

УДК 811.111'373.2

## СТРУКТУРНА ОРГАНІЗАЦІЯ АНГЛОМОВНИХ ВІРТУАЛІФОНІМІВ

Тетяна Варбанець

*Національний університет „Одеська юридична академія”  
кафедра іноземних мов №1,  
м.Одеса, вул.Піонерська 3а,  
тел.: 048 7198816*

Розглянуто структурні особливості англomовних пропріативних одиниць на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор. Виділено основні структурні типи цих пропріативних одиниць та з'ясовано які структурні особливості мають оніми різних класів.

*Ключові слова:* електронна гра, відеогра, комп'ютерна гра, віртуальний світ, ономастика, віртуаліфонім, структура.

Серед сучасної молоді наразі є популярними комп'ютерні ігри, відеоігри, ігри на смартфонах тощо. Через безперервний розвиток технологій усі ці різновиди **електронних ігор** уже давно відійшли від примітивізму перших ігор на кшталт створеної 1985 року гри *Temple*, яка „дозволяла стратегічно повертати блоки, що падають, для проходження рівнів” [8]. Сучасні електронні гри зазвичай мають власний складний та багаторівневий сюжет чи навіть всесвіт, який вони розділяють з іншими частинами серії ігор, іншими іграми чи іншими продуктами духовної культури – фільмами, книгами тощо.

**Об'єктом** дослідження є онімічні особливості англomовних віртуальних світів електронних ігор. **Предметом** дослідження є структурні особливості англomовних пропріативних одиниць на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор. **Матеріалом** дослідження слугує вибірка з 300 віртуаліфонімів з популярної англomовної електронної гри – *The Witcher 3: Wild Hunt*.

У попередніх розвідках [2, 3] було описано 13 різних класів **віртуаліфонімів** – власних назв на позначення персонажів, об'єктів та явищ віртуальних світів електронних ігор, а саме:

- **віртуаліфоперсонім**, який тлумачимо як „власну назву розумної істоти в електронній грі” [2];
- **віртуаліфозонім**, під яким розуміємо „власну назву нерозумної істоти, тобто істоту не здатну до свідомої діяльності” [2];
- **віртуаліфотеонім**, який розуміємо як „назву надприродної сутності в електронній грі, яка виступає компонентом релігійної доктрини цієї гри” [там само];
- **віртуаліфотопонім**, який охоплює „власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі” [4, с. 56];

- **віртуаліфоідеонім**, до якого належать „власні назви предметів духовної культури в комп'ютерній грі” [4, с. 56];
- **віртуаліфохремадонім**, до якого можна віднести „власні назви унікальних об'єктів в комп'ютерній грі” [4, с. 56];
- **віртуаліфифітонім**, під яким ми розуміємо „власні назви унікальної рослини в комп'ютерній грі” [4, с. 57];
- **віртуаліфокосмонім**, який охоплює „власні назви космічного об'єкта чи небесного тіла” [4, с. 57];
- **віртуаліфоергонім**, тобто клас, до якого належать „власні назви об'єднань віртуальних персонажів чи віртуальних установ в комп'ютерній грі” [4, с. 57];
- **віртуаліфохрононім**, до якого відносимо „власні назви подій чи відрізка часу в комп'ютерній грі” [4, с. 57];
- **віртуаліфоуніверсонім**, який ми визначаємо як „власні назви вимірів, паралельних реальностей тощо в електронній грі” [2];
- **віртуаліфоквестонім**, який, на нашу думку, охоплює „власні назви завдань в комп'ютерній грі, назви місії чи рівня” [4, с. 57];
- **віртуаліфоексеонім**, до якого належать „власні назви навичок, вмінь чи бонусів до характеристик” [4, с. 57].

Кожний з цих класів має власні структурні особливості, на яких буде сконцентровано увагу в дослідженні.

