна. В іграх сюжету вони можуть також виконувати символічну функцію, наприклад, книга *Mysterium Xarxes* у комп'ютерній грі *The Elder Scrolls IV: Oblivion* виконує роль символу хаосу й забороненого через деструктивність знання.

Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфоідеонімів, їх можна унаочнити таким способом:

Тип мотивації	Кількість
---------------	-----------

Пропозиційний	68%
Асоціативний	8%
Змішана мотивація	20%
Невідома мотивація	4%
Всього	100%

Табл. 2.11. Мотиваційний розподіл віртуалміфоїдеонімів

Найпоширенішими за мотиваційним типом є віртуалміфоїдеоніми з пропозиційною мотивацією, які обіймають 68% вибірки, наприклад, *Book of Abraham* – назва книги з серії ігор *Assassin's Creed*, яка містить ідеї персонажа, якого звали *Abraham of Würzburg*. Також прикладами віртуалміфоїдеонімів із пропозиційною мотивацією можуть слугувати такі оніми: *Aedra and Daedra* – назва книги з серії ігор *The Elder Scrolls*, яка описує два різновиди істот віртуального світу гри, які зазначено в назві; *Songs of Skyrim* – назва книги з тієї серії ігор, у якій надано інформацію про пісні ігрового регіону *Skyrim*; *Annals of the Dragonguard* – назва книги з тієї серії ігор, у якій надано інформацію про організацію, яка називається *Dragonguard*.

Віртуалміфоїдеоніми з асоціативною мотивацією обіймають 8% від нашої вибірки, наприклад, до такого типу мотивації належить *Liminal Bridges* – назва книги з тієї серії ігор, у якій надано інструкції з відкриття порталів між вимірами, що метафорично передано за допомогою лексеми *bridges*.

20% від нашої вибірки обіймають віртуалміфоїдеоніми із змішаною мотивацією. Прикладом оніма з цим типом мотивації може слугувати *Elemental Empires* – назва книги з гри *Witcher 3*, яка розповідає про взаємодію елементів природи – води, вогню тощо. Отже, в наведеному прикладі *elemental* є пропозиційним компонентом, а *empire* – асоціативним, який метафорично вказує на те, що кожний елемент є природною силою.

Мала частка віртуалміфоїдеонімів має невідому мотивацію (4%), прикладом чого може бути *Ahzirr Trajijazaeri* – книга з гри *The Elder Scrolls IV: Oblivion*,

назва якої написана неіснуючою мовою однієї з ігрових рас і значення якої не пояснено. Віртуалміфоїдеонімів з іншими типами мотивації виявлено в нашій вибірці не було.

2.6.6. Віртуалміфокосмоніми

Ще одним класом власних назв, які використовуються в комп'ютерних іграх є віртуалміфокосмоніми. Велику вагомість вони здобувають в іграх у науково-фантастичному сетингу, в іграх в іншому сетингу вони виконують більше допоміжну роль. Так, у серії ігор у фентезійному сетингу *Dark Souls* та схожій грі *Bloodborne* згадуються лише два небесних тіла – *Sun* та *Moon*. У той час як у серії ігор *Borderlands* згадано десятки планет, так, планета *Pandora* з серії ігор *Borderlands* виступає в грі як символ хаосу, який неможливо контролювати, на що вказує алюзія на античний міф про скриньку Пандори в назві.

Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфокосмонімів, оніми з нашої вибірки розділяються на дві групи згідно з мотивацією: 37% мають асоціативну архетипну мотивацію, зокрема, вони часто є культурними алюзіями, наприклад, можна назвати такі планети з серії ігор *Borderlands*, назви яких є алюзіями на божеств давньогрецької чи давньоримської цивілізації: *Artemis* чи *Athenas*; або *Eden-6* – віртуалміфокосмонім, який є алюзією на християнське релігійне поняття. Ще 63% віртуалміфокосмонімів мають невідому мотивацію, наприклад, назва планети з тієї самої серії ігор *Honus 4651*. Також прикладом може слугувати планети *Taiidan* та *Hiigara* з серії ігор *Homeworld* чи *Korriban* та *Tatooine* з серії ігор *Star Wars: Knights of the Old Republic*.

2.6.7. Віртуалміфоергоніми

Ще одним класом онімів, які складають онімну складову електронного дискурсу комп'ютерних ігор, є віртуалміфоергоніми. У комп'ютерних іграх ці оніми виконують важливі функції, зокрема, символічну, наприклад, у світі гри

Bloodborne організація *The Healing Church* асоціюється із зціленням та медичними операціями; та стереотипізаційну, наприклад, у світі гри *Borderlands* зброя фірми *Jakobs* завжди має найбільшу потужність як порівняти з іншими виробниками.

Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфоергонімів, основні тенденції можна унаочнити таким способом:

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	29%
Асоціативний	24%
Змішаний	30%
Невідома мотивація	17%
Всього	100%

Табл. 2.12. Мотиваційний розподіл віртуалміфоергонімів

Певна частка віртуалміфоергонімів має пропозиційну мотивацію (29%). Як приклад можна також навести одну з головних фракцій у серії ігор *Command and Conquer – GDI*, що є аббревіатурою від *Global Defense Initiative*. Прикладами також можуть слугувати такі об'єднання з гри *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, як *Bards College* – який є навчальною установою, що готує бардів та піснярів; *Imperial Legion* – армія Імперії; *Thieves Guild* – об'єднання злодіїв.

Значна частина віртуалміфоергонімів має асоціативну мотивацію (24%). Прикладами можуть слугувати назви банд із гри *Borderlands 2: Bloodshots* чи *Slabs* – обидві назви метафоричним образом описують бойові здатності бійців, які належать до цієї банди – жорстокість чи фізичну витривалість, відповідно. Ще одним прикладом є *Blades* – назва організації з серії ігор *The Elder Scrolls*, яка має своєю метою захищати імператора та мир у віртуальному світі гри. Ще одним прикладом може слугувати об'єднання вбивць з тієї самої серії ігор, яке має назву *Dark Brotherhood*. Фігуративний характер компоненту *Brotherhood* проілюстровано тим, що участь у цьому об'єднанні могли брати також і жінки.

Деяка частина віртуалміфоергонімів має невідому мотивацію (17%), прикладами якої можуть слугувати назви корпорацій-виробників зброї з серії ігор *Borderlands: Dahl* та *Maliwan*. Ще одним прикладом може слугувати клан гоблінів із гри *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, який має назву *Bitterfish*.

Певна частка віртуалміфоергонімів має змішану мотивацію (30%). Зокрема, частотним є поєднання асоціативного та пропозиційного мотивів номінації, прикладом чого може слугувати назва військового спецзагону *Crimson Lance*, де компонент *crimson* є пропозиційним, оскільки члени цього об'єднання мали екіпіровку та одяг червоного кольору, а компонент *lance* є асоціативним, який метафорично описує функційне призначення спецзагону – швидку та потужну атаку. Ще одним прикладом є *Order of the Mythic Dawn* – об'єднання з гри *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, яке мало своєю метою привести у світ гри бога хаосу та руйнування, у назві якого поєднано пропозиційний (*Order*) та асоціативний (*Mythic Dawn*, що метафорично відображає початок нової епохи, у якій буде правити міфічне створіння) компоненти.

Віртуалміфоергонімів із іншими мотивами номінації в нашій вибірці виявлено не було.

2.6.8. Віртуалміфохрононіми

Ще одним класом онімів, які використовуються в комп'ютерних іграх є віртуалміфохрононіми. Серед функцій, які вони виконують, найбільш ваговою є символічна функція. Наприклад, віртуалміфохрононім *The Hunt*, який описує період, протягом якого місто зачинається через епідемію хвороби, що перетворює людей на агресивних монстрів, та мисливці починають вбивати цих монстрів, використовується в грі *Bloodborne* як символ небезпеки, катастрофи й смерті.

Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфохрононімів, вони розділяються на такі групи:

Тип мотивації	Кількість
---------------	-----------

Пропозиційний	35%
Асоціативний	30%
Змішаний	29%
Невідома мотивація	6%
Всього	100%

Табл. 2.13. Мотиваційний розподіл віртуалміфохронімів

35% віртуалміфохронімів мають пропозиційну мотивацію, наприклад, *Los Santos Riots* – назва масового безладу й опору поліції з боку населення міста *Los Santos* у серії ігор *Grand Theft Auto*. Ще одним прикладом є *Skyrim Civil War* – назва події з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, яка слугує для покликання на війну між фракціями *Stormcloaks* та *Imperial Legion* у провінції *Skyrim*.

Ще одним мотиваційним типом віртуалміфохронімів, що обіймає 30% від нашої вибірки, є асоціативна мотивація, прикладом чого є *Age of Dark* – назва епохи з гри *Dark Souls*, яка метафорично передає безлад й дистопічність епохи. Ще одним прикладом є *The Conjunction of the Spheres* – назва події з серії ігор *Witcher*, яка являла собою тимчасову взаємодію між ігровими всесвітами, що призвело до появи магії у всесвіті гри.

Певна частка віртуалміфохронімів має невідому мотивацію (6%). Прикладом може слугувати *Tedd Deireadh* – назва події з гри *Witcher 3*, яка є еквівалентом кінця світу – це означає майбутнє охолодження ігрового всесвіту, яке призведе до вимирання всього населення. На відвернення цієї події й скеровано дії гравця в грі. Щодо назви цієї події, у грі надано переклад з вигаданої давньоельфійської мови – «Час кінця», проте зробити мотиваційний аналіз слова неможливо, через що ми категоризуємо цю назву як віртуалміфохронім з невідомою мотивацією.

В електронному дискурсі комп'ютерних ігор можна також знайти назви, які мають змішану мотивацію (29%). Прикладом може слугувати віртуалміфохронім *Night of Tears*, який позначає таку сюжетну подію ігри, як

нічна атака ельфів на людське місто, під час якої це місто було зруйновано. У цій назві компонент *Night* є пропозиційним, а компонент *Tears* метафорично передає трагічність події.

Віртуалміфохрононімів з іншими типами мотивації в нашій вибірці виявлено не було.

2.6.9. Віртуалміфоуніверсоніми

Ще одним класом онімів, які трапляються в електронному дискурсі комп'ютерних ігор є віртуалміфоуніверсоніми. Серед функцій віртуалміфоуніверсонімів особливе місце займає символічна функція, оскільки кількість ігрових всесвітів є, як правило, обмеженою до одного чи двох. У випадках, коли ігровий всесвіт усього один, віртуалміфоуніверсонім для покликання на нього часто не використовується взагалі, а замість нього використовуються апелятиви на кшталт слів *world*; у разі, коли внутрішньоігрових світів два, вони часто протиставляються один одному – один світ є звичайним світом, а інший – місцем існування зла й ворогів. Прикладом цього можуть слугувати віртуалміфоуніверсонім *Nirn*, який позначає звичайний світ ігор серії *The Elder Scrolls*, та *Planes of Oblivion* із тієї серії ігор, який позначає близький до описів Пекла світ, у якому існують агресивні створіння, що нагадують демонів із західної масової культури.

Тип мотивації	Кількість
Пропозиційний	23%
Асоціативний	31%
Змішаний	9%
Невідома мотивація	37%
Всього	100%

Табл. 2.14. Мотиваційний розподіл віртуалміфоуніверсонімів

Певна частка віртуалміфоуніверсонімів має пропозиційну мотивацію (23%). Прикладами можуть слугувати такі оніми, як *Underworld* – назва потойбічного всесвіту з гри *Heroes of Might and Magic*, яка відповідає словниковому значенню цього слова «Пекло» [Collins Dictionary]. Ще одним прикладом є *Ice Plains* – паралельний всесвіт із гри *Witcher 3*, характеристику якому надано в назві, оскільки це територія з великою кількістю снігу, льоду й низькою температурою.

У нашій вибірці було виявлено також віртуалміфоуніверсоніми з асоціативною мотивацією (31%), прикладом чого є згадані вище *Planes of Oblivion* із серії ігор *The Elder Scrolls*. Щодо віртуалміфоуніверсонімів, пропозиційна мотивація часто виступає як один із складових змішаної мотивації, яка обіймає 9% від нашої вибірки. Прикладом віртуалміфоуніверсоніма зі змішаною мотивацією є *The Ddiddiwedht Desert* – назва паралельного всесвіту з гри *Witcher 3*, яка складається з двох компонентів: *Ddiddiwedht*, який має невідому мотивацію, та *Desert*, який пропозиційно описує цей світ.

Деякі віртуалміфоуніверсоніми мають невідому мотивацію (37%). Прикладами можуть слугувати *Tir ná Lia* – паралельний вимір із серії ігор *Witcher*, який є світом, де живе один із внутрішньоігрових різновидів ельфів. Ще одним прикладом може слугувати *Sovngarde* – назва світу загиблих із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Можна зробити припущення, що ця назва утворена за аналогією з назвою нашого світу в скандинавській міфології – *Midgard*, а компонент *Sovn* походить із датської мови, у якій *søvn* значить «сон» [Cambridge Dictionary], проте ми маємо недостатньо інформації для остаточного твердження, тому категоризуємо цей віртуалміфоуніверсонім як онім з невідомою мотивацією. Інших типів мотивації виявлено не було.

2.7. Розподіл різних класів віртуалміфонімів за мотивацією

У попередніх підрозділах було наведено кількісні дані щодо розподілу кожного класу віртуалміфонімів за мотиваційними типами. Видається корисним також прослідкувати частотність використання кожного з мотиваційних типів щодо всіх класів віртуалміфонімів загалом. Для цього наведемо таку таблицю, що підбиває підсумки наданим вище кількісним результатам:

Тип мотивації	Пропозиційний	Асоціативний	Модусний	Концептуально-інтеграційний	Змішаний	Невідомий	Всього
Віртуалміфоперсоніми	11%	19%	–	–	41%	29%	100%
Віртуалміфотопоніми	31%	25%	–	–	38%	6%	100%
Віртуалміфохремадоніми	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%
Віртуалміфодітоніми	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%

Табл. 2.15. Узагальнений мотиваційний розподіл віртуалміфонімів

Як бачимо з наведеної вище таблиці, пропозиційна мотивація є найбільш поширеною серед віртуалміфоквестонімів, віртуалміфоексеонімів,

віртуалміффітонімів, віртуалміффеотнімів, віртуалміффеідеонімів. Частотність цього мотиваційного типу щодо двох класів, що виконують у грі службову роль з направлення гравця й забезпечення його ефективної взаємодії з грою (віртуалміффекестонімів та віртуалміффекексонімів), можна пояснити бажанням розробників створити самопояснювальні назви, що є легкими для розуміння й запам'ятовування, які б не заважали іммерсії гравця в ігровий процес. Щодо значної кількості віртуалміффітонімів, віртуалміффеотнімів та віртуалміффеідеонімів із пропозиційною мотивацією, 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 віртуалміффекоксонімів) 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 віртуалміффехремотнімів, серед яких 71% онімів мають змішану мотивацію. Значну кількість віртуалміфонімів з асоціативною мотивацією було виділено в межах віртуалміффітонімів, віртуалміффеотнімів, віртуалміффекоксонімів, віртуалміффеуніверсонімів та віртуалміффехрононімів. Саме такий кількісний розподіл можна пояснити, щодо віртуалміффітонімів, бажанням передати основну візуальну характеристику внутрішньоігрової рослини, що робиться не тільки пропозиційно, як зазначено вище, а й метафорично; щодо віртуалміффеотнімів, віртуалміффекоксонімів, віртуалміффеуніверсонімів та віртуалміффехрононімів – асоціативна мотивація часто використовується задля створення урочистості й надання додаткової вагомості денотатам цих онімів у внутрішньоігровому всесвіті.

Невідома мотивація часто використовується для номінації віртуалміфоперсонілів, віртуалміфоетнонілів, віртуалміфокосмонілів та віртуалміфоуніверсонілів. 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 віртуалміфоквестонілів, 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 онілів.

Висновки до Розділу 2

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

Для опису мотиваційної специфіки віртуалміфонілів було обрано когнітивно-ономасіологічний підхід О. О. Селіванової, згідно з яким 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 результаті дослідження було виявлено, що найпоширенішим типом мотивації віртуалміфонілів 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.

Було встановлено, що віртуалміфоперсоніми виконують у межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор, у доповнення до основних функцій онімів (комунікативної, апелятивної, експресивної, дейктичної, інформативної й ідентифікаційної) також й стереотипізаційну функцію задля ідентифікації персонажа за дихотомією Свій/Чужий за допомогою критерію екзотичності ім'я, або задля підтримання атмосфери гри через 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.

Було визначено, що 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, домінують такі типи мотивації: змішаний (38%), зокрема, додавання пропозиційного компоненту до оніма з невідомою чи асоціативною мотивацією, та пропозиційний (31%), що слугують створенню самопояснювальних назв та асоціативний (25%), який є вираженням креативної свободи розробників та іноді слугує виконанню символічної функції.

Було досягнуто висновку, що основними функціями віртуалміфохремотонімів є інформативна й стереотипізаційна задля створення розвиненої внутрішньоігрової екосистеми предметів, яка є частиною багатьох ігор.

До доміантних мотивів номінації віртуалміфохремадонімів 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, і 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 розглянутим 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, основні типи їх мотивації є такими: пропозиційний (63%) та асоціативний (25%), які слугують меті зображення функційного призначення певної навички чи внутрішньоігрової дії.

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

Було виявлено, що віртуалміфотеоніми найчастіше виконують у мовленні персонажів комп'ютерних ігор експресивну й символічну функції. Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфотеонімів, провідні позиції займають 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 ім'я для божества, яке б не сприймалось як пересічне, види мотивації.

У дослідженні було з'ясовано, що віртуалміфофітоніми в комп'ютерних іграх переважно виконують ідентифікаційну функцію. Домінантними мотиваційними типами віртуалміфофітонімів є пропозиційний (51%) та асоціативний (34%), які слугують меті характеристики (переважно візуальних рис) ігрової рослини.

Було з'ясовано, що основною функцією віртуалміфоетнонімів є стереотипізаційна функція. Щодо їхніх мотиваційних особливостей, найчастотнішими є пропозиційна мотивація (42 %), що слугує меті характеристики проміментних рис ігрових національностей, та невідома мотивація (39 %), що призвана виконати стереотипізаційну функцію.

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

У дослідженні було виявлено, що серед проміментних функцій віртуалміфокосмонімів можна виділити символічну та стереотипізаційну функції. Щодо їхньої мотивації, ці оніми розділяються лише на дві категорії: асоціативну (37 %) та невідому (63 %), які слугують меті виконання стереотипізаційної функції завдяки створення назви з високим ступенем екзотичності чи метафоричної характеристики денотата.

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

У дослідженні було встановлено, що найбільш проміментною функцією віртуалміфохрононімів є символічна функція. Щодо найпоширеніших мотиваційних типів цих онімів, домінантні 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.

Було виявлено, що ваговою функцією віртуаліфоуніверсонімів є символічна функція. Найчастотнішими мотиваційними типами віртуаліфоуніверсонімів 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.

Основні положення Розділу 2 відображено в 5 публікаціях [Варбанець 2017а, Варбанець 2016а, Варбанець 2017в, Варбанець 2020а, Варбанець 2018а].

