

етноса, періода. **Цель** этой статьи заключается в осуществлении анализа эволюции термина «эргоним», устранении терминологических расхождений относительно исследуемого разряда имен собственных, а также в предложении уточнения в создании и функционировании эргонимной терминологии. **Объектом** исследования являются имена собственные, обозначающие группы людей. **Предметом** исследования послужили семантика и происхождение термина «эргоним». **Материал** исследования составляют 3000 эргонимов (по 1000 на украинском, английском и русском языках), избранных из информационных и рекламных материалов печатных и электронных СМИ. **Практическая ценность** работы состоит в выяснении и предложении терминологического аппарата исследования эргонимов.

Ключевые слова: когнитивная ономастика, эргоним, эргонимия, эргонимикон, происхождение термина «эргоним», имя собственное.

Yuliia Ih. Didur

PhD in Philology and Linguistics, Associate Professor
of the Chair of Foreign Languages, Odessa National Economic University,
26 Pushkinska St, Odessa, 65014, Ukraine;
tel.: +380487224117; e-mail: mete00rka@gmail.com;
ORCID ID: 0000–0002–2470–9669

THE ORIGIN AND SEMANTIC CONTENT OF THE TERM «ERGONYM»

Summary. The article is devoted to the peculiarities of the origin and semantic content of the term «ergonym». In order to eliminate terminological ambivalence, a distinction has been made between the term «ergonym» and many others that partially or completely duplicate its meaning. The article also clearly outlined the basic terms of the study. Thus, ergonym is seen as a proper name that means association of people with a specific goal; ergonymics is a section of onomastics that studies proper names of people's associations; ergonymic means related to ergonyms; ergonymikon is repertoire of proper names for designating associations of people of a certain ethnic group or period. The **purpose** of this article is to analyse the evolution of the term «ergonym», to eliminate terminological discrepancies relating to the examined category of proper names, and to suggest clarification in the creation and functioning of ergonymic terminology. The **object** of the study are proper names denoting groups of people. The **subject** of the study are the semantics and origin of the term «ergonym». The **study material** consists of 3,000 ergonyms (every 1,000 of them taken from the Ukrainian, English and Russian languages) that were selected from informational and advertising materials of printed and electronic media. The **practical value** of the work consists in clarifying and proposing the terminological apparatus of ergonymic research.

Key words: cognitive onomastics, ergonym, proper name, origin of the term «ergonym», brand name, commercial name.

УДК 811.111'373.2

КАРПЕНКО Максим Юрійович

кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,
Французький бульвар 24/26, к. 131, 132, м. Одеса, 65058, Україна,
тел. +380636662222; e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com,
ORCID ID: 0000–0003–0308–5284

ГОЛУБЕНКО Лідія Миколаївна

кандидат філологічних наук, професор,
декан факультету романо-германської філології
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,
Французький бульвар, 24/26, м. Одеса, 65058, Україна
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна

викладач кафедри іноземних мов
Національного університету «Одеська юридична академія»;
вул. Академічна, 2, м. Одеса, 65009, Україна;
тел.: +38 066 7362484; e-mail: proffessor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

DOI: <https://doi.org/10.18524/2410-3373.2018.21.155185>

ДЕНОТАТНО-НОМІНАТИВНА КЛАСИФІКАЦІЯ АНГЛОМОВНИХ ПЕЗОНІМІВ

Анотація. У статті висвітлено природу й різновиди пезонімів у кореляції з їхніми денотатами — комп'ютерними іграми. Комп'ютерні чи електронні ігри мають власні дистинктивні лінгвальні особливості, через що привертають до себе увагу в тому числі й дослідників-мовознавців, проте вони наразі є мало вивченими в філології. **Метою** дослідження є опис денотатно-номінативної класифікації англомовних пезонімів. **Об'єктом** дослідження є оніми на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор в англійській мові. **Предметом** дослідження є англомовні пезоніми, що є назвами ігор. Для цього використовувались описовий та таксонімічний методи. **Матеріалом** дослідження послужили 300 пезонімів, вибрані методом суцільної вибірки з рейтингів популярних англомовних ігор різних жанрів на сайті-агрегаторі відгуків гравців про ігри. Невід'ємним компонентом кожної електронної ігри є можливість працювати на певних платформах, тобто належність до платформної парадигми. Слід зазначити, що будь-яка ігрова платформа має аналогічну будову — ігрова

консоль, наприклад, це комп'ютер, що має спеціалізовану операційну систему, яку призначено для запускання суто ігрових програм. Саме через цей факт ми вважаємо терміни комп'ютерна гра й електронна гра синонімічними, оскільки будь-який придатний для ігор пристрій побудовано за принципом комп'ютера. Ще однією важливою характеристикою денотатів пезонімів є можливість чи відсутність можливості взаємодіяти з іншими гравцями, тобто її належність до режимної парадигми. **Результатом** дослідження є ретельний опис денотатно-номінативної класифікації пезонімів згідно з трьома парадигмами класифікації їхніх денотатів: платформною, режимною та жанровою. Значним здобутком дослідження є введення цієї новітньої для ономастики сфери до існуючої ономастичної терміносистеми.