Багато ономастичних розвідок висвітлювали питання структури пропріативних одиниць. В одній з перших (1966) вітчизняних розвідок з цієї теми, В. Німчук виділяє ні категорії назв [5, с. 27-28]:

- **прості назви**, тобто ті, які складаються виключно з однієї основи, не мають додаткових афіксів та не є інваріантом іншого імені;
- **скорочені імена**, які є інваріантами певного імені, що не мають певних складових, або набувають додаткових афективних афіксів. Серед скорочених назв В. Німчук виділяє кілька підвидів. Окрім простих скорочень, які є втратою ім'ям одного чи кількох звуків на початку чи кінці слова, виділяються також **складноскорочені назви**, які охоплюють випадки, коли нова назва формується поєднанням початкових частин двох чи кількох слів. Також можливо поєднання з аббревіатурою. Ще одним підвидом є **стягнені назви**, які охоплюють випадки випадіння одного чи кількох звуків з середини назви. Виділяються також **зрощені назви**, які охоплюють випадки, коли береться початок одного слова та кінець іншого, з яких утворюється новий онім;
- **складні назви** (ономастичні композити), які поділяють на **справжні композити**, тобто оніми, що є поєднанням двох чи більше основ, та **несправжні композити**, які дефінують як поєднання однієї основи „з частками, префіксами”;
- **ономастичні словосполучення**, тобто „дво- й багаточленні власні назви”, які відрізняють від композитів тим, що останні є поєднанням кількох основ в межах однієї лексеми, у той час як ономастичні словосполучення є онімом, складеним з кількох лексем.

Цю класифікацію започаткувала у 1969 році О. Суперанська, яка розділила пропріативні одиниці на три види [див. докл. 6]: **однослівні**, які розділяються на **непохідні**,

до яких можна віднести ті оніми, які 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 відносяться всі поєднання кількох основ в межах однієї лексеми, наприклад, такі пункти попередньої класифікації, як справжні композити, скланоскорочені назви та зрощення; також О. Суперанська виділяє такий пункт, як **багатослівні** назви, які відповідають ономастичним словосполученням в класифікації В. Німчука.

У 2010 році М. Торчинський запропонував структурну класифікацію [7, с. 245-247], яку ми із деякими власними уточненнями використовуємо в дослідженні:

- **прості** – одноосновні власні назви, які можуть бути:
  - **безафіксними**;
  - **афіксальними**;
- **складні** – дво- чи багатоосновні власні назви, які розподіляються на:
  - **власне композити**, які ми розуміємо як поєднання двох чи більше основ із можливими сполучними голосними, але без афіксів;
  - **афіксальні композити** які ми тлумачимо як сполучення двох чи більше основ із можливими сполучними голосними та з афіксами, зазвичай з одним афіксом на кінці;
  - **складні скорочення**, до яких ми відносимо аббревіатури, телескопічні зрощення та поєднання повного слова з скороченим;
- **складені** – дво- чи багатослівні власні назви, які розподіляються на:
  - **оніми-словосполучки**, які є „поєднанням повнозначної частини мови зі службовою”, наприклад, артиклем, часткою, прийменником тощо;
  - **оніми-словосполучення**, які, за М. Торчинським, ми розуміємо як „безприсудкові структури сурядного... чи підрядного... типу”;
  - **оніми-фрази**, що визначаються як „предикативні конструкції, які вживаються як номінативні одиниці”.

Далі буде окреслено структурні особливості кожного з 13 класів віртуалміфонімів.

Серед віртуалміфоперсонімів провідну позицію займають складені оніми, а саме – такий структурний тип, як онім-словосполучення, а точніше – **антропонімна формула**, яка дефінується як „визначена кількість компонентів іменування (два - три члени), порядок черговості різних компонентів антропонімів в офіційних найменуваннях людини” [1]. В аналізованій грі *The Witcher 3* найпопулярнішими є двокомпонентні антропоформули (ім'я + прізвище), наприклад, *Sabrina Glevissig*, *Keira Metz*, *Triss Merigold*. Зазначимо, що в віртуальному світі цієї гри наявний третій, арбітральний компонент антропоформули – визначення рідного міста персонажу. Наприклад, у повній формі ці три наведені раніше імена виглядають так: *Sabrina Glevissig of Ard Carraigh*, *Keira Metz of Carreras*, *Triss Merigold of Maribor*. Для створення аутентичності, різні раси та фракції в грі мають різні особливості номінації, наприклад, імена ельфів мають додатковий родовий суфікс *aep* (*Ida Etean aep Sivney*); імена мешканців імперії Нільфгард характеризуються суфіксами *var* чи *aep* (ім'я імператору Нільфгарду – *Emhyr var Emreis*). Однак, прізвища чи місце походження відомі не для всіх персонажів, наприклад, ім'я головного героя гри – *Geralt of Rivia*, однак останній компонент вигаданий ним самим та його наставником *Vesemir*, оскільки його місце народження невідоме.