РОЗДІЛ 3. СТРУКТУРНІ Й СЛОВОТВІРНІ ОСОБЛИВОСТІ ВІРТУАЛМІФОНІМІВ

3.1. Структурна специфіка віртуалміфонімів

Багато ономастичних розвідок освітлювали питання структури пропріативних одиниць, зокрема, висували пропозиції щодо оптимального способу групування онімів за структурними групами, зокрема, праці В. В. Німчука [Німчук 1966], М. М. Торчинського [Торчинський 2008; Торчинський 2010а; Торчинський 2010б], О. В. Суперанської [Суперанская 1973, Суперанская 2005], Д. Г. Бучка [Бучко 2012], Н. В. Подольської [Подольская 1978] та інші. Так, в одній із перших (її було опубліковано в 1966 році) вітчизняних розвідок із цієї теми, В. В. Німчук виділяє такі категорії назв [Німчук 1966: 27-28]:

- **прості назви**, тобто ті, які складаються виключно з однієї основи, не мають додаткових афіксів та не є інваріантом іншого імені. Прикладами можуть слугувати такі віртуалміфоперсоніми, як *Adam* та *Eve* – імена головних супротивників із гри *Nier: Automata* (треба зазначити, що, протиставляючи з біблейським міфом, обидва персонажі є чоловіками);
- **скорочені імена**, які є інваріантами певного імені, що не мають певних складових, або набувають додаткових афективних афіксів. Серед скорочених назв В. В. Німчук виділяє кілька підвидів. Так, окрім **простих скорочень**, які є втратою ім'ям одного чи кількох звуків на початку чи кінці слова, прикладом чого є *Ed* – ім'я роботу з гри *Borderlands 2*, яке, вірогідно, є скороченням від *Edward*, виділяються також **складноскорочені назви**, які охоплюють випадки, коли нова назва формується за допомогою поєднання початкових частин двох чи кількох слів. Також можливо поєднання з аббревіатурою. Прикладом цього структурного типу назв є *MINAC* – ім'я роботу з гри *Borderlands*, яке є аббревіатурою від *Mega Interplanetary Ninja Assassin Claptrap*. Ще одним підвидом є **стягнені назви**, які охоплюють випадки випадіння

одного чи кількох звуків з середини назви. Прикладом оніма, який належить до цього структурного підрозділу, є *Duel-icious* – назва досягнення з гри *Borderlands*, яке можна здобути після вигравання першої дуелі в мультиплеєрній грі, що є зрощенням, утвореним від слів *duel* та *delicious*. Виділяються також **зрощені назви**, які охоплюють випадки, коли береться початок одного слова та кінець іншого, з яких утворюється новий онім. Прикладом оніма з такою структурою є *Thermitage* – ім'я унікального ворогу з гри *Borderlands*, який візуально схожий на терміта, що, вірогідно, є поєднанням компонентів *thermite* та *hermitage* (привід для обрання другого компонента є незрозумілим, можливо, він вказує на солітарний шлях життя створіння);

- **складні назви** (ономастичні композити), які розподіляються на **справжні композити**, під якими маються на увазі оніми, які є поєднанням двох чи більше основ, прикладом чого є *Bloodtail* – назва унікальної агресивної істоти з гри *Borderlands 2*, назва якої є поєднанням двох основ – *blood* та *tail*, та **несправжні композити**, які дефінуються як поєднання однієї основи «з частками, префіксами», прикладом чого слугує *No-Beard* – ім'я супротивника з гри *Borderlands 2*, який за сюжетом є піратом та не має бороди;
- **ономастичні словосполучення**, тобто «дво- й багаточленні власні назви», які відрізняються від композитів тим, що останні є поєднанням кількох основ у межах однієї лексеми, у той час як ономастичні словосполучення є онімом, який складається з кількох лексем. Прикладом назви, яка належала би до цього структурного типу є *Prospector Zeke* – двокомпонентне ім'я супротивника з гри *Borderlands 2*.

Ця класифікація була уточнена О. В. Суперанською, яка розділила пропріативні одиниці на три види [див. докл. Суперанская 2005]: **однослівні**, які розділяються на **непохідні**, до яких можна віднести ті оніми, які В. В. Німчук називав простими, та **похідні**, до яких можна віднести такі пункти попередньої класифікації, як прості скорочення, несправжні композити та стягнені назви;

складні, до яких належать всі поєднання кількох основ у межах однієї лексеми, наприклад, такі пункти попередньої класифікації, як справжні композити, складноскорочені назви та зрощення; також О. В. Суперанською виділяється такий пункт, як **багатослівні** назви, які відповідають ономастичним словосполученням у класифікації В. В. Німчука.

М. М. Торчинським було запропоновано таку структурну класифікацію [Торчинський 2010а: 245-247], що, на нашу думку, є оптимальною для застосування в процесі структурного аналізу матеріала розвідки, яку ми із деякими власними уточненнями використовуємо в нашому дослідженні:

- **прості** – одноосновні власні назви, які розділяються на два підтипи залежно від наявності чи відсутності афіксів:
 - **безафіксними**, тобто назви, що мають одну основу й не мають дистинктивних афіксів, які можна розрізнити без спеціального етимологічного аналізу походження слова. Прикладом оніма, який належав би до цієї категорії, є *Blue* – ім'я великого створіння з гри *Borderlands 2*, тіло якого вкрито синіми кристалами;
 - **афіксальними**, тобто назви, які мають одну основу разом зі словотворчими афіксами у своєму складі. Прикладом може слугувати *Shorty* – ім'я супротивника дуже низького зросту з гри *Borderlands 2*, яке складається з основи *short* та словотворчого суфіксу *-y*, який надає слову зменшено-пестливий відтінок значення;
- **складні** – дво- чи багатоосновні власні назви, які розподіляються на такі підтипи:
 - **власне композити**, які ми розуміємо як поєднання двох чи більше основ із можливими сполучними голосними, але без афіксів. Прикладом оніма цього типу може слугувати *Deckhand* – ім'я унікального ворога-пірата з гри *Borderlands 2*, яке складається з двох компонентів – іменників *deck* та *hand*;
 - **афіксальні композити**, які ми тлумачимо як сполучення двох чи більше основ із можливими сполучними голосними та з афіксами,

зазвичай з одним афіксом на кінці. Прикладом може слугувати *Widowmaker* – ім'я унікальної істоти з гри *Borderlands*, що містить компоненти *widow*, *make* та словотворчий суфікс *-er*;

- **складні скорочення**, до яких ми відносимо аббревіатури, телескопічні зрощення та поєднання повного слова зі скороченим. Прикладом цього типу є *BLNG Loader* – ім'я робота з гри *Borderlands 2*, що має золотий корпус, ім'я якого походить від сленгового слова *bling-bling*, що використовується для покликання на надмірно коштовне вбрання й аксесуари [Oxford Dictionaries];
- **складені** – дво- чи багатослівні власні назви, які розподіляються на:
 - **оніми-словосполучення**, які є «поєднанням повнозначної частини мови зі службовою», наприклад, артиклем, часткою, прийменником тощо. Прикладом оніма, який належав би до цього структурного типу, є *The Warrior* – ім'я фінального босу з гри *Borderlands 2*, яке є поєднанням повнозначної лексеми *warrior* та означеного артикля задля підкреслення унікальності цієї істоти;
 - **оніми-словосполучення**, які, за М. М. Торчинським, ми розуміємо як «безприсудкові структури сурядного... чи підрядного... типу». Прикладом може слугувати *Mick Zaford* – віртуалміфоперсонім на позначення персонажа з гри *Borderlands*, яке є поєднанням ім'я та прізвища;
 - **оніми-фрази**, що визначаються як «предикативні конструкції, які вживаються як номінативні одиниці». Прикладом назви, яка належала би до цього структурного типу, є *Where Angels Fear to Tread* – назва квесту з гри *Borderlands 2*, яка є фразою за структурою.

Модифікації класифікації М. М. Торчинського використовувались у низці вітчизняних ономастичних розвідок, так, Є. С. Біла під час аналізу структурної організації ароматонімів також розділила їх на зазначені вище три групи: прості (які включають такі підгрупи, як прості безафіксні, прості афіксальні, усічені), складні (які включають такі підгрупи, як власне композити, афіксальні композити,

редупліковані назви, складноскорочені або абрєвіатурні та акроніми) та складені (які включають такі підгрупи, як оніми-словосполуки, оніми-словосполучення, оніми фрази та юкстапозити). Як бачимо, від нашої класифікації цю варіацію відрізняє те, що окремо виділено прості усічені назви, що ми вважаємо недоцільним, оскільки усічення ми вважаємо словотвірною моделлю, результатом якої є просте безафіксне ім'я; також ця класифікація включає акроніми, які авторка дефінує як власні назви, які є скороченнями, в складі яких є лише великі букви, що ми відносимо в нашому дослідженні до складних скорочень; у класифікації також присутня така підгрупа як юкстапозити, які ми відносимо до інших типів складних онімів згідно з критеріями, описаними вище [Біла 2018: 79-92].

Класифікацію М. М. Торчинського було вжито також для аналізу структури англomовних сайтонімів М. Ю. Карпенком, в якій розділив назви сайтів на три таких само великих структурних групи: прості, складні і складені. Серед простих і складених сайтонімів ним було виділено такі ж підгрупи, що й ми виділяємо в межах нашого дослідження, проте в групі складних за структурою онімів було, окрім складних скорочень, виділено додатковий підтип – абрєвіатури, приводом для чого стала специфіка досліджуваного шару пропріальної лексики – 9.4 % сайтонімів є абрєвіатурами за структурою [Карпенко М.Ю. 2016б: 133-136].

Загальні тенденції в структурному розподілі віртуалміфонімів можна унаочнити таким чином:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 34%
– Безафіксні	27%
– Афіксальні	7%
Складні	разом 11%
– Власне композити	6%
– Афіксальні композити	2%

– Складні скорочення	3%
Складені	разом 55%
– Оніми-словосполуки	10%
– Оніми-словосполучення	41%
– Оніми-фрази	4%
Всього	100%

Табл. 3.1. Структурний розподіл віртуалміфонімів

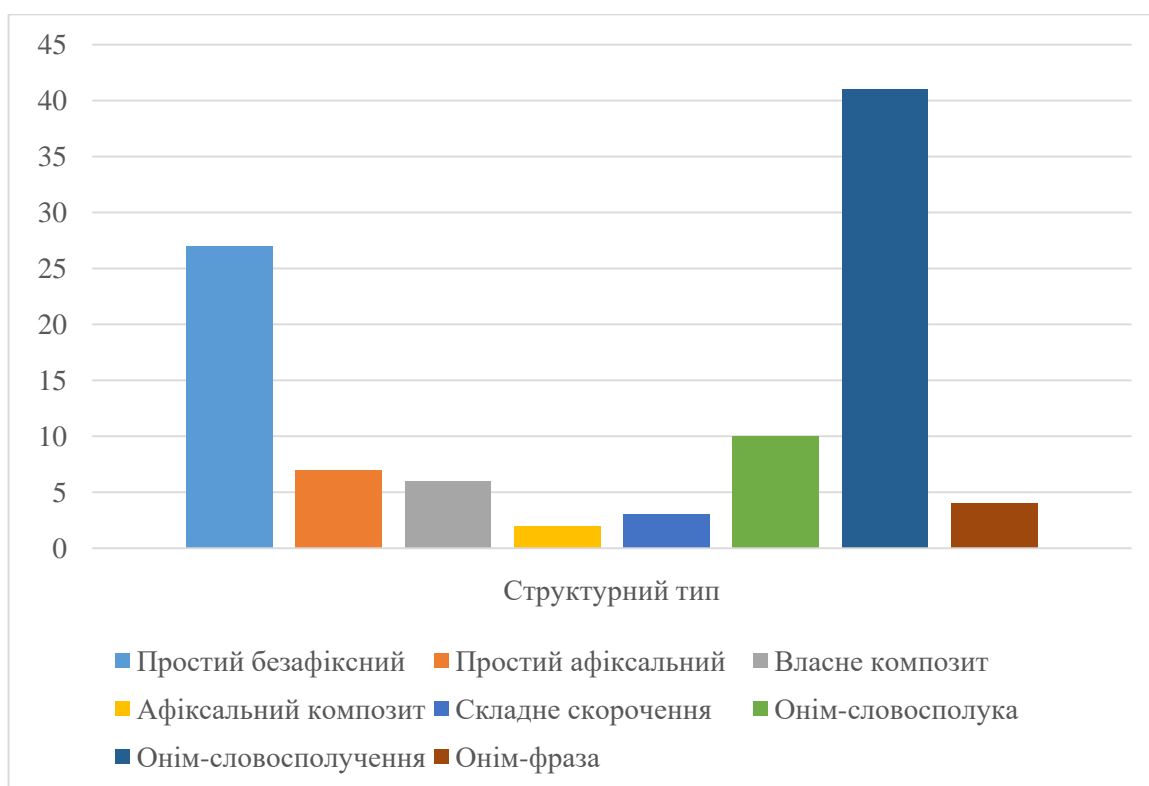


Рис. 3.1. Унаочнення розподілу віртуалміфонімів згідно зі структурними типами

Як видно з кількісних показників, зібраних під час дослідження, домінантним структурним типом є складені оніми (41%), зокрема, оніми-словосполучення, що можливо викликано декількома тенденціями (які також корелюють із виділеними нами приводами, що зумовлюють мотиваційну специфіку віртуалміфонімів, які

було описано в розділі 2.1), до яких тяжіють власні назви на позначення різних елементів віртуального світу гри, які щодо складних назв є такими:

1. Тенденція до самопояснення назви – більшість назв створено у такий спосіб, щоби надавати інформацію про денотат. Це може бути пропозиційний опис, який є всією назвою, чи певна частина назви, яка є компонентом, що пропозиційно описує денотат на кшталт *Aela the Huntress* – ім'я персонажу з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, яка є мисливцем. Це є особливо актуально для другорядних персонажів (яких може бути велика кількість), про основні риси яких онім нагадує гравцеві;
2. Тенденція до підтримання автентичності гри, що є прямим вираженням описаної вище стереотипізаційної функції онімів. Ономастикон кожної комп'ютерної гри (як і весь її віртуальний всесвіт) зроблено в певному сетингу, для якого є прийнятними певні узуальні конвенції. Наприклад, для гри у фентезійному сетингу буде незвичним ім'я *НК-47* (яке є ім'ям унікального робота-вбивці із серії ігор *Star Wars: Knights of the Old Republic*), у той час як для гри в науково-фантастичному сетингу буде незвичним ім'я *Wuunferth the Unliving* (ім'я чаклуна з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*).

Щодо простих онімів, які також займають вагому частку від загальної кількості досліджуваних онімів – 34 % (серед яких 27 % обіймають прості безафіксні) – можна виділити такі тенденції, які можуть бути взаємовиключними щодо описаних вище тенденцій:

1. Тенденція до підвищення зручності використання власної назви через створення короткої назви, яка потребує докладання меншої кількості зусиль при кожному вживанні, що, зокрема, є істиною для часто використовуваних назв на кшталт імен головних героїв гри як от *Ciri* – одна з головних героїв гри *Witcher 3*;
2. Тенденція до створення ілюзії конотоніма – назви, що має «додаткові до основного значення, набуті нею в процесі функціонування», тобто

використання незрозумілого гравцеві оніма в певних контекстах для формування розуміння картини ігрового світу. Прикладом може слугувати віртуалміфотопонім *Astora*, який багаторазово згадується в серії ігор *Dark Souls*, проте гравці ніколи не отримали можливості потрапити в цю локацію.

У наступному розділі буде розглянуто словотвірні моделі, які призводять до утворення віртуалміфонімів з окресленою структурною специфікою.

3.2. Словотвірні моделі формування віртуалміфонімів

Людська мова – це складна система, однією з основних характеристик якої є адаптивність [Арнольд 1986: 21]. Її скелетом є граматики, а плоттю – слова. У той час, як граматики змінюється повільно й поступово, лексичний склад – це складна структура, яка змінюється постійно. Її основним елементом є слово – діалектична єдність форми і змісту [там само: 31], яку можна розуміти, за Ф. Соссюром, як поєднання **форми** (комплексу фонем/графем) з **референтом** (означуванним) через **концепт** (суб'єктивне уявлення про референт) [див. докл. Соссюр 1999: 69].

Лексичний склад мови з процесом її розвитку зазнає змін із лінгвістичних та екстралінгвістичних чинників. До **екстралінгвістичних** належать: змінення довкілля з розвитком людства – виникають нові об'єкти та особливості перебігу процесів, що оточують людей; асоціативне мислення людей, що знаходять спільні риси між непоєднаними між собою предметами та явищами, які стають підґрунтям для переносів значення; дедалі точніше визначення поняття в процесі колективного пізнання навколишньої дійсності, тобто семантичне звуження; зміна суб'єктивного ставлення лінгвосоціуму до певного об'єктивного предмета чи явища; поширення одного синоніму та зменшення частотності використання іншого із соціальних причин на кшталт елітарності однієї лінгвосоціальної групи в білінгвальному середовищі [Арнольд 1986: 73-76].

До **лінгвістичних** чинників зміни словникового запасу належать: спрощення слова через частотне використання; зміна значення слова з появою нового

синоніма на позначення того самого денотата; зміна значення слова внаслідок зміни валентності лексеми, тобто адаптація слова під зміни мовної системи [там само: 71-73].

Як ми бачимо з наведених вище класифікацій, зміни словникового запасу кожної мови бувають двох типів: поява нового слова та зміна значення наявного слова. Розглянемо кожен із них по черзі.

Є два шляхи появи нових слів: створення нових лексем засобами мови та запозичення з іншої мови. Далі буде розглянуто перший спосіб – **словотвір**, який дефінується як «утворення слів, які називаються похідними, ... за допомогою прикладів та моделей [формальних засобів], що є у мові» [Языкознание. Большой энциклопедический словарь: 467]. Ці моделі, за І. В. Арнольд, називаються **дериваційними моделями** (чи словотвірними моделями) та дефінуються як «поєднання коренів та афіксів, які трапляються доволі часто для того, щоб було зрозуміло приналежність нового поєднання до певної частини мови, його лексико-семантичну категорію...» тощо [Арнольд 1986: 93]. Р. З. Гінзбург уточнює, що дериваційні моделі поділяються на продуктивні та непродуктивні. Наведене вище визначення І. В. Арнольд стосується саме **продуктивних** дериваційних моделей, тобто таких, що можуть використовуватися для «створення нових слів у будь-який час». **Непродуктивні** ж нині не використовуються, проте використовувалися на певному історичному етапі розвитку мови [Гинзбург 1979: 112].

Д. Крістал виділяє 4 головні дериваційні моделі: **префіксація**, тобто «додавання префіксу до кореневої морфеми», наприклад, приєднання префіксу *in-* до кореневої морфеми *do* призводить до появи нової лексеми – дієслова *to undo*; **суфіксація**, яка дефінується ним як «додавання префіксу після кореневої морфеми», наприклад, поєднання афікса *-ness* з прикметником *dark* призводить до появи іменника *darkness*; **конверсія** – «зміна класу слова без зміни його форми», наприклад, дієслово *to smoke* може вживатись як іменник – *a smoke* – без зміни форми лексеми *smoke* (треба зазначити, що мається на увазі базова форма слова – інфінітив для дієслова, називний відмінок для іменника тощо; граматична

парадигма лексеми при переході з однієї часини мови в іншу змінюється); **словоскладання** – «дві кореневі морфемі складаються для формування нового слова», наприклад, дієслово *to blow* та іменник *fish* формують композит *blowfish* [Crystal 1987: 90].

Також він виділяє ще 4 вторинні дериваційні моделі: **редуплікація** – подвоєння кореневої морфемі, прикладом якої може бути слово *goody-goody* (англ. неформ. «той, хто поводитьсь так, щоб задовольнити авторитетних людей» [Cambridge Dictionary]), або *wishy-washy* (англ. неформ. «той, хто не має чітких ідей, принципів чи помітних якостей» [там само]), де, як ми бачимо, вживаються два різних, проте дуже схожих за звучанням слова, що можна виділити як підтип редуплікації; **усічення** – «неформальне скорочення слова, часто до одного складу», прикладом чого можуть слугувати скорочення слова *doctor* до *doc*, або *repository* до *repo*; **акронім** – «формування слова за допомогою складання перших літер слів», наприклад, *EU* – *European Union*, або *VIP* – *Very Important Person*; **зрощення** – «змішування двох слів в одне» [Crystal 1987, 90], прикладом чого стають такі слова як *smog* (поєднання слів *smoke* та *fog*).

Р. З. Гінзбург об'єднує перші дві дериваційні моделі за Д. Крісталом в одну – **афіксацію**, яка дефінується як «додавання дериваційних афіксів до різних типів основ» [Гинзбург 1979: 114], в межах якої виділяються такі підтипи, як префікація та суфіксація. Дослідниця також виділяє конверсію та словоскладання, уточнюючи, що значення результату словоскладання залежить не тільки від суми компонентів, що його формують, а й від його структури, наприклад, *fruit-market* та *market-fruit* – це два різних слова, *фруктовий ринок* та *фрукт із ринку*, відповідно [там само: 144].

Щодо вторинних дериваційних моделей за Д. Крісталом, І. В. Арнольд відносить редуплікацію до словоскладання та виділяє такий його підтип, як **редуплікаційний композит** [Арнольд 1986: 129]. Також вона відносить акронім за Д. Крісталом до такого типу, як **абрєвіатури** – «пропуск літер з однієї чи більше частин слова» – який є підтипом усічення [там само: 142-145]. Також виділяються ще декілька продуктивних дериваційних моделей, які не згадав

Д. Кристал: **зміна звуків** – «зміна фонемної композиції кореня» для розрізнення слів, наприклад, однина *foot* та множина *feet*; **зміна наголосу** – «зміна наголосу в гомографічних слова», також задля їх розрізнення, наприклад, прикметник *fréquent* та дієслово *frequént*; та **ономатопея** (звукоімітація) – імітація екстралінгвальних феноменів мовними засобами [там само: 145-150], наприклад, слово *meow* призвано імітувати звуки, які робить кішка.

Якщо говорити про дериваційну специфіку саме онімних одиниць, то ми звернулися до класифікації М. М. Торчинського. Він виділяє такі дериваційні моделі власних назв [Торчинський 2010б: 14; Торчинський 2010а: 231-240]:

- **афіксація**, тобто додавання до похідної основи словотворчих афіксів, залежно від класу яких можна виділити такі підтипи цієї дериваційної моделі:
 - **префіксальна** афіксація, яка обіймає додавання до оніма словотворчих префіксів. Ця модель частіш за все формує складові частини власних назв, утворених за допомогою інших дериваційних моделей. Прикладом може слугувати віртуалміфоергонім *O'Deas Pharmacy* з гри *GTA V*, у якому частина *O'* має ірландське походження;
 - **суфіксальна** афіксація, що охоплює додавання до лексеми словотворчих суфіксів. Прикладами можуть слугувати віртуалміфохремотоніми на позначення засобів особистого транспорту *Bagger* та *Baller* з гри *GTA V*, обидва утворені за допомогою додавання продуктивного суфіксу *-er*. Особливої уваги заслуговують віртуалміфоніми вигаданими мовами на кшталт назви селища *Lofoten* з гри *Witcher 3*, який створено вигаданою ельфійською мовою. Це слово насправді походить із норвезької мови (і є назвою архіпелага в Норвегії) та має закінчення множини *-en*. У деяких комп'ютерних іграх оніми, що утворено за допомогою поєднання вигаданої основи й реального продуктивного суфіксу є поширеними і питання щодо того, як їх

класифікувати – намагаючись виділити афікс чи як окреме слово – є дискусійним. Надалі ми будемо намагатися виділити продуктивні афікси у випадках, де це можливо;

- **усічення**, тобто відкидання частини слова, в межах якої можна виділити такі підтипи:
 - **афареза**, до якої можна віднести випадки відкидання початку слова, прикладом чого може бути віртуалміфоергонім *Vangelico* з гри *GTA V*, який походить від іспанського *evangélico* – «євангелічний»;
 - **синкопа**, що обіймає випадки відкидання певної кількості букв у середині слова. Ця дериваційна модель є малопоширеною для утворення цілих віртуалміфонімів, вона частіше використовується для утворення їхніх складових на кшталт віртуалміфоергоніма *Up-n-Atom Burger* з гри *GTA V*;
 - **апокопа**, що охоплює випадки відкидання кінця слова. Ця дериваційна модель часто використовується для утворення віртуалміфонімів, наприклад, віртуалміфоантропонім *Ciri* – ім'я одного з головних персонажів гри *Witcher 3* – утворено за допомогою відкидання трьох літер у кінці її повного імені – *Cirilla*;
- **складання**, тобто поєднання двох чи більше основ, у межах якої можна виділити декілька підтипів:
 - **власне складання**, тобто безпосередньо об'єднання декількох основ (часто супроводжується суфіксацією). Прикладами можуть бути віртуалміфотопонім *Crow's Perch* та віртуалміфоантропонім *Phillip Strenger* з гри *Witcher 3*. Особливої уваги заслуговує віртуалміфотопонім із цієї ж гри *Hindarsfjall*, який походить із вигаданої мови, яка наслідує реальним «нордичним» мовам, тобто містить елементи норвезької, валлійської, ісландської, ірландської мов тощо. У цьому випадку топонім є поєднанням форми шведського слова *hind* (самиця оленя) [Swedish-English dictionary]

та ісландського *fjall* – гора [Icelandic Online Dictionary]. Як було зазначено вище, не зрозуміло, чи треба намагатися розділити власні назви такого типу на окремі основи;

- **зрощення**, під яким М. М. Торчинський розуміє об'єднані прізвища на кшталт Семенюк-Самсоненко. Випадки використання цієї моделі для утворення віртуалміфоантропонімів численні, наприклад, ім'я персонажа *Shilard Fitz-Oesterlen* з гри *Witcher 3*. Також є ще одне розуміння цього терміна – об'єднання частин двох основ для формування однієї, наприклад, віртуалміфоергоніми *Nutsaki* (назва ресторану, об'єднання слів *Nut* та, вірогідно, *Nagasaki*) та *Speedophile* (назва виробника транспортних засобів, поєднання *speed* та морфеми *-phile* в значенні «той, хто любить», вірогідно, це слово є гумористичним покликанням на слово *pedophile*) з гри *GTA V*. Надалі всі оніми, які підходять під будь-яке з цих двох тлумачень, ми будемо відносити до цієї групи;
- **абрєвіація**, тобто поєднання перших літер слів, що формують «повну версію» назви, наприклад, віртуалміфоергоніми *G&B* (що розшифровується як *Gutter & Blood*) чи *IAA* (що означає *International Affairs Agency*) з гри *GTA V*;
- **конверсія**, тобто зміна граматичної парадигми слова без зміни його похідної форми. Прикладами можуть слугувати віртуалміфоозонім *Chop* або віртуалміфоантропонім *Stretch* з гри *GTA V*, які походять від відповідних дієслів.

М. М. Торчинський також до шляхів онімної деривації відносить **конфіксальну** та **флексійну** афіксацію, проте ці дериваційні моделі не є продуктивними для англомовних віртуалміфонімів – у нашій вибірці не було зафіксовано жодного випадку їхнього використання, що можна пояснити специфікою англійської мови.

Треба також наголосити, що для утворення віртуалміфонімів використовуються також **одноосновні слова**, тобто слова, у межах яких неможливо виділити будь-яку словотвірну модель з наведених вище. Прикладом можуть бути такі персонажі з гри *Witcher 3*: перевертень *Dudu* та другорядний персонаж, який за сюжетом гри був свідком, що мав ім'я *Agneta*.

Основні тенденції у сфері використання дериваційних моделей для утворення віртуалміфонімів можна унаочнити таким чином:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	22%
Афіксація	9%
Усічення	3%
Складання	разом 64%
– Власне складання	56%
– Зрощення	5%
– Абревіація	3%
Конверсія	2%
Всього	100%

Табл. 3.2. Словотвірний розподіл віртуалміфонімів

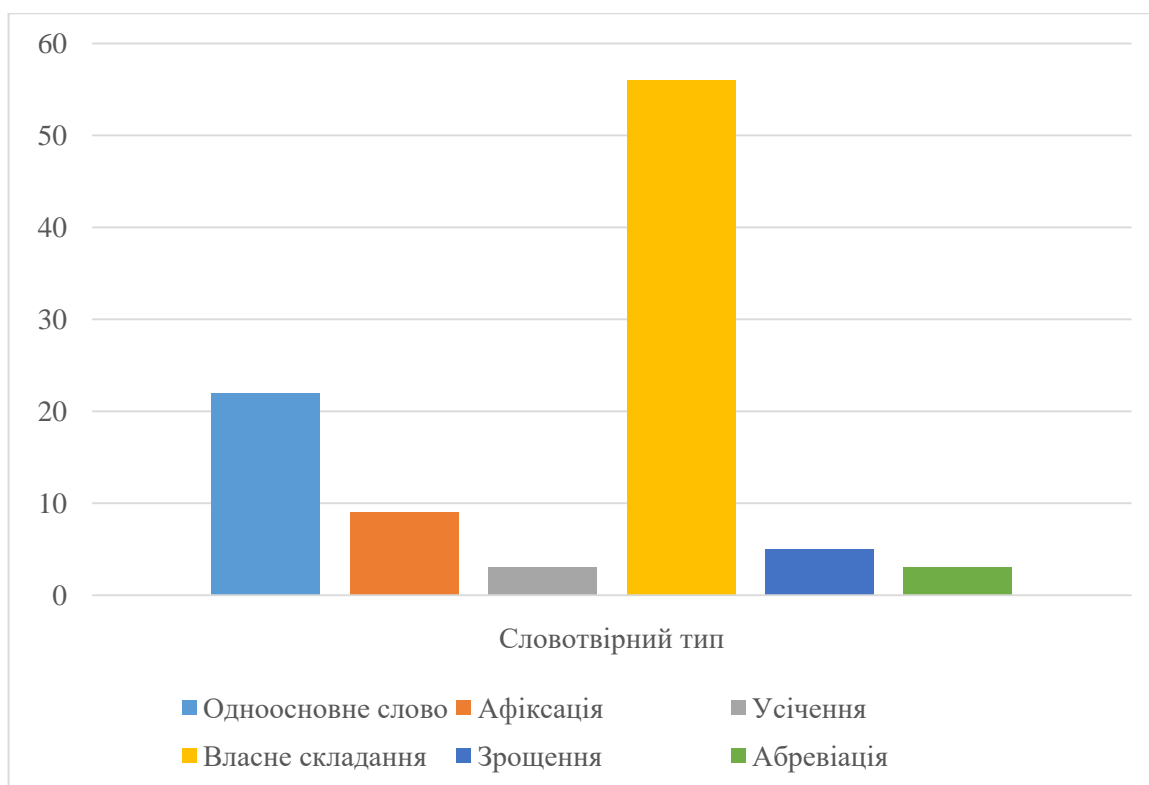


Рис. 3.2. Унаочнення розподілу дериваційних моделей віртуалніфонімів

Отже, найчастотнішим типом словоскладання (яке загалом обіймає 64 % від нашої вибірки), зокрема, такий його підтип як власне складання формує 56 % від нашої вибірки; ще 5 % формує зрощення, а 3 % припадає на аббревіатури. Друге за популярністю місце посідає використання одноосновних слів, що обіймає 22 % нашої вибірки. Саме такий розподіл, на нашу думку, продиктовано тими самими тенденціями, що було окреслено в розділі 3.1.

Треба зазначити, що ще 9 % припадає на використання афіксації, причиною для чого може бути зазначена вище тенденція до створення назв, що пояснюють самих себе, наприклад, через пропозиційне чи метафоричне зазначення характеру ефекту, який можна очікувати від предмету, так, *CHOPPER* є назвою потужної гвинтівки з гри *Borderlands 2*, яка метафорично пояснює функційне призначення денотату.

Треба додати, що конверсія становить 2%, а усічення – 3 %. Такий малий відсоток можна пояснити малим спектром можливостей для використання цих моделей щодо віртуалніфонімів, оскільки конверсія у такому разі передбачає

використання лише одного слова (зазвичай, дієслова) у ролі іменника, а усічення суперечить тенденції до створення самопояснювальних назв.

3.3. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфоперсонімів

Розподіл комп'ютерних ігор за структурними типами значно відрізняється залежно від сетингу гри. Прості за структурою віртуалміфоніми є більш частотними в іграх у постапокаліптичному й сучасному сетингу, у той час як складені за структурою оніми є менш частотними (треба зазначити, що у загальному відсотковому співвідношенні кількість складених за структурою віртуалміфонімів є найбільшою також і в іграх у цих сетингах). В іграх у фентезійному сетингу можна спостерігати зворотню тенденцію – у них частотність складених за структурою онімів є більшою, а простих за структурою – меншою. Це можна пояснити усталеною традицією в іграх цього сетингу давати більш довгі імена персонажам.

Розподіл віртуалміфоперсонімів у комп'ютерних іграх за структурними типами є наступним:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 37%
– Безафіксні	28%
– Афіксальні	9%
Складні	разом 22%
– Власне композити	14%
– Складні скорочення	8%
Складені	разом 41%
– Оніми-словосполучення	41%
Всього	100%

Табл. 3.3. Структурний розподіл віртуалміфоперсонімів

Перше місце (41%) у нашій вибірці посідають складені за структурою віртуалміфоперсоніми, а саме – оніми-словосполучення, зокрема, **антропонімні формули**, які дефінуються як «визначені кількості компонентів іменування (2-3 члени), порядок черговості різних компонентів антропонімів в офіційних найменуваннях людини» [Бучко 2012: 45]. Зокрема, три найбільш численні групи складених за структурою віртуалміфоперсонімів є такими: 1) поєднання ім'я та прізвища, наприклад, головні персонажі гри *GTA V* мають такі імена: *Franklin Clinton*, *Michael De Santa* та *Trevor Philips*, або персонажі з гри *Witcher 3*: *Sabrina Glevissig*, *Keira Metz* та *Triss Merigold*, усі з яких є складеними за структурою; 2) поєднання ім'я та характеристики-прізвиська, наприклад, персонажі з гри *Borderlands 2*, які мають в імені квалітативний компонент, який виражено прикметником: *Tiny Tina*, яка є маленькою дівчинкою і спеціалістом з вибухівки, компонент *tiny* характеризує як її зовнішній вигляд, так і юний вік і має пропозиційну мотивацію; *Mad Moxxi*, яка є організатором гладіаторських боїв та власницею бара в серії ігор *Borderlands*, компонент *Mad* в її імені не відображає риси її характеру, імовірноше, ім'я є алюзією на імена *Mad Max* (через схожість сетингу у фільмі та грі) з однойменного фільму чи *Mad Hatter* (оскільки вона носить шляпу) з книги Л. Керола *Alice in Wonderland*; 3) поєднання ім'я та місця походження персонажа, наприклад, ім'я персонажа гри *Dark Souls*, якого звали *Solaire of Astora*, у якому *Astora* – це віртуалміфотопонім на позначення технологічно і культурно розвиненої країни, або ім'я принцеси країни *Oolacile* з тієї самої гри, яку звали *Dusk of Oolacile*. Часто цей компонент є арбітральним, так, наведені вище імена персонажів з гри *Witcher 3* мають більш повні форми: *Sabrina Glevissig of Ard Carraigh*, *Keira Metz of Carreras* та *Triss Merigold of Maribor*. Існують віртуалміфоперсоніми, які виходять за межі цього поділу, наприклад, ім'я супротивника з гри *Borderlands 2*, який є висміюванням зовнішнього вигляду й поведінки гравців у грі *Dark Souls*, якого звать *-=n00bkiller=-*. Для створення аутентичності, різні раси та фракції в грі мають різні особливості номінації, наприклад, імена ельфів характеризуються додатковим родовим суфіксом *aer*,

наприклад, *Ida Emean aep Sivney*; імена мешканців імперії Нільфгард характеризуються суфіксами *var* чи *aep*, наприклад, ім'я імператора Нільфгарду – *Emhyr var Emreis*. Однак, прізвище чи місце походження відомі не для всіх персонажів, наприклад, ім'я головного героя гри – *Geralt of Rivia*, проте останній компонент є вигаданим ним самим та його наставником *Vesemir*, оскільки його місце народження невідоме.

Друге місце (разом 37 %) посідають прості за структурою віртуалміфоперсоніми. Серед них більш поширеними є прості безафіксні за структурою віртуалміфоперсоніми (28% від загальної кількості), які є прізвиськами, позивними чи неформальними іменами персонажів, які є єдиним відомим ідентифікатором певного персонажа згідно із сюжетом гри. Прикладами можуть слугувати такі прості безафіксні віртуалміфоперсоніми із серії *Borderlands*, які називають головних героїв цієї серії: *Brick*, *Mordecai*, *Roland*, *Lilith*; або персонаж-маг *Ingward* з гри *Dark Souls*; ще одним прикладом є *Kane* – головний антагоніст із серії ігор *Command & Conquer*, ім'я якого є простим за структурою. Прості афіксальні віртуалміфоперсоніми є нечисленними (9 % від загальної кількості), проте їх також можна зустріти, наприклад, ім'я пілота винищувача з гри *Borderlands* – *Boomer*.

Останнє місце (22 %) займають складні за структурою віртуалміфоперсоніми, зокрема, серед них 14 % займають власне композити, наприклад, супротивник із гри *Borderlands 2*, який пересувається на літальному пристрої, ім'я якого *Flyboy*; чи супротивник-кіборг із гри *Borderlands*, якого звать *Motorhead*. 8 % займають складні скорочення, наприклад, ім'я робота *SHADOW-TP* з тієї самої серії ігор (від англ. *Shadow-Trap*, де компонент *Trap* є скороченням від повної назви моделі робота – *Claptrap*); ще одним прикладом є *9S* – ім'я одного з головних героїв гри *Nier: Automata*, яке є складним скороченням за структурою, оскільки компонент *S* у назві розшифровується як *scanner*.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфоперсонімів, які були б афіксальними композитами, онімами-словосполуками чи онімами-фразами за структурою.

Щодо словотвірних моделей, які використовуються для утворення віртуалміфоперсонімів, вони розподіляються таким чином:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	17%
Афіксація	11%
Усічення	7%
Складання	разом 65%
– Власне складання	55%
– Зрощення	4%
– Абревіація	6%
Всього	100%

Табл. 3.4. Словотвірний розподіл віртуалміфоперсонімів

Значна кількість віртуалміфоперсонімів (17 %) виражені одним словом, яке має оказіональний характер. Такі оніми можна розділити на три групи: 1) ті, що мають невідому (без спеціального розгляду) мотивацію і через це в них неможливо виділити мотиватор й словотвірну модель, прикладом чого може слугувати ім'я робота-супротивника з гри *Borderlands 2*, якого звать *010011110100110101000111010101110101010001001000*, що є двійковим кодом, який при конвертації в текст перетворюється на *OMGWTH* (аббревіатура від англ. фрази *Oh my God, what the hell*) [010011110100110101000111010101110101010001001000]; 2) одноосновні апелятиви, які використовуються задля пропозиційної чи асоціативної мотивації персонажів, наприклад, персонаж із тієї самої гри, якого звать *Angel*; 3) узуальні імена, які неможливо розділити на складові без спеціального етимологічного аналізу, наприклад, ім'я персонажа з тієї самої гри – *Athena*.

Найчастіше вживаною словотвірною моделлю для утворення віртуалміфоперсонімів є словоскладання (всі підтипи загалом – 65 %), у межах

якого можна виділити власне складання, яке посідає перше місце серед словотвірних моделей за частотністю (55%), прикладом цієї моделі є ім'я персонажу з гри *Borderlands – General Knox*, яке містить пропозиційний компонент, який вказує на соціальний стан цього персонажа, або ватажок бандитів із тієї самої гри – *Jaynis Kobb*, ім'я якого складається з двох компонентів – перше ім'я та прізвище, або ім'я супротивника з гри *Dark Souls 3 – Soul of Cinder*. Щодо інших типів складання, зрощення є маловживаною (4%) словотвірною моделлю для формування віртуалміфоперсонімів, проте ця модель також трапляється в нашій вибірці. Прикладом може слугувати персонаж із гри *Borderlands*, який є гібридом між павуком і людиною, якого звать *Spycho* (зрощення англійських слів *spider* та *psycho*). Аббревіація також мало (6%) вживається для номінації персонажів. Прикладом може слугувати персонаж із гри *Borderlands*, якого звать *T.K. Baha* (де компонент *T* є скороченням від *Teddy*, а значення компоненту *K* (вірогідно, це друге ім'я персонажу) залишається невідомим). Також можна навести як приклади використання аббревіації імена головних персонажів із гри *Nier: Automata* – бойову модель андроїда *2B*, в імені якої компонент *B* розшифровується як *Battle*, модель андроїда-розвідника *9S*, в імені якого *S* означає *Scanner*, та бойову модель андроїда *A2*, в імені якої компонент *A* означає *Attacker*. Отже, що ці персонажі мають три зазначених вище оніма і належать саме до віртуалміфоперсонімів, а не до віртуалміфохремотонімів, оскільки ці персонажі мають унікальну людську свідомість, а не є продуктами масового виробництва.