Серед віртуаліфозоонімів найпоширенішими є прості за структурою імена, наприклад, гігантський павук *Harrisi*, зомбі-відьма *Abaya* тощо. Іноді можна зустріти оніми-словосполучення на позначення особливо відомих монстрів, наприклад, ім'я привида *Jenny o'the Woods*.

Щодо віртуаліфотеонімів, то переважають прості за структурою оніми, наприклад, імена богинь *Melitele* та *Freya*.

Віртуаліфотопоніми є розвинутими в майже кожній грі, *The Witcher 3* не є винятком. Поширені є оніми-словосполучення, наприклад, назви місцевостей *Land of a Thousand Fables*, *Crookback Bog*, чи ельфійське місто *Tir ná Lia*. Також уживаними є прості за структурою оніми, наприклад, назви міст *Oxenfurt* та *Vizima*.

У царині віртуаліфоідеонімів провідне місце також посідають оніми-словосполучення, наприклад, назва п'єси *The Doppler's Salvation* чи назва книги *The White Frost*.

Серед віртуаліфохремонімів найпоширеніші оніми-словосполучення, наприклад, назва набору броні *Mastercrafted Ursine Armor Set*. Також у цій категорії онімів поширені прості безафіксні оніми на кшталт назви шаблі *Harpy* та прості афіксальні оніми на кшталт назви шаблі *Weeper*. Трапляються композити на кшталт назви шаблі *Moonblade*. Неясне місце деяких груп віртуаліфохремонімів в цій класифікації. Наприклад, не є зовсім зрозуміло, до якого структурного підрозділу віднести назви шабел *Gven'nel* чи *Eirlithrad*, які написані вигаданою творцем цього фантастичного всесвіту Анджеєм Сапковським ельфійською мовою, оскільки не зрозуміло, це прості чи складені назви, невідомо, чи є в них афікси тощо. Для деяких слів дано переклад, наприклад, *Tor Lara*, стосовно якого відомо, що на ельфійській мові *Tor* значить „вежа”, тому ця назва належить не до категорії онімів-словосполук, а до онімів-словосполучень. Зазначимо, що вигадана ельфійська мова у всесвіті *Witcher* має деякі кореляції з валлійською мовою, наприклад, згадана раніше назва *Eirlithrad* з валлійської перекладається як „лавина”.

Із віртуаліфофітонімів переважає такий структурний тип, як оніми-словосполучення, наприклад, назва унікального дерева в грі *Hanged Man's Tree*.

Щодо віртуаліфоергонімів, то поширеними є два структурних типи: прості безафіксні, наприклад, назва об'єднання чарівниць *The Lodge*; чи оніми-словосполучення, наприклад, назва армійського загону спеціального призначення *The Blue Stripes*.

Серед віртуаліфохрононімів поширений такий структурний тип, як онім-словосполучення, наприклад, назви подій *Battle of Sodden Hill* чи *Thanedd Coup*. Назви деяких подій дано ельфійською мовою, тому їх не завжди можливо адекватно категоризувати, наприклад, для відрізка часу *Tedd Deireadh* (ельф. „остання година”) найбільш вірогідним структурним типом може бути онім-словосполучення, але не для всіх слів та словосполучень вигаданою ельфійською мовою надано переклад.

Віртуаліфоквестоніми в грі *Witcher 3* мають два структурні типи – онім-словосполучення, наприклад, *Strumpet in Distress* чи *Novigrad Hospitality*; в вибірці також є оніми-фрази за структурою, наприклад, *Hey, You Wanna Look at My Stuff?*

Віртуаліфоексеоніми цілковито представлені такими структурними типами, як онім-словосполучення, наприклад, назви навичок *Flood of Anger* чи *Tissue Transmutation*. Наявні також прості безафіксні оніми, наприклад, *Adaption* чи *Quen* (значення невідоме, імовірно з вигаданої ельфійської мови).