Афіксація є малопоширеною (11%) для утворення віртуалміфоперсонімів. Найчастіше ця модель використовується в іграх у сучасному й постапокаліптичному сетингу задля казуальної номінації персонажів. Прикладом може слугувати персонаж із гри *Borderlands 2*, ім'я якої – *Ellie* – містить зменшувальний суфікс *-ie*, який слугує формуванню позитивного ставлення до героя, а також несе в собі контекстуальну іронію, оскільки це жінка значного зросту й ваги. Ще один приклад із тієї самої гри – бандит, якого звать *Reaver*, ім'я якого має пропозиційну мотивацію і вказує на його рід занять.

Усічення є малопоширеною (7 %) словотвірною моделлю для формування віртуалміфоперсонімів. Переважно ця модель використовується в іграх у сучасному й постапокаліптичному сетингу задля створення прізвиськ персонажів. Прикладами можуть слугувати імена персонажів із гри *Borderlands* – військовий командир *Zach* (скорочення від англ. *Zachary*) або ватажок бандитів *Sledge* (скорочення від англ. *sledgehammer*).

Таку словотвірну модель як конверсія не було виявлено в нашій вибірці віртуалміфоперсонімів.

3.4. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфотопонімів

Одним із важливих класів віртуалміфонімів є віртуалміфотопоніми. Структура віртуалміфотопонімів тісно корелює з функцією, яку виконує онім. Як було зазначено раніше (див. Розд. 2.3), до основних функцій віртуалміфотопонімів належать такі: розділення світу гри на сегменти, символічна функція та стереотипізаційна функція. На підставі аналізу нашої вибірки можна зробити такі спостереження щодо структури віртуалміфотопонімів:

- віртуалміфотопоніми, що мають високий ступінь екзотичності, часто є складеними за структурою задля створення ілюзії наявності незрозумілої структури на кшталт назви ельфійського міста *Tir ná Lia* та назви давньої ельфійської вежі *Tor Gvalch'ca* з гри *Witcher 3*, які покликано створити ілюзію, що вони написані давньою й незрозумілою гравцеві мовою;
- віртуалміфотопоніми, що займають центральне місце в ігровому всесвіті, тобто використовуються частіше, нерідко є простими за структурою, наприклад, одне з центральних міст у грі *Witcher 3* має назву *Novigrad*, у той час як другорядні локації в цій грі мають складені назви на кшталт локацій *Gull Point* чи *White Orchard*. Це можна пояснити незручністю частотного використання довгої та/чи багатокомпонентної назви;

- віртуалміфотопоніми, що виконують символічну функцію, часто є простими за структурою, наприклад, назва бази корпорації *Hyperion* у серії ігор *Borderlands* має назву *Helios* і вона є символом зла в грі. Цей умовивід корелює з попереднім спостереженням, оскільки оніми, що виконують символічну функцію, зазвичай часто використовуються.

Щодо загальних тенденцій у структурних особливостях цього класу онімів, їх можна унаочнити таким чином:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 24%
– Безафіксні	21%
– Афіксальні	3%
Складні	разом 9%
– Власне композити	9%
Складені	разом 67%
– Оніми-словосполуки	8%
– Оніми-словосполучення	59%
Всього	100%

Табл. 3.5. Структурний розподіл віртуалміфотопонімів

Одним зі структурних типів віртуалміфотопонімів є простий, зокрема, простий безафіксний, який обіймає 21% нашої вибірки. Як було зазначено вище, до цього структурного типу належать віртуалміфотопоніми, що називають ключові локації в грі, які багато згадуються в процесі внутрішньоігрової комунікації. У цьому разі метою вибору простої за структурою назви є зручність використання. Прикладами можуть слугувати назви основних локацій із гри *Assassin's Creed 4: Nassau* чи *Havana*, які є назвами реальних міст. Також можна навести як приклади назви найбільших міст із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim* – *Markarth*, *Morthal*, *Riften*. 3% від нашої вибірки обіймає такий структурний

підтип як простий афіксальний. Треба зазначити, що до цього підтипу ми відносили також віртуалміфотопоніми, які мають закінчення множини *-s*, оскільки через фіксований характер форми власної назви ця морфема призводить до появи нового ідентифікатора. Прикладом простого афіксального за структурою віртуалміфотопоніма є *Depths* – локація з гри *Dark Souls*, що містить закінчення множини *-s*.

Малочастотним структурним типом серед віртуалміфотопонімів є складний, який обіймає лише 9 % від нашої вибірки (зокрема, усі 9 % належать до такого підтипу як власне композити), що можна пояснити тим, що віртуалміфотопоніми тяжіють або до інформативності (що зумовлює утворення складеного оніма через додавання класифікуючого компоненту на кшталт *Shrine* в *Firelink Shrine* – назві локації з гри *Dark Souls*) або до зручності використання (що зумовлює утворення простого за структурою оніма). Прикладом оніма, який належить до складного структурного типу, є *Fyrestone* – назва локації із серії ігор *Borderlands*, яке є поєднанням *fire* (спотворене написанням через літеру *y*, імовірно, для підкреслення безграмотності місцевого населення, оскільки в багатьох місцях у грі з'являються написи із орфографічними та граматичними помилками на кшталт напису *PIS OFF*, що часто трапляється в різних локаціях гри, якому бракує другої літери *s* для орфографічної коректності) та *stone*.

Найчастотнішим структурним типом віртуалміфотопонімів є складений, який обіймає 67 % нашої вибірки загалом. У його межах можна виділити два підтипи, одним з яких є оніми-словосполуки, які займають 8 % нашої вибірки. Прикладом цього структурного підтипу може виступити *The Bunker* – назва локації з гри *Borderlands 2*, яка є поєднанням іменника з артиклем (який є найчастіше уживаним службовим словом в онімах-словосполуках). Ще одним підтипом, який обіймає 59 % від нашої вибірки, є оніми-словосполучення. Цей тип є частотним, оскільки чимала кількість локацій в іграх мають другорядний характер – у цих локаціях не відбуваються значні сюжетні події, а іноді гравець може не заходити в ці локації взагалі без негативних наслідків для просування за сюжетною лінією, через що такі локації містять класифікуючий компонент на кшталт слова *Inn* у

локації *Nightgate Inn* із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, який допомагає гравцеві вирішити, чи варта ця локація візиту. Ще одним прикладом цього підтипу може слугувати назва локації з гри *Dark Souls 3 – Irithyll of the Boreal Valley*.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфотопонімів, які належали би до афіксальних композитів, складних скорочень чи онімів-фраз.

Щодо словотвірної специфіки віртуалміфотопонімів, її можна унаочнити таким чином:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	21%
Афіксація	3%
Складання	разом 76%
– Власне складання	76%
Всього	100%

Табл. 3.6. Словотвірний розподіл віртуалміфотопонімів

Найчастотнішою словотвірною моделлю, яка використовується для утворення віртуалміфотопонімів є словоскладання, що обіймає 76% від нашої вибірки. Зокрема, усі віртуалміфотопоніми належать до одного підтипу словоскладання – власне складання, що обіймає всі зазначені 76% від нашої вибірки. Прикладами можуть слугувати такі назви локацій із гри *Bloodborne*: лабораторія *Abandoned Old Workshop*, регіон міста *Yharnam*, який називається *Old Yharnam*, та назва селища *Yahar'gul, Unseen Village*. Також можна навести такі приклади з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*: гірський монастир *High Hrothgar*, храм *Nightcaller Temple* чи військовий табір *Winterhold Imperial Camp*.

21 % віртуалміфотопонімів із нашої вибірки є одноосновними словами за структурою. Можна навести такі приклади з гри *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, які збігаються із назвами реальних міст: *Stuttgart, Munich, Cairo*. Треба зазначити, що в деяких іграх, зокрема, в іграх сюжету у фентезійному та науково-

фантастичному сетингах, розробниками робиться спроба створити псевдоскладні чи псевдоскладені назви за допомогою використання назв вигаданими мовами з однотипними елементами, що створюють ілюзію незрозумілої гравцеві структури. Як приклад цього феномену можна навести назви двумерських руїн (двимери – це вигадана раса у всесвіті серії *The Elder Scrolls*, яка має характеристики гномів з інших творів, фільмів та інших продуктів масової культури в жанрі фентезі) з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim: Avanchzel, Kagrenzel, Nchuand-Zel*. Усі наведені віртуалміфотопоніми мають кінцевий компонент *zel* (який у третьому випадку відокремлено дефісом), що створює ілюзію того, що ці оніми було утворено за допомогою словоскладання і *zel* є класифікуючим компонентом, який, імовірно, означає *місто*. Оскільки немає можливості виділити компоненти-конституенти цих назв, ми відносимо їх до одноосновних слів.

Афіксація має малий ступінь репрезентації в нашій вибірці – лише 3%, що пояснюється тяжінням віртуалміфотопонімів або до короткості і зручності простих безафіксних онімів або до інформативності складених онімів. Одним із прикладів оніма, утвореного за допомогою афіксації, є *Underpass* – назва локації з гри *Borderlands*, яку було утворено за допомогою префікса *under-*.

Віртуалміфотопонімів, які були б утворені за допомогою інших словотвірних моделей, не було виявлено в нашій вибірці.

3.5. Структурна й словотвірна специфіка віртуалміфохремотонімів

Одним із проміментних класів онімів, що формують ономастикон комп'ютерних ігор, є віртуалміфохремотоніми. Особливу вагомість ці оніми мають в іграх жанру *RPG*, які дають можливість гравцеві формувати власний інвентар предметів, що безпосередньо впливають на ігровий процес. Щодо структурної специфіки віртуалміфохремотонімів, основні тенденції можна унаочнити таким чином:

Структурний тип	Кількість
-----------------	-----------

Прості	разом 33%
– Безафіксні	21%
– Афіксальні	12%
Складні	разом 20%
– Власне композити	10%
– Афіксальні композити	2%
– Складні скорочення	8%
Складені	разом 47%
– Оніми-словосполуки	9%
– Оніми-словосполучення	38%
Всього	100%

Табл. 3.7. Структурний розподіл віртуалміфохремадонімів

Значна частина віртуалміфохремадонімів є простими за структурою (33%). З них 21% є простими безафіксними, прикладами яких можуть слугувати назви унікальної зброї з гри *Borderlands 2*: пістолет *Patton* чи пістолет-кулемет *Bane*. Ще одним прикладом є *Faith* – назва шаблі з гри *Nier: Automata*. Ще 12% належать до простих афіксальних віртуалміфохремадонімів, прикладом яких можуть слугувати *Rider* – назва снайперської гвинтівки з гри *Borderlands 2*; або автомат *CHOPPER* з тієї самої гри. Обидві наведені назви містять продуктивний суфікс *-er*.

20% від нашої вибірки становлять складні за структурою віртуалміфохремадоніми, зокрема, 11% становлять власне композити. Прикладом цього типу можуть слугувати назви унікальної зброї з гри *Borderlands 2*: снайперська гвинтівка *Morningstar*. Ще одним прикладом може слугувати *Tinderbox* – назва пістолету, який стріляє вогняними набоями, з тієї самої гри (назва якого, вірогідно, є алюзією на популярний додаток для знайомства *Tinder*, на що додатково натякає внутрішньоігровий опис зброї: «*Good for starting fires*»). У 2% випадках нами було зафіксовано у вибірці віртуалміфохремадоніми, які

належали до такого структурного підтипу, як афіксальний композит. Прикладом може бути *Landscaper* – дробовик із гри *Borderlands*, назва якого складається з композита *landscape*, до якого додано продуктивний афікс *-er*. 9% від нашої вибірки обіймають віртуалміфохрема-тоніми, які належать до такого структурного підтипу як складні скорочення, прикладом яких може бути *Dahlminator* – пістолет із гри *Borderlands 2*, назва якого є зрощенням, утвореним від двох основ: *Dahl* (фірма-виробник зброї) та *Terminator* (персонаж із фільму з однойменною назвою, який у масовій культурі асоціюється з машиною для вбивства).

Численним структурним типом віртуалміфохрема-тонімів є складені оніми, які обіймають 47% від нашої вибірки. Зокрема, такий їх підтип як оніми-словосполучення становить 38% від нашої вибірки. Прикладом віртуалміфохрема-тоніма, який належав би до цього підтипу, є *Lady Finger* – назва пістолету з гри *Borderlands*. Ще 9% від вибірки належать до іншого підтипу – онімів-словосполук. Найчастіше віртуалміфохрема-тоніми, що належать до цього підрозділу, мають таку структурну будову: артикль *the* + іменник. Внесення означеного артикля до складу назви може бути пов'язаним з бажанням розробників підкреслити унікальність об'єкта, що воно називає. Прикладами онімів, які належать до цього класу, є *The Dove* – пістолет з тієї самої гри – чи *The Blister* – дробовик з тієї самої гри.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфохрема-тонімів, які належали би до такого структурного підтипу, як оніми-фрази.

Для утворення віртуалміфохрема-тонімів використовуються такі словотвірні моделі:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	17%
Афіксація	12%
Усічення	4%
Складання	разом 67%
– Власне складання	58%

– Зрощення	9%
Всього	100%

Табл. 3.8. Слововірний розподіл віртуалміфохремадонімів

Однією з продуктивних слововірних моделей для утворення віртуалміфохремадонімів є афіксація (12%). Через те, що зброя стає інструментом для виконання певних дій, частотним афіксом для утворення віртуалміфохремадонімів на її позначення є суфікс *-er*. Прикладами можуть бути: *Stomper* – гвинтівка з гри *Borderlands 2* або *Roaster* – ракетниця з тієї самої гри. Обидві наведені назви за допомогою дієслів *to stomp* та *to roast*, відповідно, метафорично вказують на бойову ефективність цих предметів та містять продуктивний суфікс *-er*.

Ще однією слововірною моделлю, що використовується для віртуалміфохремадонімів, є усічення (4%). Прикладами можуть слугувати: *Crit* – пістолет-кулемет із гри *Borderlands 2* (скорочення від *Critical*), *Scorpio* – автомат з тієї самої гри (скорочення від *Scorpion*), або ж *Octo* (скорочення від *Octopus*) – дробовик з тієї самої гри.

Найчастотніше уживаною слововірною моделлю для утворення віртуалміфохремадонімів словоскладання (67% загалом), зокрема, такий його підтип, як власне складання, що обіймає 58% від нашої вибірки. Його прикладами можуть слугувати *Virtuous Contract* або *Beastbane* – назви шабель із гри *Nier: Automata*; ще одним прикладом може слугувати *Blockhead* – назва дробовика з гри *Borderlands*.

Ще одним підтипом словоскладання є зрощення, що становить 9% від нашої вибірки. Прикладом цієї слововірної моделі є *Badassasaurus* – назва автівки з гри *Borderlands 2*, яка схожа на динозавра виду *Tyrannosaurus Rex*, що відображено у її назві, разом із квалітативним компонентом *badass*, який часто використовується в зазначеній грі для позначення сильних супротивників.

Певна частина віртуалміфохремадонімів є одноосновними словами (17%), прикладом чого може слугувати *Sloth* – снайперська гвинтівка з гри *Borderlands*. Також можна навести як приклади назви трьох шабель із гри *Witcher 3: Gwestog, Angivare, Deireadh*, назви яких мають високий ступінь екзотичності задля виконання стереотипізаційної функції (ця зброя позиціонується як залишки давньої ельфійської цивілізації) є одноосновними словами з точки зору англійської мови.

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфохремадонімів, які були б утворені за допомогою інших словотвірних моделей.

3.6. Структурна й словотвірна специфіка класів онімів, які є характерними для комп'ютерних ігор

3.6.1. Віртуалміфоквестоніми

Віртуалміфоквестоніми мають, порівнюючи з іншими класами віртуалміфонімів, дистинктивні ознаки в плані структури. Їх можна відобразити таким чином:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 6%
– Безафіксні	2%
– Афіксальні	4%
Складні	разом 8%
– Власне композити	4%
– Афіксальні композити	2%
– Складні скорочення	2%
Складені	разом 86%
– Оніми-словосполуки	7%

– Оніми-словосполучення	65%
– Оніми-фрази	14%
Всього	100%

Табл. 3.9. Структурний розподіл віртуалміфоквестонімів

Прості за структурою віртуалміфоквестоніми є нечисленними в нашій вибірці (6%).

2% від нашої вибірки – це прості безафіксні за структурою віртуалміфоквестоніми, наприклад, *Assault* – назва квесту з гри *Nier: Automata*, в якому потрібно атакувати і подолати могутнього супротивника-робота. Прості афіксальні обіймають 4% від нашої вибірки. Прикладами можуть слугувати такі квести: *Nameless* з гри *Witcher 3*, що містить суфікс *-less*, в якому потрібно знайти людину з прізвиськом *Craven*, який виявився, всупереч прізвиську, не боягузом; чи квест *Disturbance* з тієї самої гри, назва якого містить суфікс *-ance*, у якому потрібно знайти джерело енергії, що заважає магічному пристрою. Ще одним прикладом може слугувати квест *Statuesque* з гри *Borderlands 2*, у якому потрібно руйнувати статуї головного злочинця гри, назва якого містить суфікс *-esque*.

Складні за структурою віртуалміфоніми також виявилися нечисленними у вибірці – вони займають 8% від загальної кількості. Зокрема, такий підтип, як власне композити, обіймає 4% від загальної кількості онімів. Прикладом може слугувати така назва квесту: *Payback*, у якому потрібно допомогти персонажу *Ciri* покарати тих, хто її скривдив, і подякувати тим, хто їй допомагав. 2% від загальної вибірки склали афіксальні композити, наприклад, *Redheads* – квест із гри *Nier: Automata*, у якому потрібно знайти двох дівчат-близнюків з рудим волоссям. Ще 2% від загальної вибірки обіймають складні скорочення на кшталт *MIA* (від англ. *Missing in Action*) – квест із гри *Nier: Automata*, у якому потрібно відшукати групу зниклих бійців. Треба зазначити, що віртуалміфоквестоніми, що є складними скороченнями за структурою, не використовуються в іграх у фентезійному сетингу через їх «сучасне» звучання.

Складені за структурою віртуалміфоквестоніми формують найбільшу частку нашої вибірки – 86%. Це можна пов'язати з тим, що квест передає сенс завдання, яке потрібно виконати гравцю, що часто неможливо зробити одним словом. Більша її частина формується зі словосполучень за структурою (65 %), наприклад, квест із гри *Witcher 3*, який має назву *Bloody Baron*, в якому потрібно зустрітися із персонажем, який носить це ім'я, чи *The Nilfgaardian Connection* – квест з тієї самої гри, у якому потрібно розшукати шпигуна імперії Нільфгард. Меншу частину вибірки формують фрази за структурою (14%), наприклад, назва квесту *Get Junior* з тієї самої гри, в якому потрібно подолати персонажа, якого звать *Whoreson Junior*. Треба зазначити, що серед назв другорядних квестів більше фраз за структурою, що свідчить про їхній описовий характер, у той час як серед назв головних квестів більше словосполучень за структурою. Певна частина вибірки (7%) є онімами-словосполуками за структурою. Як приклад можна навести назву квесту з тієї самої гри *The Sunstone*, де потрібно знайти артефакт, який називається *Sunstone*, назва якого містить артикль *the*.

Структурна специфіка віртуалміфоквестонімів зумовлює дистрибуцію дериваційних моделей, які використовуються для їх утворення. Ці моделі можна унаочнити таким чином:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	2%
Афіксація	6%
Складання	разом 92%
– Власне складання	90%
– Абревіація	2%
Всього	100%

Табл. 3.10. Словотвірний розподіл віртуалміфоквестонімів

Найчастотніше вживаною словотвірною моделлю для утворення віртуалміфоквестонімів є складання (загалом 92%), зокрема, власне складання, яке обіймає 90% від нашої вибірки, прикладом якої може слугувати назва квесту з гри *Witcher 3*, який називається *Imperial Audience*, де, як слідує з назви, потрібно зустрітися з імператором, чи квест із тієї самої гри *Final Preparations*, у якому потрібно підготуватися до вирішального бою із супротивником. Ще 2% займає така модель як аббревіація, прикладом якої є наведений вище віртуалміфоквестонім *MIA*.

Певну частину нашої вибірки обіймає така словотвірна модель як афіксація (6%). Прикладом може слугувати *Resupply* – назва квесту з гри *Nier: Automata*, в якому потрібно перейти в табір за ресурсами. 2% від нашої вибірки виражено одноосновними словами, прикладом чого є *Loss* – назва квесту з тієї ж самої гри, в якому гине один з ключових персонажів. Інші дериваційні моделі не репрезентовані у вибірці.

3.6.2. Віртуалміфоексеоніми

Одним із проміментних класів віртуалміфонімів є віртуалміфоексеоніми. Цей клас є одним із нововведень, що порівняно недавно з'явилися в іграх – система різних навичок і дій, що доступні гравцеві, спочатку фігурувала в іграх сюжету, що належали до жанру *RPG*, а потім стала атрибутом більшості ігор різних жанрів. Наприклад, наразі віртуалміфоексеоніми є частиною сукупності власних назв у грі *Doom* (2016 року випуску), так, у грі є модифікатор для зброї (це не є окремим об'єктом, проте є додатковою дією для існуючого ігрового об'єкта, отже, модифікатори для зброї в цій грі підпадають під категорію віртуалміфоексеонімів, а не віртуалміфохремонімів), який має назву *Explosive shot* і надає можливість стріляти вибухівкою з дробовика. Щодо структурних особливостей віртуалміфоексеонімів, їх можна унаочнити таким чином:

Структурний тип	Кількість
-----------------	-----------

Прості	разом 19%
– Безафіксні	12%
– Афіксальні	7%
Складні	разом 15%
– Власне композити	15%
Складені	разом 66%
– Оніми-словосполуки	8%
– Оніми-словосполучення	46%
– Оніми-фрази	12%
Загалом	100%

Табл. 3.11. Структурний розподіл віртуалміфоексеонімів

Одним із структурних типів віртуалміфоексеонімів є простий, який загалом обіймає 19% нашої вибірки. Серед простих за структурою віртуалміфоексеонімів більш частотними є прості безафіксні, які становлять 12% від нашої вибірки. Прикладом можуть слугувати назви таких рун (спеціальні написи, які дають бонуси до характеристик персонажа) із гри *Bloodborne: Moon* – руна, яка збільшує кількість внутрішньоігрової валюти, що гравець отримує за вбивство супротивників або *Lake* – руна, яка зменшує шкоду, яку отримує гравець від атак супротивників. Також можна навести як приклад знаки (у грі виступають у ролі слабких заклинань, що використовують відьмаки, які відповідають певним жестам пальцями) із гри *Witcher 3 – Igni*, що випускає невелику хвилю вогню, чи *Axii*, який підкорює волі гравця супротивників.

У нашій вибірці присутні також і прості афіксальні за структурою віртуалміфоексеоніми, які становлять 7% від загальної кількості. Прикладами можуть слугувати такі руни з гри *Bloodborne: Radianse* – руна, яка збільшує силу лікувальних засобів та змінює мультиплеєрну взаємодію між гравцями, що містить суфікс *-ance*; або руна *Communion*, яка збільшує кількість лікувальних засобів, що гравець може носити із собою. Також можна навести як приклад

навичку з гри *Borderlands*, яка має назву *Unbreakable* – вона дає змогу швидко відновлювати захисний щит, коли той вичерпано. Назва цієї навички містить префікс *un-* та суфікс *-able*.

Ще одним структурним типом віртуалміфоексеонімів є складні, які становлять 15% від загальної кількості. Усі віртуалміфоексеоніми з нашої вибірки належать до такого підтипу, як власне композити. Прикладами можуть слугувати такі назви рун із гри *Bloodborne: Clawmark* – руна, що збільшує критичну атаку гравця; або *Milkweed* – руна, що трансформує персонажа гравця та змінює його атрибути. Також можна навести як приклад навичку з гри *Borderlands*, яка має *Safeguard*, що збільшує максимальну міцність щита. Велику кількість власне композитів серед віртуалміфоексеонімів можна пояснити спробою як водночас передати більше інформації в назві, так і створити зручну для використання через короткість назву.

Найчисленнішим типом є складені віртуалміфоексеоніми, які загалом становлять 66% від нашої вибірки. Серед складених віртуалміфоексеонімів можна виділити три структурних підвиди. Першим є оніми-словосполуки, які обіймають 8% від нашої вибірки. Прикладом може слугувати назва заклинання з гри *Dark Souls 3 – Dead Again*, яке перетворює трупи ворогів на пастки. Другим є оніми-словосполучення (46%), прикладами яких можуть слугувати назви таких рун з гри *Bloodborne: Dissipating Lake* – руна, яка знижує шкоду, яку отримує персонаж гравця від ударів супротивника; або *Clockwise Metamorphosis* – руна, що збільшує здоров'я персонажа. Третім підтипом є оніми-фрази (12%), як приклад можна навести *Emit Force* – заклинання з гри *Dark Souls 3*, яке стріляє кулею енергії по ворогу. Збільшену у порівнянні з іншими класами віртуалміфонімів кількість онімів-фраз можна пояснити частотними випадками пропозиційного опису функційного призначення ігрової навички.

У нашій вибірці не було зафіксовано віртуалміфоексеонімів, які б належали до інших структурних типів.

Щодо словотвірної специфіки віртуалміфоексеонімів, основні тенденції можна унаочнити таким чином:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	12%
Афіксація	7%
Складання	разом 81%
– Власне складання	79%
– Зрощення	2%
Всього:	100%

Табл. 3.12. Словотвірний розподіл віртуалміфоексеонімів

Найбільше уживаною словотвірною моделлю для утворення віртуалміфоексеонімів є словоскладання (загалом обіймає 81% від нашої вибірки), зокрема, такий його різновид, як власне складання, який обіймає 79% від нашої вибірки. Прикладом може слугувати назва руни з гри *Bloodborne – Great Deep Sea*, яка надає гравцеві додатковий захист проти всіх видів атак. Також можна навести як приклад *Death Mark* – назву навички з гри *Borderlands 2*, яка дозволяє нанести мітку на певного ворога, від якої він буде отримувати додаткові ушкодження. Ще 2% від нашої вибірки було утворено за допомогою зрощення. Як приклад можна навести назву навички з гри *Borderlands 2*, що має назву *Deathtrap* – вона дає змогу призвати робота, який буде битись на стороні гравця. Треба зазначити, що цей приклад було утворено саме за допомогою зрощення, а не власне складання, оскільки похідними компонентами є *death* та *Claptrap* (що є назвою класу роботів у цій серії ігор), а в процесі утворення ім'я частину *clap-* було відкинуто.

Ще 7% віртуалміфоексеонімів у нашій вибірці утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як афіксація. Прикладом може слугувати назва руни з гри *Bloodborne – Corruption*, яка надає гравцю можливість автоматично лікуватись, якщо стан його здоров'я є критичним, що в своєму складі містить суфікс *-ion*. Ще одним прикладом може слугувати навичка з гри *Borderlands 2*, що має назву

Elated, яка надає можливість відновлювати здоров'я іншим членам команди, яка містить суфікс *-ed*.

12% віртуалміфоексеонімів з нашої вибірки є одноосновними словами, прикладом чого може слугувати *Heir* – назва руни з гри *Bloodborne*, яка збільшує бонус за вбивство ворогів. Прикладами також можуть слугувати навички з гри *Borderlands 2: Ward* – назва навички, що збільшує ємкість щита та прискорює його відновлення; та *Ruin* – назва навички, що дає змогу нанести ворогу водночас три типи ушкоджень.

Віртуалміфоексеонімів, що були б утворені за допомогою інших словотвірних моделей, у нашій вибірці виявлено не було.

3.7. Структурна й словотвірна специфіка інших класів віртуалміфонімів

3.7.1. Віртуалміфозооніми

Одним із другорядних класів віртуалміфонімів є клас віртуалміфозоонімів. Щодо структурних особливостей віртуалміфозоонімів, їхній розподіл можна унаочнити таким способом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 34%
– Безафіксні	28%
– Афіксальні	6%
Складні	разом 25%
– Власне композити	21%
– Афіксальні композити	4%
Складені	разом 41%
– Оніми-словосполуки	3%
– Оніми-словосполучення	38%

Всього	100%
---------------	-------------

Табл. 3.13. Структурний розподіл віртуалміфозоонімів

Найбільш частотними серед віртуалміфозоонімів є складені за структурою назви (разом 41%), серед яких один підтип – оніми-словосполучення – є частотним (38%). Прикладами можуть слугувати такі віртуалміфозооніми на позначення унікальних супротивників із гри *Borderlands 2* – ім'я створіння, схожого на вовкулаку, *Whiskey Wesley* та істоти, яка має гарбуз з обличчям замість голови, *Jackie O'Callahan* (що, можливо, є алюзією на хеловінівську традицію виготовляти ліхтар з гарбуза, який має назву *Jack-o'-lantern*). Ще одним прикладом складної за структурою назви може слугувати *Curse-Rotten Greenwood* – назва босу з гри *Dark Souls 3*, який є велетенським деревом. Треба пояснити, що ми включили цю назву саме до класу віртуалміфозоонімів через те, що зазначена істота, незважаючи на зовнішній вигляд дерева, має всі ознаки тварини – здатність рухатись, приймати свідомі рішення тощо. Зрідка вживаним є такий тип як онім-словосполука (3%), прикладом якого може слугувати ім'я унікального супротивника з тієї самої гри, який виглядає як пляма темряви й має ім'я *The Darkness*.

Частотними структурними типами віртуалміфозоонімів є прості назви (разом 34%), у межах яких можна виділити частотні прості безафіксні (28%) на кшталт імен унікальних ворогів із гри *Borderlands 2* – схоже на восьминога створіння з іменем *Ikaroa* та боса, який виглядає, як палаюча собака, з іменем *Moe*. Ще одним прикладом може слугувати *Amygdala* – ім'я боса з гри *Bloodborne*, який виглядає як гігантський невидимий монстр з декількома надзвичайно довгими руками. Також у нашій вибірці присутні прості афіксальні віртуалміфоніми, які є нечасто вживаними (6%), прикладом яких може бути *Shrieker* – прізвисько унікального створіння з гри *Witcher 3*, яке за сюжетом гри можна вбити за грошову винагороду, що містить словотворчий суфікс *-er*.

Останнє місце за частотністю займають складні за структурою віртуалміфозооніми (разом 25%). Більша частина (21%) назв цього типу належить до такого підтипу, як власне композити. Прикладом може слугувати ім'я унікального ворога з гри *Borderlands*, який належить до вигаданого розробниками гри біологічного типу *rakk* і має ім'я *Mothrakk*. Прикладом віртуалміфозоонімів, що належать до другого, рідше вживаного (4%), структурного підтипу – афіксальних композитів – слугує ім'я схожого на павука боса з тієї самої гри, якого звать *Widowmaker*, що містить словотвірний суфікс *-er*.

У нашій виборці не було виявлено віртуалміфозоонімів, які належали б до інших структурних підтипів.

Задля створення онімів, які мають вищезазначену структурну специфіку, використовуються такі словотвірні моделі:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	23%
Афіксація	10%
Конверсія	5%
Складання	разом 62%
– Власне складання	51%
– Зрощення	11%
Всього	100%

Табл. 3.14. Словотвірний розподіл віртуалміфозоонімів

Словоскладання є найуживанішою словотвірною моделлю при утворенні віртуалміфозоонімів (загалом 62%). Прикладами власне словоскладання, яке становить 51% від загальної вибірки, можуть слугувати імена двох унікальних ворогів із гри *Borderlands 2: Bigfoot* та *Redjack*. Використованою словотвірною моделлю для утворення віртуалміфозоонімів є також така модель як зрощення (11%), прикладами якої можуть слугувати такі імена унікальних ворогів з тієї ж

самої гри, як *Jackenstein* – зрощення, сформоване від *Jack* (ім'я головного негативного персонажа гри – *Handsome Jack*) та *Frankenstein*, яке слугує для утворення імені монстра, який з'явився при спробі воскресити персонажа *Handsome Jack* після його смерті; або *Skagzilla* – ім'я істоти, яка належить до вигаданого розробниками гри біологічного виду *skags* – хижі істоти, схожі на собак, яке є зрощенням, сформованим від назви виду та конотоніма *Godzilla*, який у масовій свідомості асоціюється із чимось величезним, і слугує для номінації особини виду *skags* величезного розміру.

У процесі словотвору віртуалміфозоонімів також вживається така дериваційна модель, як афіксація (10%). Прикладом афіксації є віртуалміфозоонім на позначення унікального ворогу з гри *Borderlands 2* – *Pinky*, який містить зменшено-пестливий суфікс *-y*. Ще однією уживаною моделлю для словотвору віртуалміфозоонімів є конверсія (5%), наприклад, ім'я ворога з гри *Borderlands 2*, який візуально є схожим на гігантську комаху – *Slither*, що утворено від англійського дієслова *to slither*, або ім'я собаки з гри *GTA 5*, якого звать *Chop*, що є конверсією – ім'я утворено від дієслова *to chop*.

Неабияка кількість віртуалміфозоонімів є одноосновними словами (23%), які належать до узуальних чи вигаданих імен. Прикладом імені з цієї категорії є ім'я боса, який є візуально схожим на велетенського павука, з гри *Borderlands* – *Helob*, що є одноосновним словом, у якому неможливо виділити словотвірну модель без спеціального етимологічного аналізу. Треба зазначити, що етимологічний аналіз не завжди є ефективним способом встановлення шляху походження віртуалміфоніма, оскільки серед них є багато вигаданих розробниками гри імен. Так, зазначене вище ім'я *Helob* є штучно створеним розробниками гри, можливо, на основі імені самиці гігантського павука з серії книг *Lord of the Rings*, яку звали *Shelob*, що, за словами автора твору, розшифровується як поєднання слів *she* та *lob* [Tolkien 2000: 94], де *lob* походить від давньоанглійського *lobbe* – «павук» [Bosworth-Toller Anglo-Saxon Dictionary].

У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфозоонімів, які було б створено за допомогою інших словотвірних моделей.

3.7.2. Віртуалміфотеоніми

Класом віртуалміфонімів, який не є численним, проте його представники є важливим елементом вигаданого всесвіту комп'ютерних ігор, є віртуалміфотеоніми. Щодо їхніх структурних особливостей, їх можна унаочнити таким типом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 54%
– Безафіксні	51%
– Афіксальні	3%
Складені	разом 46%
– Оніми-словосполучення	46%
Всього	100%

Табл. 3.15. Структурний розподіл віртуалміфотеонімів

Домінантним структурним типом віртуалміфотеонімів є простий (загалом обіймає 54%). Зокрема, до простих безафіксних онімів, які становлять 51% від нашої вибірки, можна віднести такі приклади з гри *Witcher 3: Svalblod* – ім'я бога, що схожий на ведмідя, якому поклоняються в деяких областях ігрового всесвіту; чи *Melitele* – ім'я богині-матері, шанування якої є популярним у районі, де відбуваються сюжетні події гри. Також деякі віртуалміфотеоніми належать до простого афіксального структурного підтипу, наприклад, ім'я останнього боса з гри *Borderlands*, якого звали *The Destroyer*. Цей підтип є нечастотним і становить лише 3% від загальної вибірки.

У вибірці присутні також складені за структурою віртуалміфотеоніми, зокрема, оніми-словосполучення (46%). Прикладами можуть слугувати віртуалміфотеоніми з серії ігор *Dark Souls*: ім'я бога смерті *Gravelord Nito* чи ім'я

доньки верховного бога *Gwyn*, яку звать *Dark Sun Gwyndolin*. До цієї категорії часто належать божества, які є другорядними в пантеоні гри, через що до їхнього імені додається експлікуючий компонент.

У нашій вибірці віртуалміфонімів не було виявлено складних за структурою віртуалміфотеонімів, також не було виявлено складених за структурою віртуалміфотеонімів, які належали би до таких підтипів, як оніми-словосполуки чи оніми-фрази.

Щодо словотвірних особливостей віртуалміфотеонімів, їх можна унаочнити таким способом:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	51%
Афіксація	3%
Складання	разом 46%
– Власне складання	46%
Всього	100%

Табл. 3.16. Словотвірний розподіл віртуалміфотеонімів

За дериваційними моделями віртуалміфотеоніми розділяються на три категорії: одноосновні слова, які становлять 51% від загальної вибірки, прикладами яких можуть слугувати імена дев'яти божеств, що формують пантеон ігор серії *The Elder Scrolls: Akatosh, Arkay, Dibella, Julianos, Kynareth, Mara, Stendarr, Talos* та *Zenithar*; віртуалміфотеоніми, утворені за допомогою афіксації (3%), наприклад, згаданий вище *The Destroyer* – давня священна істота з гри *Borderlands 2*; а також віртуалміфотеоніми, утворені за допомогою словоскладання (46%), наприклад, бог *Faraam, God of War* з серії ігор *Dark Souls*, ім'я якого, як і більшість віртуалміфотеонімів з цієї гри, містить пропозиційний опис домену, який є підконтрольним божеству.

3.7.3. Віртуалміфофітоніми

Ще одним класом онімів, що формують ономастикон комп'ютерних ігор, є віртуалміфофітоніми. Щодо структурних особливостей цього класу власних назв, їх можна проілюструвати таким способом:

Структурний тип	Кількість
Складні	разом 14%
– Власне композити	14%
Складені	разом 86%
– Оніми-словосполучення	86%
Всього	100%

Табл. 3.17. Структурний розподіл віртуалміфофітонімів

Домінантним структурним типом віртуалміфофітонімів є складений, зокрема, такий його підтип, як оніми-словосполучення, що обіймає 86% від нашої вибірки. Прикладами можуть слугувати такі назви унікальних дерев із гри *Witcher 3: Ancient Oak* та *Hanged Man's Tree*. Ще 14% від нашої вибірки належать до складних онімів, а саме – до власне композитів, прикладами яких є *Eldergleam* та *Gildergreen* – назви унікальних дерев із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Відповідно, 100% вибірки було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як словоскладання.

3.7.4. Віртуалміфоетноніми

Ще одним нечисленним, проте важливим для формування віртуального світу комп'ютерної гри, є клас віртуалміфоетнонімів. Щодо структурних особливостей цього класу власних назв, їх розподіл можна унаочнити таким способом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 83%
– Безафіксні	71%
– Афіксальні	12%
Складні	разом 4%
– Власне композити	4%
Складені	разом 13%
– Оніми-словосполучення	13%
Всього	100%

Табл. 3.18. Структурний розподіл віртуалміфоетнонімів

Більшість віртуалміфоетнонімів належить до простого безафіксного структурного типу (71%), прикладами якого можуть слугувати назви рас *Nord*, до представників якої належать мешканці північного континенту ігрової території, чи *Orc*, представники якої мають типові для орків у сучасній масовій культурі характеристики, із серії ігор *The Elder Scrolls*. Певна частина віртуалміфоетнонімів належить до простого афіксального структурного типу (12%), прикладом чого може слугувати назва раси гуманоїдних ящурів *Argonian* з тієї самої серії ігор, яка містить дериваційний суфікс *-ian*, який використовується для утворення етнонімів та прикметників на позначення місця походження.