Віртуалміфокосмоніми та віртуалміфоуніверсоніми в нашій вибірці не виявлені. Також не виявлено жодного оніма, структурний тип якого був би складним скороченням, це можна пов'язати з тим, дії гри розгортаються в псевдо-Середньовіччі, для автентичності якого потрібен специфічний стиль мовлення, який виключає складні скорочення.

Отже, дослідження віртуалміфонімії є перспективним напрямом в сучасній ономастиці. Ми окреслили три структурних класи та вісім структурних підкласів віртуалміфонімів та простежили особливості структурної організації тринадцяти типів віртуалміфонімів. Домінантні позиції в нашій вибірці займають такі структурні класи, як онім-словосполучення та простий безафіксний онім. Не представлені в вибірці оніми, які є складними скороченнями за структурним типом. У подальших розвідках плануємо дослідити словотвірні моделі віртуалміфонімів, що дасть також і додаткову інформацію щодо структурної організації віртуалміфонімів.

1. Бучко Д. Г. Словник української ономастичної термінології / Д. Г. Бучко, Н.В. Ткачова. – Харків: Ранок-НТ, 2012. – 256 с.
2. Варбанець Т.В. Онімія віртуальних світів електронних ігор / Т. В. Варбанець // Мова. – 2016. – №26. – С. 61-66.
3. Варбанець Т. В. Онімна складова англomовного дискурсу електронних ігор / Т. В. Варбанець // Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А.К. Корсакова. – Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. – С. 111-112.
4. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англomовних сайтонімів) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / М.Ю. Карпенко. – Одеса, 2016. – 251 с.
5. Німчук В. В. Українська ономастична термінологія / В. В. Німчук // Повідомлення української ономастичної комісії. – 1966. – № 1. – С. 24-43.
6. Суперанская А. В. Структура имени собственного. Фонология и морфология / Фонология и морфология / А. В. Суперанская. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 375 с.
7. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... докт. філол. наук: 10.02.01 / М. М. Торчинський. – Київ, 2010. – 502 с.
8. Encyclopedia Britannica // Режим доступу: <https://www.britannica.com/>.

Стаття надійшла до редколегії 20. 04. 2017  
доопрацьована 30. 05. 2017  
прийнята до друку 15. 08. 2017

## THE STRUCTURE OF ENGLISH ELECTRONIC GAME NAMES

**Tetiana Varbanets**

*National University „Odesa Academy of Law”,  
Department of English language № 1  
Odesa city, Pioners'ka street 3a,  
phone: 048 7198816*

The aim of the research is to outline the general structural peculiarities of personal names that nominate the elements of the virtual worlds of electronic games. The subject matter of the research is the functioning of different classes of personal names used in the electronic games discourse. The object matter of the research is the structure of different classes of personal names in the electronic games discourse. The corpus of the research was made up of 300 personal names from a popular electronic game *The Witcher 3: Wild Hunt*. The descriptive and taxonomic methods were mainly used to carry out the present research. Three structural types with eight subtypes were formulated on the basis of an overview of present-day onomastics and then the structural specifics of each of the thirteen classes of personal names that are specific to electronic games were thoroughly dwelt on. The conclusion that may be drawn from the present paper is as follows: most of the personal names for the game analyzed were either simple in structure and contained no affixes, or composite phrases without a predicate. Some structural types, such as abbreviations, were not found in our corpus, mainly due to pseudo-Medieval setting of the game that encourages a specific manner of speech – that which is devoid of abbreviations. The topic of artificial languages was touched on, mainly the difficulty of categorizing personal names in artificial languages (in particular, the Elder Speech or the language of the elves in the electronic game *The Witcher 3: Wild Hunt* was discussed) because of the lack of understanding of their structure. In upcoming researches the word-building patterns of electronic game names are planned to be analyzed, for that may shed additional light on the structural peculiarities of English electronic game names.

*Key words:* electronic game, videogame, computer game, virtual world, onomastics, electronic game name, structure.