Певна частка (13%) віртуалміфоетнонімів належить до складених за структурою назв, зокрема, до такого підтипу, як оніми-словосполучення. Прикладом може слугувати *Dark Elves* – назва раси ельфів, що мешкають під землею, із серії ігор *Heroes of Might and Magic*.

Мала частка (4%) віртуалміфоетнонімів належить до складених за структурою назв. Прикладом може бути назва раси воїнів із серії ігор *The Elder Scrolls* з західної частини ігрового континенту – *Redguard*. Віртуалміфоетнонімів, що належали би до інших структурних підтипів не було виявлено в нашій вибірці.

Щодо словотвірних особливостей віртуалміфотонімів, їх можна унаочнити таким способом:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	71%
Афіксація	12%
Складання	разом 17%
– Власне складання	17%
Всього	100%

Табл. 3.19. Словотвірний розподіл віртуалміфотонімів

Більшість (71%) віртуалміфотонімів є одноосновними словами за структурою, прикладом чого може бути *Demons* – назва раси істот із серії ігор *Heroes of Might and Magic*. Ще 12% утворені за допомогою такої словотвірної моделі, як афіксація. Прикладом є раса мешканців центрального континенту віртуального всесвіту з серії ігор *The Elder Scrolls*, що має назву *Imperial*, яка містить словотвірний суфікс *-al*. Певна частка віртуалміфотонімів була утворена за допомогою словоскладання (17%), прикладом чого може виступати *High Elf* – одна з рас, що є персонажами тієї самої серії ігор.

Віртуалміфотонімів, що було би утворено за допомогою інших словотвірних типів, не було виявлено в нашій вибірці.

3.7.5. Віртуалміфоїдеоніми

Ще одним класом онімів, який, зокрема, набуває особливого значення в іграх сюжету, є віртуалміфоїдеоніми. Щодо структурних особливостей назв, що належать до цього класу, їх можна унаочнити таким способом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 13%
– Безафіксні	10%
– Афіксальні	3%
Складні	разом 8%
– Власне композити	8%
Складені	разом 79%
– Оніми-словосполуки	7%
– Оніми-словосполучення	72%
Всього	100%

Табл. 3.20. Структурний розподіл віртуалміфоідеонімів

Більшість (загалом 79%) онімів з нашої вибірки належать до одного структурного типу – складених онімів, зокрема, до такого підтипу, як оніми-словосполучення (що обіймає 72% від вибірки), наприклад, назви книжок із серії ігор *Assassin's Creed: Codex Pater Intellectus* – назва книги, де надано відомості про віртуальний всесвіт гри, написаний давнім мудрецем, чи *Book of Prophecies* – назва книги з пророцтвами. Ще 7% належать до онімів-словосполук, прикладами чого є такі назви книг із гри *The Elder Scrolls V: Skyrim: On Oblivion* – розповідь про демонічний вимір, що має назву *Oblivion*, чи *The Betrayed* – розповідь про майже зниклу расу *Snow Elves*.

Також 13% від віртуалміфоідеонімів із нашої вибірки належать до структурного типу простих назв, з них 10% – до підтипу безафіксних назв, прикладом чого є *King* – назва книги, що являє собою життєпис короля з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Ще 3% належать до підтипу простих афіксальних онімів, прикладом чого є *Beggar* – назва книги, де надана історія про принца, позбавленого статку з тієї самої гри.

Ще 8% віртуалміфоідеонімів належать до такого структурного типу, як складні оніми, прикладом якого є *Deathbrand* – назва книги, де надана історія про

пірата з тієї самої гри. У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфоідеонімів, які належали б до інших структурних підтипів.

Щодо словотвірної специфіки віртуалміфоідеонімів, її можна унаочнити таким способом:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	10%
Афіксація	3%
Складання	разом 87%
– Власне складання	87%
Всього	100%

Табл. 3.21. Словотвірний розподіл віртуалміфоідеонімів

Домінантною словотвірною моделлю є словоскладання, яке обіймає 87% від нашої вибірки. Можна навести як приклад *A Sword for Witches* – назву книги з гри *Witcher 3*, у якій йдеться про боротьбу з тими, хто практикує магію. Ще 10% від нашої вибірки є одноосновними словами, прикладом чого є книга *Sithis* з гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, у якій йдеться про божество з ім'ям *Sithis*. Ще однією мало поширеною дериваційною моделлю є афіксація, що обіймає 3% від нашої вибірки, прикладом якої є *Ballads* – назва книги з баладами з тієї самої гри, яка є словом, яке містить закінчення множини *-s*, яке ми розглядаємо як афікс, що утворює новий онім. Інших дериваційних моделей у нашій вибірці віртуалміфоідеонімів виявлено не було.

3.7.6. Віртуалміфокосмоніми

Ще одним класом онімів, який є характерним для ігор у науково-фантастичному сетингу, є віртуалміфокосмоніми. Щодо структурних особливостей цих онімів, їх можна проілюструвати таким способом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 65%
– Безафіксні	65%
Складені	разом 35%
– Оніми-словосполучення	35%
Всього	100%

Табл. 3.22. Структурний розподіл віртуалміфокосмонімів

65% належить до простих безафіксних онімів, прикладами чого є назви таких планет із серії ігор *Borderlands: Hephaestus* та *Hera*. Треба зазначити, що в деяких випадках на кшталт зазначеного вище віртуалміфокосмоніма *Hephaestus*, можна виділити в складі слова деякі суфікси чи закінчення на кшталт латинського *-us* (яке, у даному випадку, корелює з грецьким *-os*). У нашому дослідженні ми не приділяли уваги таким випадкам, оскільки фокусом нашої уваги є специфіка онімів з точки зору саме англійської мови і, як наслідок, ми виділяли лише англійські афікси і закінчення. Решта 35% є онімами-словосполученнями за структурою, наприклад, можна навести назви двох планет з тієї самої серії: *Grophic IV* чи *Eden-4*.

Щодо словотвірних моделей, якими утворено аналізовані віртуалміфокосмоніми, 35% утворено за допомогою словоскладання, а 65% є одноосновними словами, відповідно.

3.7.7. Віртуалміфоергоніми

Одним із проміментних класів віртуалміфонімів є назви ігрових об'єднань. Щодо структурної специфіки віртуалміфоергонімів, основні тенденції можна унаочнити таким способом:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 21%
– Безафіксні	21%
Складні	разом 24%
– Власне композити	19%
– Афіксальні композити	5%
Складені	разом 55%
– Оніми-словосполуки	6%
– Оніми-словосполучення	49%
Всього	100%

Табл. 3.23. Структурний розподіл віртуалміфоергонімів

Певна частина віртуалміфоергонімів є простими за структурою (21%), зокрема, простими безафіксними. Переважно до цієї групи належать назви угруповань, які часто використовуються в грі, вірогідно, для зручності вжитку. Прикладом може слугувати *Hyperion* (яку названо на честь титана з давньогрецької міфології) – назва корпорації з серії ігор *Borderlands*, яка виступає головним опонентом в іграх, зокрема в грі *Borderlands 2*, і, як наслідок, часто використовується різними героями гри під час діалогів.

Оніми угруповань, які використовуються з меншою частотністю, переважно належать до складних онімів (що загалом займають 24% від вибірки), зокрема, 19% від вибірки належать до такого підтипу складних за структурою онімів, як власне композити, наприклад, *Vilebloods* – назва угруповання з гри *Bloodborne*, а 5% від вибірки – до такого підтипу, як афіксальні композити, наприклад, *Fleshrippers* – назва банди з серії ігор *Borderlands*.

Велика частка віртуалміфоергонімів (загалом 55%) належить до складених онімів (сюди належать як ті, що часто використовуються, так і ті, що використовуються рідше), зокрема, до онімів-словосполучень, що обіймають 49% від нашої вибірки, як приклад можна навести *Chaos Servants* – назву угруповання

з гри *Dark Souls*, члени якого слугують силам темряви чи назву армійського загону спеціального призначення *The Blue Stripes* з серії ігор *Witcher*; чи до онімів-словосполук, що обіймають 6% від нашої вибірки, як приклад яких можна навести назву об'єднання чарівниць *The Lodge* з тієї самої гри. Віртуалміфоергонімів, що належали б до інших структурних типів та підтипів, у нашій вибірці виявлено не було.

Щодо словотвірних особливостей віртуалміфоергонімів, можна виділити такі тенденції:

Словотвірний тип	Кількість
Одноосновне слово	21%
Афіксація	5%
Складання	разом 74%
– Власне складання	74%
Всього	100%

Табл. 3.24. Словотвірний розподіл віртуалміфоергонімів

Найуживанішою словотвірною моделлю, яка використовується для утворення віртуалміфоергонімів є словоскладання, яке обіймає 74% від нашої вибірки. Прикладом оніма, що належить до цього типу, є *Forest Hunters* – назва спілки з гри *Dark Souls*. Малу частину онімів було утворено за допомогою афіксації (5%), як приклад можна навести згадане вище угруповання *Fleshrippers*. 21% віртуалміфоергонімів з нашої вибірки є одноосновними словами за структурою, наприклад, *Tediore* – назва компанії виробника зброї з серії ігор *Borderlands*.

3.7.8. Віртуалміфохрононіми

Важливим для створення правдоподібного віртуального всесвіту комп'ютерної гри є такий клас власних назв, які віртуалміфохрононіми. Щодо їх структурних особливостей, вони розділяються на такі групи:

Структурний тип	Кількість
Складені	разом 100%
– Оніми-словосполуки	9%
– Оніми-словосполучення	91%
Всього	100%

Табл. 3.25. Структурний розподіл віртуалміфохрононімів

91% віртуалміфохрононімів належить за структурою до онімів-словосполучень, прикладами чого можуть слугувати такі віртуалміфохрононіми на позначення епох із серії ігор *Dark Souls: Age of Ancients*, *The War of Fire*, *Age of Fire*; чи назви подій із гри *Witcher 3: Battle of Sodden Hill* чи *Thanedd Coup*. Ще 9% належать до онімів-словосполук за структурою, прикладом чого може слугувати згаданий вище віртуалміфохрононім *The Hunt*. Треба зазначити, що назви деяких подій іноді дано вигаданими мовами, тому їх не завжди можливо адекватно категоризувати, наприклад, у грі *Witcher 3* для відрізка часу *Tedd Deireadh* (виг. ельф. «остання година») найбільш вірогідним структурним типом може бути онім-словосполучення, але не для всіх слів та словосполучень вигаданими мовами надано переклад. У таких випадках ми відносили випадки поєднання двох лексем, розділених пробілом, до онімів-словосполучень. У нашій вибірці не було виявлено віртуалміфохрононімів, які б належали до інших структурних типів чи підтипів.

Відповідно, 100% віртуалміфохрононімів з нашої вибірки було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як словоскладання, наприклад, *The Red Moon* – віртуалміфохрононім із гри *Bloodborne*, який позначає пізнішу стадію гри, коли настає ніч і місяць стає червоним. У нашій вибірці не було виявлено

віртуалміфохрононімів, які було б утворено за допомогою інших дериваційних моделей.

3.7.9. Віртуалміфоуніверсоніми

Нечисленим, проте важливим для створення віртуального світу комп'ютерної гри є онімний клас віртуалміфоуніверсонімів. Основні тенденції щодо їх структури є такими:

Структурний тип	Кількість
Прості	разом 78%
– Безафіксні	78%
Складені	разом 22%
– Оніми-словосполучення	22%
Всього	100%

Табл. 3.26. Структурний розподіл віртуалміфоуніверсонімів

Домінантну позицію займають прості за структурою віртуалміфоуніверсоніми, зокрема прості безафіксні. Як приклад можна навести *Ashan* – назву всесвіту з серії ігор *Heroes of Might and Magic*. Ще 22% обіймають віртуалміфоуніверсоніми, що належать до складених за структурою, зокрема, до такого підтипу, як оніми-словосполучення. Як приклад можна навести *Shelter Plane* – локацію в грі *Divinity: Original Sin*, що існує поза межами континууму простору і часу.

Оніми зазначених типів ми відносимо до таких дериваційних моделей, як використання одноосновного слова (78%) чи словоскладання (22%), відповідно. Інших структурних типів та дериваційних моделей у нашій вибірці виявлено не було.

3.8. Розподіл різних класів віртуаліфонімів за структурою і словотвором

У підрозділах вище було надано інформацію про частотність використання дериваційних моделей для утворення різних класів віртуаліфонімів та їхній кількісний розподіл згідно за класифікацією структурних типів. Видається доречним також прослідкувати загальні тренди щодо структурного та словотвірного розподілу між всіма класами віртуаліфонімів. Підбити підсумок наведеним вище даним щодо структурних типів і підтипів віртуаліфонімів можна таким способом:

Структурний тип	Прості	– Безафіксні	– Афіксальні	Складні	– Власне композити	– Афіксальні композити	– Складні скорочення	Складені	– Оніми-словосполучки	– Оніми-словосполучення	– Оніми-фрази	Всього
Віртуаліфоніми персоніми	разом 37%	28%	9%	разом 22%	14%	–	8%	разом 41%	–	41%	–	100%
Віртуаліфоніми топоніми	разом 24%	21%	3%	разом 9%	9%	–	–	разом 67%	8%	59%	–	100%
Віртуаліфоніми хремотоніми	разом 33%	21%	12%	разом 20%	10%	2%	8%	разом 47%	9%	38%	–	100%
Віртуаліфоніми квестоніми	разом 6%	2%	4%	разом 8%	4%	2%	2%	разом 86%	7%	65%	14%	100%
Віртуаліфоніми ексеоніми	разом 19%	12%	7%	разом 15%	15%	–	–	разом 66%	8%	46%	12%	100%
Віртуаліфоніми зооніми	разом 34%	28%	6%	разом 25%	21%	4%	–	разом 41%	3%	38%	–	100%
Віртуаліфоніми теоніми	разом 54%	51%	3%	–	–	–	–	разом 46%	–	46%	–	100%
Віртуаліфоніми фітоніми	–	–	–	разом 14%	14%	–	–	разом 86%	86%	–	–	100%
Віртуаліфоніми еттоніми	разом 83%	71%	12%	разом 4%	4%	–	–	разом 13%	–	13%	–	100%
Віртуаліфоніми деоніми	разом 13%	10%	3%	разом 8%	8%	–	–	разом 79%	7%	72%	–	100%

Віртуалміфо космоніми	разом 65%	65%	–	–	–	–	–	разом 35%	–	35%	–	100%
Віртуалміфо ергоніми	разом 21%	21%	–	разом 24%	19%	5%	–	разом 55%	6%	49%	–	100%
Віртуалміфо хрононіми	–	–	–	–	–	–	–	разом 100%	9%	91%	–	100%
Віртуалміфо універсоніми	разом 78%	78%	–	–	–	–	–	разом 22%	–	22%	–	100%

Табл. 3.27. Узагальнений розподіл віртуалміфонімів за структурою

Загальні тренди щодо словотвірної специфіки можна унаочнити таким способом:

Словотвірний тип	Одноосновне слово	Афіксація	Усічення	Складання	– Власне складання	– Зрощення	– Абревіація	Конверсія	Всього
Віртуалміфоперсоніми	17%	11%	7%	разом 65%	55%	4%	6%	–	100%
Віртуалміфотопоніми	21%	3%	–	разом 76%	76%	–	–	–	100%
Віртуалміфохремотоніми	17%	12%	4%	разом 67%	58%	9%	–	–	100%
Віртуалміфоквестоніми	2%	6%	–	разом 92%	90%	–	2%	–	100%
Віртуалміфоексеоніми	12%	7%	–	разом 81%	79%	2%	–	–	100%
Віртуалміфозооніми	23%	10%	–	разом 62%	51%	11%	–	5%	100%
Віртуалміфотеоніми	51%	3%	–	разом 46%	46%	–	–	–	100%
Віртуалміфодітоніми	–	–	–	разом 100%	100%	–	–	–	100%
Віртуалміфоетноніми	71%	12%	–	разом 17%	17%	–	–	–	100%
Віртуалміфоідеоніми	10%	3%	–	разом 87%	87%	–	–	–	100%
Віртуалміфокосмоніми	65%	–	–	разом 35%	35%	–	–	–	100%

Віртуалміфоергоніми	21%	5%	–	разом 74%	74%	–	–	–	100%
Віртуалміфохрононіми	–	–	–	разом 100%	100%	–	–	–	100%
Віртуалміфоуніверсоніми	78%	–	–	разом 22%	22%	–	–	–	100%

Табл. 3.28. Узагальнений розподіл віртуалміфонімів за словотвірними моделями

Як слідує з даних, до простого структурного типу більшою мірою належать (і відповідно, утворюються за допомогою використання одноосновного слова) власні назви, які використовуються часто та несуть у контексті віртуального всесвіту гри вагоме смислове й аксіологічне значення. Проміненними класами онімів, що можна схарактеризувати таким способом, і які, відповідно, частіше належать до простого структурного типу, є такі класи: віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоетноніми, віртуалміфотеоніми.

Найбільш поширеним структурним типом є складені віртуалміфоніми. До них належать передусім оніми, основною функцією яких є надати характеристику денотату, тобто, частіше за все – оніми, які виконують допоміжну роль у грі, вживаються рідше і, як наслідок, мають менше шансів бути запам'ятованими, зокрема, віртуалміфохрононіми, віртуалміфоідеоніми, віртуалміфофітоніми, віртуалміфотопоніми, віртуалміфоквестоніми, віртуалміфоексеоніми. Треба окремо зазначити віртуалміфохрематоніми та віртуалміфоперсоніми, чималі частки яких належать як до складених, так і до простих за структурою власних назв, що можна також пояснити розділенням на оніми первинної та другорядної значущості, проте в межах одного класу.

Щодо складних за структурою онімів, вони є найменш частотними в нашій вибірці. Ці оніми слугують передусім для поєднання двох зазначених мотивів – зручності частотного використання та характеризуючого опису денотата. Зокрема, велику кількість складних за структурою онімів у своїх межах мають такі класи віртуалміфонімів, як віртуалміфоергоніми та віртуалміфозооніми. Також можна

значити неабияку частку віртуалміфохремадонімів та віртуалміфоперсонімів, які належать до складних онімів.

Треба наголосити, що оніми-фрази за структурою трапляються лише у двох класах – віртуалміфоквестонімах та віртуалміфоексеонімах, оскільки ці фрази відображають назви дій, що доступні гравцеві і є елементом системи взаємодії гравця з віртуальним всесвітом гри.

Треба також додати, що такі словотвірні моделі, як усічення, зрощення, аббревіація й конверсія використовуються в іграх у сучасному, постапокаліптичному чи науково-фантастичному сетингах через сучасний характер мовлення, який є характерним для них.

Висновки до Розділу 3

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 частку 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 при кожному вживанні 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, аббревіацію) 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 посідає власне складання, яке обіймає 56% усіх випадків у нашій вибірці. Ще 22% вибірки складає використання одноосновного слова. Саме такий розподіл може бути пояснено вищезначеними тенденціями.

Щодо структурної специфіки віртуалміфоперсонімів, перше місце (41%) у нашій вибірці посідають оніми-словосполучення, зокрема, антропонімні формули. Три найбільш численні групи складених за структурою віртуалміфоперсонімів є такими: 1) поєднання ім'я та прізвища; 2) поєднання ім'я та характеристики-прізвиська; 3) поєднання ім'я та місця походження персонажа. Друге місце посідають прості безафіксні віртуалміфоперсоніми (28%), які є прізвиськами, позивними чи неформальними іменами персонажів. Щодо словотвірних моделей, за допомогою яких утворено віртуалміфоперсоніми, найпоширенішою моделлю є власне складання (55%). Також треба зазначити, що значна кількість віртуалміфоперсонімів (17%) виражені одним словом, яке має оказіональний характер. Такі оніми можна розподілити на три групи: 1) ті, що мають невідому (без спеціального розгляду) мотивацію; 2) одноосновні апелятиви, які використовуються задля пропозиційної чи асоціативної мотивації персонажів; 3) узуальні імена, що неможливо розділити на складові без спеціального етимологічного аналізу.

Щодо структурних особливостей віртуалміфотопонімів, 59% від нашої вибірки обіймають оніми-словосполучення. Цей тип є частотним, оскільки значна кількість локацій в іграх мають другорядний характер, через що такі локації містять класифікуючий компонент. Простий безафіксний обіймає 21% нашої вибірки. До цього структурного типу належать віртуалміфотопоніми, що називають ключові локації в грі, що багато згадуються в процесі внутрішньоігрової комунікації. У цьому разі метою вибору простої за структурою

назви є зручність використання. 76% віртуалміфотопонімів із нашої вибірки було утворено за допомогою словоскладання, зокрема, власне складання; ще 21% є одноосновними словами за структурою.

Щодо структурних особливостей віртуалміфохремадонімів, оніми-словосполучення становлять 38% від нашої вибірки, а ще 21% припадає на прості безафіксні назви. Треба зазначити високий відсоток простих афіксальних віртуалміфохремадонімів у порівнянні з іншими класами віртуалміфонімів (12%), що можна пояснити високою кількістю онімів, які описують прямо чи метафорично функційне призначення денотата й містять суфікс *-er* у власному складі. 58% віртуалміфохремадонімів було утворено за допомогою власне складання, ще 17% – використанням одноосновного слова.

Щодо структурних особливостей віртуалміфоквестонімів, домінуючу позицію займають оніми-словосполучення (65%). Треба зазначити велику, порівнюючи з іншими класами віртуалміфонімів, кількість онімів-фраз серед віртуалміфоквестонімів (14%), що відображає тенденцію до пропозиційного опису завдань, які потрібно зробити. Другорядні завдання переважно мають назви, які є фразами за структурою, а ключові для просування за сюжетом гри завдання більше тяжіють до назв, які є онімами-словосполученнями. Щодо словотвірних особливостей онімів цього класу, 90% було утворено способом складання.

Структурна специфіка віртуалміфоексеонімів є такою: 46 % онімів цього класу є онімами-словосполученнями, 15 % – власне композитами. Треба також зазначити велику кількість онімів-фраз (12%) як порівняти з іншими класами віртуалміфонімів. Велику кількість власне композитів серед віртуалміфоексеонімів можна пояснити спробою як водночас передати більше інформації в назві, так і створити зручну для використання через короткість назву. Збільшену кількість онімів-фраз можна пояснити частотними випадками пропозиційного опису функційного призначення ігрової навички. Щодо словотвору віртуалміфоексеонімів, 79% цих власних назв було утворено за допомогою складання.

Щодо структурної специфіки віртуалміфозонімів, 38% обіймають оніми-словосполучення, 28% – прості безафіксні оніми, а ще 21% – оніми, що є власне композитами за структурою. Щодо словотвірних особливостей цього класу, 51% було утворено за допомогою складання.

Структурна специфіка віртуалміфотеонімів є такою: 51% – прості безафіксні, а ще 46% є онімами-словосполученнями (які утворено використанням одноосновного слова чи складанням, відповідно).

Щодо віртуалміфотонімів, 86% є онімами-словосполученнями за структурою, ще 14% – власне композитами. Відповідно, 100% нашої вибірки віртуалміфотонімів було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як словоскладання.

Структурна специфіка віртуалміфотонімів є такою: 71% є простими безафіксними за структурою та лише 13% є онімами-словосполученнями. Щодо словотвірної специфіки онімів цього класу, 71% утворено за допомогою використання одноосновних слів та ще 17% – за допомогою складання.

Щодо структурної специфіки віртуалміфоідеонімів, переважна більшість – 72% – є онімами-словосполученнями за структурою. 87% віртуалміфоідеонімів було утворено за допомогою складання.

Віртуалміфокосмоніми розподіляються лише на дві категорії за структурою: прості безафіксні (65%) та оніми-словосполучення (35%), які було утворено використанням одноосновного слова та складанням, відповідно.

Проміненними структурними типами віртуалміфоергонімів є оніми-словосполучення (49%), прості безафіксні (21%) та композити (19%). Щодо дериваційної специфіки онімів цього класу, 74% утворено за допомогою складання, а ще 21% – за допомогою використання одноосновного слова.

З погляду структури віртуалміфохрононіми повністю належать до складених: 91% є онімами-словосполученнями, а ще 9% – онімами-словосполуками. Відповідно, 100% віртуалміфохрононімів із нашої вибірки було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як складання.

Віртуаліфоуніверсоніми розділяються лише на дві групи за структурою: 78% є простими безафіксними за структурою та лише 22% є онімами-словосполученнями. Щодо їх дериваційної специфіки, вони були утворені за допомогою використання одноосновного слова чи складання, відповідно.

Основні положення Розділу 3 відображено в 4 публікаціях [Варбанець 2017б, Варбанець 2020а, Варбанець 2018а, Варбанець 2017г].

ВИСНОВКИ

У Розділі 1 було схарактеризовано специфіку комп'ютерних ігор, апаратну будову персонального комп'ютера, історію розвитку ігор на різних платформах, які було розділено на три категорії: персональні комп'ютери, ігрові консолі та мобільні пристрої на кшталт телефонів і планшетів, що було терміновано **платформною парадигмою**. Було зроблено спробу усунути термінологічну неоднозначність під час покликання 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 репрезентовано деякі їхні підтипи.

Було також окреслено **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. Можна виділити 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 (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.

У розділі 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, віртуалміфофітоніми, віртуалміфоетноніми, віртуалміфотопоніми** (які мають 8 підрозділів), **віртуалміфоідеоніми, віртуалміфохрематоніми, віртуалміфокосмоніми, віртуалміфоергоніми, віртуалміфохрононіми, віртуалміфоуніверсоніми, віртуалміфоквестоніми та віртуалміфоексеоніми.**

Було встановлено, що власні імена персонажів відіграють важливу роль у формуванні їхніх образів. Нами було виділено **комунікативну, апелювативну, 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, 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 **методика безпосередніх складників, мотиваційний аналіз та кількісний метод**; окрім перерахованих вище, було вжито і спеціалізовані ономастичні методи, як-от **інвентаризацію й класифікацію онімів, текстологічний аналіз та виявлення ономастичних**

універсальній. 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 обрано когнітивно-ономасіологічний підхід О. О. Селіванової, згідно з яким 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 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, 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.

Було встановлено, що віртуалміфоперсонами виконують у межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор, у доповнення до основних функцій онімів (комунікативної, апелятивної, експресивної, дейктичної, інформативної й ідентифікаційної) також і стереотипізаційну функцію задля ідентифікації персонажа за дихотомією Свій/Чужий за допомогою критерія екзотичності ім'я,

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 віртуалміфоперсонінів 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.

Було визначено, що до основних функцій віртуалміфотопонінів 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 віртуалміфотопонінів, домінують такі типи мотивації: змішаний (38%), зокрема, додавання пропозиційного компоненту до оніма з невідомою чи асоціативною мотивацією, та пропозиційний (31%), що слугують створенню самопояснювальних назв та асоціативний (25%), який є вираженням креативної свободи розробників та іноді слугує виконанню символічної функції.

Було досягнуто висновку, що основними функціями віртуалміфохремотонінів є інформативна і стереотипізаційна задля створення розвиненої внутрішньоігрової екосистеми предметів, яка є частиною багатьох ігор. До домінантних мотивів номінації віртуалміфохремотонінів 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 віртуалміфоквестонінів, які є класом онінів, 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 віртуалміфоквестонінів 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, основні типи їх мотивації є такими: пропозиційний (63%) та асоціативний (25%), які слугують меті відображення функційного призначення певної навички чи внутрішньоігрової дії.

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

Було виявлено, що віртуалміфотеоніми найчастіше виконують у мовленні персонажів комп'ютерних ігор експресивну і символічну функції. Щодо мотиваційних особливостей віртуалміфотеонімів, провідні позиції займають 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 сприймалось як пересічне, види мотивації.

У дослідженні було з'ясовано, що віртуалміфотоніми в комп'ютерних іграх переважно виконують ідентифікаційну функцію. Доміантними мотиваційними типами віртуалміфотонімів є пропозиційний (51%) та асоціативний (34%), які слугують меті характеристики (переважно візуальних рис) ігрової рослини.

Було з'ясовано, що основною функцією віртуалміфотетонімів є стереотипізаційна функція. Щодо їх мотиваційних особливостей, найчастотнішими є пропозиційна мотивація (42%), що слугує меті

характеристики проміментних рис ігрових національностей, та невідома мотивація (39%), що призвана виконати стереотипізаційну функцію.

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

У дослідженні було виявлено, що серед проміментних функцій віртуалміфокосмонімів можна виділити символічну та стереотипізаційну функції. Щодо їх мотивації, ці оніми розділяються лише на дві категорії: асоціативну (37%) та невідому (63%), які слугують меті виконання стереотипізаційної функції за рахунок створення назви з високим ступенем екзотичності чи метафоричної характеристики денотата.

Було 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 було встановлено, що найбільш проміментною функцією віртуалміфохрононімів є символічна функція. Щодо найпоширеніших мотиваційних типів цих онімів, домінантні 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.

Було 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 Розділі 3 було розглянуто структурну й 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 частку 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 при кожному вживанні 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 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, домінуючу позицію займає складання, яке обіймає 56% усіх випадків у нашій вибірці. Ще 22% вибірки складає використання одноосновного слова. Саме такий розподіл може бути пояснено вищезначеними тенденціями.

Щодо структурної специфіки віртуалміфоперсонімів, перше місце (41%) в нашій вибірці посідають оніми-словосполучення, зокрема, антропонімні формули. Три найбільш численні групи складених за структурою віртуалміфоперсонімів є такими: 1) поєднання ім'я та прізвища; 2) поєднання ім'я та характеристики-прізвиська; 3) поєднання ім'я та місця походження персонажа. Друге місце посідають прості безафіксні віртуалміфоперсоніми (28%), які є прізвиськами,

позивними чи неформальними іменами персонажів. Щодо словотвірних моделей, за допомогою яких утворено віртуалміфоперсоніми, найпоширенішою моделлю є власне складання (55%). Також треба зазначити, що значна кількість віртуалміфоперсонімів (17%) виражені одним словом, яке має оказіональний характер. Такі оніми можна розділити на три групи: 1) ті, що мають невідому (без спеціального розгляду) мотивацію; 2) одноосновні апелятиви, які використовуються задля пропозиційної чи асоціативної мотивації персонажів; 3) узуальні імена, що неможливо розділити на складові без спеціального етимологічного аналізу.

Щодо структурних особливостей віртуалміфотопонімів, 59% від нашої вибірки обіймають оніми-словосполучення. Цей тип є частотним, оскільки значна кількість локацій в іграх мають другорядний характер, через що такі локації містять класифікуючий компонент. Простий безафіксний обіймає 21% нашої вибірки. До цього структурного типу належать віртуалміфотопоніми, що називають ключові локації в грі, що багато згадуються в процесі внутрішньоігрової комунікації. У цьому разі метою вибору простої за структурою назви є зручність використання. 76% віртуалміфотопонімів із нашої вибірки було утворено за допомогою словоскладання, зокрема, власне складання; ще 21% є одноосновними словами за структурою.

Щодо структурних особливостей віртуалміфохремотонімів, оніми-словосполучення становлять 38% від нашої вибірки, а ще 21% припадає на прості безафіксні назви. Треба зазначити високий відсоток простих афіксальних віртуалміфохремотонімів як порівняти з іншими класами віртуалміфонімів (12%), що можна пояснити високою кількістю онімів, які описують прямо чи метафорично функційне призначення денотата й містять суфікс *-er* у власному складі. 58% віртуалміфохремотонімів було утворено за допомогою власне складання, ще 17% – використанням одноосновного слова.

Щодо структурних особливостей віртуалміфоквестонімів, домінуючу позицію займають оніми-словосполучення (65%). Треба зазначити велику, порівнюючи з іншими класами віртуалміфонімів, кількість онімів-фраз серед

віртуалміфоквестонімів (14%), що відображає тенденцію до пропозиційного опису завдань, які потрібно зробити. Треба зауважити, що другорядні завдання переважно мають назви, які є фразами за структурою, а ключові для просування за сюжетом гри завдання більше тяжіють до назв, які є онімами-словосполученнями. Щодо словотвірних особливостей онімів, цього класу, 90% було утворено за допомогою складання.

Структурна специфіка віртуалміфоексеонімів є такою: 46% онімів цього класу є онімами-словосполученнями, 15% – власне композитами. Треба також зазначити велику кількість онімів-фраз (12%) як порівняти з іншими класами віртуалміфонімів. Велику кількість власне композитів серед віртуалміфоексеонімів можна пояснити спробою як водночас передати більше інформації в назві, так і створити зручну для використання через короткість назву. Збільшену кількість онімів-фраз можна пояснити частотними випадками пропозиційного опису функційного призначення ігрової навички. Щодо словотвору віртуалміфоексеонімів, 79% цих власних назв було утворено за допомогою складання.

Щодо структурної специфіки віртуалміфозоонімів, 38% обіймають оніми-словосполучення, 28% – прості безафіксні оніми, а ще 21% – оніми, що є власне композитами за структурою. Щодо словотвірних особливостей цього класу, 51% було утворено за допомогою складання.

Структурна специфіка віртуалміфотеонімів є такою: 51% – прості безафіксні, а ще 46% є онімами-словосполученнями (які утворено використанням одноосновного слова чи власне складанням, відповідно).

Щодо віртуалміфотонімів, 86% є онімами-словосполученнями за структурою, ще 14% – власне композитами. Відповідно, 100% нашої вибірки віртуалміфотонімів було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як словоскладання.

Структурна специфіка віртуалміфоеетнонімів є такою: 71% є простими безафіксними за структурою та лише 13% є онімами-словосполученнями. Щодо

словотвірної специфіки онімів цього класу, 71% утворено за допомогою використання одноосновних слів та ще 17% – за допомогою власне складання.

Щодо структурної специфіки віртуалміфоідеонімів, переважна більшість – 72% – є онімами-словосполученнями за структурою. 87% віртуалміфоідеонімів було утворено за допомогою власне складання.

Віртуалміфокосмоніми розділяються лише на дві категорії за структурою: прості безафіксні (65%) та оніми-словосполучення (35%), які було утворено використанням одноосновного слова та власне складанням, відповідно.

Проміnentними структурними типами віртуалміфоергонімів є оніми-словосполучення (49%), прості безафіксні (21%) та власне композити (19%). Щодо дериваційної специфіки онімів цього класу, 74% утворено за допомогою власне складання, а ще 21% – за допомогою використання одноосновного слова.

З погляду структури віртуалміфохрононіми повністю належать до складених: 91% є онімами-словосполученнями, а ще 9% – онімами-словосполуками. Відповідно, 100% віртуалміфохрононімів з нашої вибірки було утворено за допомогою такої словотвірної моделі, як власне складання.

Віртуалміфоуніверсоніми розділяються лише на дві групи за структурою: 78% є простими безафіксними за структурою та лише 22% є онімами-словосполученнями. Щодо їхньої дериваційної специфіки, вони були утворені за допомогою використання одноосновного слова чи власне складання, відповідно.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андреевко Е. Ю. Коммуникативно-прагматический потенциал имени собственного в научно-фантастическом тексте: дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.19 / Одесский государственный университет. Одесса, 1992. 214 с.
2. Аристотель. Поэтика /пер. Н. И. Новосадского. Ленинград: Academia, 1927. 120 с.
3. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка. 3-е изд. Москва: Высшая школа, 1986. 295 с.
4. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ: Академія, 2004. 344 с.
5. Белехова Л. І. Словесний образ в американській поезії: лінгвокогнітивний погляд. Москва: ООО «Звездапад», 2004. 376 с.
6. Біла Є. С. Англomовні ароматоніми: структурний, семантичний та когнітивний виміри : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Одеський національний університет. Одеса, 2018. 193 с.
7. Варбанець Т. В. Аспекти мотивації віртуаліфонімів. *Актуальні напрями сучасної філології: матеріали міжнародної заочної науково-практичної конференції*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2017. С. 19-21.
8. Варбанець Т. В. Віртуаліфоніми та їх функції. *Записки з ономастики*. 2016. № 19. С. 24-31.
9. Варбанець Т. В. Словотвір англomовних віртуаліфонімів. *Записки з ономастики*. 2017. № 20. С. 73-83.
10. Варбанець Т. В. Мотивація англomовних віртуаліфонімів. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство*. 2017. Вип. 1 (27). С. 50-53.
11. Варбанець Т. В. Онімія віртуальних світів електронних ігор. *Мова*. 2016. №26. С. 61-66.
12. Варбанець Т. В. Онімна складова англomовного дискурсу електронних ігор. *Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження*

- професора А.К. Корсакова. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. С. 111-112.
13. Варбанець Т. В. Онімна специфіка віртуаліфоперсонімів. *Scientific Discussion*. 2020. №40 (Vol. 2). С. 25-30.
14. Варбанець Т. В. Онімна специфіка назв квестів в електронних іграх. *Мова*. 2018. №29. С. 73-76.
15. Варбанець Т. В. Роль власних назв в стереотипізації образів персонажів електронних ігор. *Записки з романо-германської філології*. 2018. № 1(40). С. 101-105.
16. Варбанець Т. В. Структурна організація англійських віртуаліфонімів. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2017. Вип. 65 (Частина II). С. 166-171.
17. Васильєва О. О. Структурно-семантичні особливості ідеонімів (на матеріалі англійської мови) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04. / Одеський національний університет. Одеса, 2019. 212 с.
18. Гак В. Г. Сопоставительная лексикология. (На материале французского и русского языков). Москва: Международные отношения, 1977. 264 с.
19. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Астраханский государственный педагогический университет. Астрахань, 2001. 212 с.
20. Гинзбург Р. З., Хидекель С. С., Князева Г. Ю., Санкин А. А. Лексикология английского языка. Москва: Высшая школа, 1979. 269 с.
21. Голев Н. Д. Динамический аспект лексической мотивации. Томск: Изд-во Том. ун-та, 1989. 252 с.
22. Гродек П. История компьютерных игр. URL: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm>.
23. Громов Ю. Ю., Иванова О. Г., Лагутин А. В. Информатика: учебное пособие. Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2002. 92 с.

24. Демьянков В. З. Текст и дискурс как термины и как слова быденного языка. *Язык. Личность. Текст.* Сб. ст. к 70-летию Т. М. Николаевой / Ин-т славяноведения РАН; Отв. ред. В. Н. Топоров. Москва: Языки славянских культур, 2005. № С.34-55.
25. Дідур Ю. І. Особливості функціонування ергонімів у мові, мовленні та ментальному лексиконі (в українській, англійській та російській мові) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.15 / Одеський національний університет. Одеса, 2015. 195 с.
26. Долбіна К. Д. Когнітивні аспекти функціонування зоонімних пропріальних одиниць: дис. ... канд. філол. наук: 10.02.15 / Одеський національний університет. Одеса, 2014. 195 с.
27. Дудолодова О. В. Інтернет-дискурс як особливий тип дискурсу. *Вісник ХНУ ім. В. Н. Каразіна.* 2008. № 837. С. 74-78.
28. Звегинцев В. А. Язык и лингвистическая теория. Москва: Эдиториал УРСС, 2001. 248 с.
29. Информатика. Базовый курс. 2-е изд. / Под ред. С. В. Симоновича. Санкт-Петербург: Питер, 2005. 640 с.
30. Кайку М. Фізика майбутнього. Львів: Літопис, 2013. 432 с.
31. Калинин В. М. Поэтика онима. Донецк: Юго-Восток, 1999. 408 с.
32. Каптюрова В. В. Прагматичні принципи формування повідомлень у соціальних мережах і мікроблогах (на матеріалі англійської мови) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Київський національний університет. Київ, 2014. 235 с.
33. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів) : автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04. Одеса, 2016. 20 с.
34. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Одеський національний університет. Одеса, 2016. 251 с.
35. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету. Одеса: КП ОМД, 2017. 195 с.

36. Карпенко М. Ю., Голубенко Л. М., Варбанець Т. В. Денотатно-номінативна класифікація англомовних пезонімів. *Записки з ономастики*. 2018. №21. С. 103-116.
37. Карпенко Ю. О. Вступ до мовознавства. Одеса: ВЦ «Академія», 2006. 336 с.
38. Карпенко Ю. О. Літературна ономастика. Одеса: Астропринт, 2008. 328 с.
39. Касихин В. В. Как стать создателем компьютерных игр. Москва: Вильямс, 2006. 288 с.
40. Кибрик А. А. Анализ дискурса в когнитивной перспективе: дисс. ... докт. филол. н.: 10.02.19 / Российский государственный гуманитарный университет. Москва, 2003. 90 с.
41. Комарова З. И. Методология, метод, методика и технология научных исследований в лингвистике. Екатеринбург: Изд-во Ур-ФУ, 2012. 818 с.
42. Кон И. С. Психология юношеского возраста: Проблемы формирования личности. Москва: Просвещение, 1979. 175 с.
43. Кубрякова Е. С. Типы языковых значений. Семантика производного слова. Москва: Наука, 1981. 200 с.
44. Кубрякова Е. С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке. Москва: Языки славянской культуры, 2004. 560 с.
45. Кузнецов М. М. Виртуальная реальность – техногенный артефакт или сетевой феномен? *Виртуалистика: Экзистенциальные и эпистемологические аспекты*. Москва: Прогресс -Традиция, 2004. С. 62–90.
46. Лурия А. Р. Лекции по общей психологии. Санкт-Петербург: Питер, 2006. 320 с.
47. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. Москва: ИТДГК «Гнозис», 2003. 280 с.
48. Маклюэн М. Галактика Гутенберга: Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004. 432 с.
49. Маклюэн М., Фиоре К. Война и мир в глобальной деревне. Москва: АСТ: Астрель, 2012. 219 с.

- 50.Насакіна С. В. Структура та функціональне навантаження власних назв у рекламних текстах фармацевтичних препаратів: дис. ... канд. філол. наук: 10.02.15 / Одеський національний університет. Одеса, 2014. 207 с.
- 51.Неклесова В. Ю. Когнітивна природа власних назв на позначення часу: дис. ... канд. філол. наук: 10.02.15 / Одеський національний університет. Одеса, 2010. 231 с.
- 52.Неклесова В. Ю. Онімний ландшафт як актуалізація культурних та соціальних артефактів в інформаційному просторі (на матеріалі української, іспанської, англійської мов) : монографія. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 323 с.
- 53.Німчук В. В. Українська ономастична термінологія. *Повідомлення української ономастичної комісії*. 1966. № 1. С. 24-43.
- 54.Полянничко О. Д. Структурні, семантичні та когнітивні виміри космопоетонімів (на матеріалі англійської науково-фантастичної прози) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Одеський національний університет. Одеса, 2018. 180 с.
- 55.Почепцов Г. Г. Теория коммуникации. Москва: «Рефл-бук». 2001. 656 с.
- 56.Реконвальд Н. В. Англоязычный чат как разновидность компьютерно-опосредованной коммуникации (прагмалингвистическое исследование) : дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Одесский национальный университет. Одесса, 2008. 267 с.
- 57.РусакOVA О. Ф., Преображенская А. С. Дискурс компьютерной игры The Sims. *Дискурс-Пи*. 2010. 1-2 том 9. С. 85-89. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/diskurs-kompyuternoy-igry-the-sims>.
- 58.Садохин А. П. Концепции современного естествознания. 2-е изд. Москва: Юнити, 2006. 447 с.
- 59.Светлов В. А. Логика: учебное пособие. Санкт-Петербург: Питер, 2011. 320 с.
- 60.Селиванова Е. А. Когнитивная ономастиология. Київ : Изд-во украинского фитосоциологического центра, 2002. 248 с.
- 61.Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. 2-е видання. Черкаси, 2017. 890 с.

62. Серажим К. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність: монографія / За ред. В. Різуна. / Київ. нац. ун-т ім. Тараса Шевченка. Київ, 2002. 392 с.
63. Серебрякова В. В. Концептуалізація поетонімосфери циклу романів С. Мейер «Сутінки»: дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Одеський національний університет. Одеса, 2016. 173 с.
64. Серио П. Как читают тексты во Франции. *Квадратура смысла. Французская школа анализа дискурса*. Москва, 1999. С. 12-53.
65. Серль Дж.Р. Природа интенциональных состояний. *Философия, логика, язык*. Москва: Прогресс, 1983. С. 96-126.
66. Серль Дж.Р., Вандервекен Д. Основные понятия исчисления речевых актов. *Новое в зарубежной лингвистике*. Москва: Прогресс, 1986. Вып. 18. С. 242-264.
67. Серякова И. И. Типология невербальных знаков коммуникации. *Science and Education a New Dimension. Philology*. 2014. Issue 28. С. 84-88.
68. Соболев Б. В., Галин А. Б., Панов Ю. В., Рашидова Е. В., Садовой Н. Н. Информатика. 3-е изд. Ростов-на-Дону: Феникс, 2007. 446 с.
69. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики. Екатеринбург, Издательство Уральского университета, 1999. 432 с.
70. Степанов Ю. С. Альтернативный мир. Дискурс. Факт и принцип. Причинности. *Язык и наука конца XX века: сб. ст.* / Под ред. Ю. С. Степанова. Москва: РГГУ, 1995. С. 35-73.
71. Степанов Ю. С. Методы и принципы современной лингвистики. Москва: Наука, 1975. 312 с.
72. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. Москва: Наука, 1973. 367 с.
73. Суперанская А. В. Структура имени собственного. Фонология и морфология. Москва: Айрис-пресс, 2005. 375 с.
74. Суперанская А. В. Теория и методика ономастических исследований. 2-е изд. Москва: Издательство ЛКИ, 2007. 256 с.

- 75.Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови: монографія. Хмельницький: Авіст, 2008. 550 с.
- 76.Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... докт. філол. наук: 10.02.01 / Київський національний університет імені Тараса Шевченка. Київ, 2010. 502 с.
- 77.Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : автореф. дис. ... докт. філол. наук: 10.02.01. Київ, 2010. 502 с.
- 78.Фуко М. Археологія знань. Київ: Ника-Центр, 1996. 208 с.
- 79.Хализев В. Е. Теорія літератури: учебник. 3-е изд., испр. и доп. Москва: Высш. шк., 2002. 437 с.
- 80.Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр. *Вестник МГОУ. Серия: Лингвистика*. 2016. №1. С.92-98. URL: <https://www.vestnik-mgou.ru/Articles/Doc/11067>.
- 81.Хёйзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. Москва: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
- 82.010011110100110101000111010101110101010001001000 | Borderlands Wiki. URL: <https://borderlands.fandom.com/wiki/010011110100110101000111010101110101010001001000>.
- 83.2016 Video Game Statistics and Trends. URL: <http://www.bigfishgames.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends/>.
- 84.Austin J. L. How to Do Things with Words. Oxford: Clarendon Press, 1962. 168 p.
- 85.Bach A. Deutsche Namenkunde. Band I. Die deutschen Personennamen. Teilband 1. Heidelberg: Winter, 1952. 331 p.
- 86.Barreiro V. Sony stops shipping PlayStation 2 units in Japan. URL: <http://www.rappler.com/life-and-style/technology/18779-sony-stops-shipping-playstation-2-units-in-japan>.
- 87.Best Sega Games List. URL: <https://www.ranker.com/list/sega-games-list/reference>.
- 88.Brown G., Yule G. Discourse Analysis. Cambridge: Cambridge University Press, 1983. 283 p.

89. Burton A. X. Why? URL: <https://theoutline.com/post/4919/x-why-does-tech-love-the-letter-x?zd=1&zi=ruik7dwl>.
90. Butler J. New Digital Worlds to Explore: The Onomastic Styling of Procedural and Open-World Videogames. *Proceedings of the 25th International Congress of Onomastic Sciences*. Volume 5. URL: https://www.gla.ac.uk/media/Media_576599_smxx.pdf.
91. Butler J. The Psychosocial Ramifications of Videogame Naming and Representation in the Early Years of The Simpsons. *Names*. 2015. T. 63. №. 4. C. 210-219.
92. Chowdhury M., Sadek A.W. Advantages and limitations of artificial intelligence. *Transportation Research Circular E-C168: Artificial Intelligence Applications to Critical Transportation Issues*. Washington, Transportation Research Board: 2012. pp. 6-8.
93. 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>.
94. Crawford C. Chris Crawford on Game Design. Thousand Oaks: New Riders Publishing, 2003. 496 p.
95. Crawford C. The Art of Game design. 1997. URL: http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.
96. 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.
97. Crystal D. Language and the Internet. 2nd ed. NY: CUP, 2006. 304 p.
98. D'Angelo W. PS4 vs Xbox One vs Switch Global Lifetime Sales – January 2018. URL: <http://www.vgchartz.com/article/272742/ps4-vs-xbox-one-vs-switch-global-lifetime-salesjanuary-2018/>.
99. Desktop Operating System Market Share. URL: <https://www.netmarketshare.com/operating-system-market-share.aspx?qprid=10&qpcustommd=0>.
100. Doom (2016) Characters | Doom Wiki. URL [https://doom.fandom.com/wiki/Category:Doom_\(2016\)_characters](https://doom.fandom.com/wiki/Category:Doom_(2016)_characters).

101. Ensslin A. *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.
102. ESA Essential Facts 2015. URL: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.
103. Fairclough N. *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press, 1992. 259 p.
104. Gardner H. *The Mind's New Science*. New-York: BasicBooks, 1985. 430 p.
105. Global Computer Ownership | Pew Research Center. URL: <http://www.pewglobal.org/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-negative-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/technology-report-15/>.
106. Harris Z. *Discourse Analysis. Papers on Syntax*. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1981. P. 107-142.
107. Juul J. *A Clash between Game and Narrative*. A thesis on computer games and interactive fiction. URL: <https://www.jesperjuul.net/thesis/>.
108. Khan T., Deepa V. *The Names of Virtual Communities: A Linguistic cum Socio-Onomastic Analysis*. *Global Journal of Multidisciplinary Studies*. 2014. Volume 3, Issue 9. P. 456-465.
109. King Aracobb | *Borderlands Wiki*. URL: http://borderlands.fandom.com/wiki/King_Aracobb.
110. 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.
111. Kulueke M. *Role-playing and Onomastics: JRR Tolkien's influence on the naming of fictional characters in role-playing games: An empirical study*. Munich: GRIN Verlag, 2013. 32 p.
112. Leech G. *Principles of Pragmatics*. London: Longman, 1983. 250 p.
113. Marshall R. *The History of the Xbox*. URL: <http://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/>.

114. Number of Internet Users (2016) – Internet Live Stats. URL: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>.
115. Oh G., Kim J. Effective Quest Design in MMORPG Environment. URL: <https://web.archive.org/web/20050812082528/http://www.cmpevents.com/GD05/a.asp?option=C&V=11&SessID=4684>.
116. Ong W.J. Orality and Literacy. New-York: Routledge, 2002. 203 p.
117. Open Platform for PLAYSTATION 3. URL: <https://www.playstation.com/ps3-openplatform/>.
118. Overmars M. A Brief History of Computer Games. URL: https://www.stichtingspel.org/sites/default/files/history_of_games.pdf.
119. Patches the Spider | Bloodborne Wiki. URL: <http://bloodborne.wiki.fextralife.com/Patches+the+Spider>.
120. PC gaming software sales revenue worldwide from 2012 to 2019. URL: <http://www.statista.com/statistics/274806/pc-gaming-software-sales-revenue-worldwide/>. (15.06.2020)
121. PlayStation®2 System Features. URL: <http://us.playstation.com/ps2/features/>.
122. Poh M. Evolution of Home Video Game Consoles: 1967 – 2011. URL: <http://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>.
123. Reisinger D. 91 percent of kids are gamers, research says. URL: <http://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says/>. (2011)
124. Richter F. The Most Important Gaming Platforms in 2019. URL: <https://www.statista.com/chart/4527/game-developers-platform-preferences/>.
125. Schiffrin D. Approaches to Discourse. Oxford: Blackwell, 1994. 470 p.
126. 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.
127. Sony Playstation | Video Game Console Library. URL: <http://www.videogameconsolelibrary.com/pg90-playstation.htm#page=reviews>.

128. Stevens M. A brief history of video game consoles from the early 1970s to the late 1990s. URL: <http://venturebeat.com/community/2013/12/30/a-brief-history-of-video-game-consoles-from-the-early-1970s-to-the-late-1990s/>.
129. Stubbs M. Discourse Analysis the Sociolinguistic Analysis of Natural Language. Oxford: Blackwell, 1983. 272 p.
130. Sutter J.D. Supreme Court sees video games as art. URL: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>.
131. Tiberium Wars Characters | Command and Conquer Wiki. URL: http://cnc.fandom.com/wiki/Category:Tiberium_Wars_Characters.
132. Time – A History of Video Game Consoles. URL: <http://content.time.com/time/interactive/0,31813,2029221,00.html>.
133. Tolkien J.R.R. The Letters of J.R.R. Tolkien. Boston: Mariner Books, 2000. 502 p.
134. Top 25 PS2 Games – IGN. URL: <http://www.ign.com/articles/2008/11/14/top-25-ps2-games>.
135. Turing A.M. Computing machinery and intelligence. *Mind*. 1950. 59. P. 433-460.
136. Unbreakable Patches | Dark Souls 3 Wiki. URL: <http://darksouls3.wiki.fextralife.com/Unbreakable+Patches>.
137. Van Dijk T.A. Principles of critical discourse analysis. DISCOURSE & SOCIETY © 1993 SAGE (London, Newbury Park and New Delhi), vol. 4(2): 249-283
138. Van Dijk T.A. Text and context: explorations in the semantics and pragmatics of discourse. London: Longman, 1977. 261 p.
139. Widdowson H.G. Discourse Analysis. Oxford: Oxford University Press, 2007. 136 p.
140. Witcher 3 Characters | Witcher Wiki. URL: https://witcher.fandom.com/wiki/Category:The_Witcher_3_characters.
141. Wittgenstein L. Philosophical Investigations. Oxford: Basil Blackwell, 1958. 250 p.

Довідкові джерела

142. Блинова О. И. Мотивационный диалектный словарь. Говоры среднего Приобья. Том 1. А-О. Томск: Издательство Томского университета, 1982. 268 с.
143. Бучко Д. Г., Ткачова Н. В. Словник української ономастичної термінології. Харків: Ранок-НТ, 2012. 256 с.
144. Древнегреческо-русский словарь /Сост. И.Х. Дворецкий. Москва: Гос. изд-во ин. и нац. словарей, 1958. 1905 с.
145. Немов Р. С. Психологический словарь. Москва: Владос, 2007. 560 с.
146. Новая философская энциклопедия. URL : <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/page/about>.
147. Отин Е. С. Словарь коннотативных собственных имен. Донецк: Юго-Восток, 2010. 518 с.
148. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва: Наука, 1978. 198 с.
149. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с.
150. Философская энциклопедия: в пяти томах. Том 2 / Гл. ред. Ф.В. Константинов. Москва: Советская энциклопедия, 1962. 576 с.
151. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В. Н. Ярцева. 2-е изд. Москва: Большая Российская энциклопедия, 1998. 685 с.
152. Bosworth-Toller Anglo-Saxon Dictionary. URL: <http://www.bosworthtoller.com/>.
153. Cambridge Dictionary. URL: <http://dictionary.cambridge.org/>.
154. Collins Dictionary. URL: <http://www.collinsdictionary.com/>.
155. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. Cambridge: Cambridge University Press, 1987. 472 p.
156. Encyclopædia Britannica. URL: <http://www.britannica.com>.
157. Icelandic Online Dictionary. URL: <http://digidoll.library.wisc.edu/IcelOnline/Search.TEId.html>.
158. Latin Dictionary and Grammar Resources. URL: <http://latin-dictionary.net/>.

159. Online Etymology Dictionary. URL: <https://www.etymonline.com/>.
160. Oxford Dictionaries. URL: <http://en.oxforddictionaries.com/>.
161. Swedish-English dictionary - translation - bab.la. URL: <https://en.bab.la/dictionary/swedish-english/>.

ДОДАТОК

Публікації за темою дисертації та відомості про апробацію

Список публікацій здобувача:

1. Варбанець Т. В. Онімня віртуальних світів електронних ігор. *Мова*. 2016. №26. С. 61–66.
2. Варбанець Т. В. Онімна складова англомовного дискурсу електронних ігор. *Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А. К. Корсакова*. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. С. 111–112.
3. Варбанець Т. В. Мотивація англомовних віртуалміфонімів. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство*. 2017. Вип. 1 (27). С. 50–53.
4. Варбанець Т. В. Структурна організація англомовних віртуалміфонімів. *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2017. Вип. 65 (Частина II). С. 166–171.
5. Варбанець Т. В. Аспекти мотивації віртуалміфонімів. *Актуальні напрями сучасної філології: матеріали міжнародної заочної науково-практичної конференції*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2017. С. 19–21.
6. Варбанець Т. В. Віртуалміфоніми та їх функції. *Записки з ономастики*. 2016. № 19. С. 24–31.
7. Варбанець Т. В. Словотвір англомовних віртуалміфонімів. *Записки з ономастики*. 2017. № 20. С. 73–83.
8. Варбанець Т. В. Роль власних назв в стереотипізації образів персонажів електронних ігор. *Записки з романо-германської філології*. 2018. № 1(40). С. 101–105.
9. Варбанець Т. В. Онімня специфіка назв квестів в електронних іграх. *Мова*. 2018. № 29. С. 73–76.

10. Карпенко М. Ю., Голубенко Л. М., Варбанець Т. В. Денотатно-номінативна класифікація англомовних пезонімів. *Записки з ономастики*. 2018. №21. С. 103–116.
11. Варбанець Т. В. Онімна специфіка віртуалміфоперсонімів. *Scientific Discussion*. 2020. № 40 (Vol. 2). С. 25–30.

Апробацію результатів дослідження здійснено на 10 наукових конференціях, з яких чотири є міжнародними:

1. Наукова конференція на пошану 100-річчя з дня народження професора А. К. Корсакова (Україна, Одеса, 2016);
2. П'яті міжнародні наукові читання пам'яті члена-кореспондента НАН України Ю. О. Карпенка (Україна, Одеса, 2016);
3. Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні напрями сучасної філології» (Україна, Одеса, 2017);
4. XVII Міжнародна ономастична конференція «Актуальні проблеми української та інослов'янської ономастики», присвячена 80-річчю від дня народження професора Дмитра Бучка (Україна, Тернопіль, 2017);
5. Міжнародна науково-практична конференція «Українська мова у парадигмі світової лінгвістики» (Україна, Одеса, 2017);
6. Всеукраїнська наукова конференція «Іван Ковалик та українське мовознавство: історія, школи, проблеми», присвячена 110-ій річниці від дня народження проф. І. І. Ковалика (Україна, Львів, 2017);
7. 71-ша наукова конференція професорсько-викладацького складу і наукових працівників ОНУ ім. І. І. Мечникова (Україна, Одеса, 2016);
8. 72-га наукова конференція професорсько-викладацького складу і наукових працівників ОНУ ім. І. І. Мечникова (Україна, Одеса, 2017);
9. 73-я наукова конференція професорсько-викладацького складу і наукових працівників ОНУ ім. І. І. Мечникова (Україна, Одеса, 2018);
10. 74-а наукова конференція професорсько-викладацького складу і наукових працівників ОНУ ім. І. І. Мечникова (Україна, Одеса, 2019).