Ключові слова: електронна гра, комп'ютерна гра, оніми, пезонім, денотатно-номінативна класифікація.

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 значних і швидких змін в сучасному світі, наприклад, 42 % американців грають в ігри на різних пристроях 3 години чи більше на тиждень [14]; прибуток від продажу ігрових програм у всьому світі становить 28 мільярдів доларів [15]; 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 [16]), періодично власноруч грають разом з дітьми [9].

Комп'ютерні чи електронні ігри мають власні дистинктивні лінгвальні особливості, через що привертають до себе увагу в тому числі й дослідників-мовознавців, проте вони наразі є мало вивченими в філології. Нами було опубліковано низку праць з тематики онімії електронних ігор [1; 2; 3; 4; 5], в яких було запропоновано термінувати їхні назви пезонімами, що й є **об'єктом** цього дослідження. Прикладами пезонімів є назви ігор *Borderlands 2* або *The Witcher 3: Wild Hunt*. У статті буде висвітлено природу й різновиди пезонімів у кореляції з їхніми денотатами — комп'ютерними іграми, що є **предметом** дослідження. **Матеріалом** дослідження послуговували 300 пезонімів, вибрані методом суцільної вибірки з рейтингів популярних англомовних ігор різних

жанрів на сайті-агрегаторі відгуків гравців про ігри — *Metacritic.com*: рольові ігри — *The Witcher 3: Wild Hunt*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, серія *Dark Souls*; екшени — *Grand Theft Auto V*, *Borderlands 2*; стратегії — серія *Command and Conquer* та ін.

Гру в нашому дослідженні ми будемо розуміти наступним чином: це форма мистецтва, яка є «інтерактивною структурою, сповненою ендогенним значенням, яка вимагає від гравця докладання зусиль для досягнення певної мети» [11, с. 24]. Слід зазначити, що інтерактивною вона є через власний техногенний характер. Складові цієї дефініції можна пояснити наступним чином, тобто виділити наступні диференційні характеристики електронної гри [там само, с. 10–26]:

- електронна гра є інтерактивною, тобто події гри змінюються залежно від дій гравця;
- електронна гра має чітку структуру внутрішніх правил, що регулюють реакції ігрового середовища на різні стимули і, тим самим, кодифікують події, що трапляються в процесі взаємодії гравця з ним;
- структура електронної гри складається з елементів, сповнених ендогенним значенням, тобто з елементів, які є внутрішньоігровими символами, які мають значення тільки в контексті окремої електронної гри, наприклад, снайперська гвинтівка *Sladky Pooshka* в грі *Borderlands 2* (слід зазначити, що компанія-виробник гри, *Gearbox Software*, є американською компанією; назва цієї гвинтівки була, скоріш за все, інспірована використанням слова російського походження *pooshka* для посилання на зброю в творі *A Clockwork Orange*, а неузгодженість прикметника й іменника за особою викликана тим фактом, що в словниках прикметники зазвичай дають у чоловічому роді) дає гравцю певні можливості в грі, але не існує за її межами (проте останнім часом це змінюється — внутрішньоігрові об'єкти почали продаватися на аукціонах за «реальні» гроші, почали виготовляти сувеніри, які виглядають як знакові внутрішньоігрові предмети тощо);
- в електронній грі гравцю потрібно докладати зусиль і робити певні вибори з керування внутрішньоігровими ресурсами задля успішного ведення подальшої гри;
- електронна гра має певну внутрішньоігрову мету, досягнення якої є ціллю ігрового процесу в цілому. Внутрішньоігрова мета є двох типів: 1) тактична, тобто одне окреме завдання, яке гравцю потрібно виконати для просування далі, наприклад, перемогти певного супро-

тивника; 2) глобальна, виконання якої вважається завершенням чи «проходженням» гри, наприклад, врятувати Всесвіт. Слід 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, їх метою є сам процес будівництва чи участі в іншій діяльності, яка є основою даної гри.

Слід також зазначити, що основою для створення електронної 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) неможлива, б) була б занадто складною і нецікавою грою; через це кожна гра має, як було зазначено вище, певні символи-спрощення (наприклад, герой починає світитись червоним для репрезентації поранення замість його реалістичного відображення) і обмежений набір правил), а інші ігри принципово є нереалістичними, наприклад, ігри, де потрібно стріляти по прибульцям з космосу [12].

Для гри потрібен апарат, який би, за словами А. Тьюринга, можна було запрограмувати виконати у належному порядку певний список операцій. Цей апарат мусить мати три невід'ємні компоненти: 1) сховище інформації; 2) виконавчий елемент; 3) контролюючий елемент [18, с. 437]. Історично першим таким апаратом був **комп'ютер** — «електронний прилад для автоматизації створення, зберігання, обробки та транспортування даних» [6, с. 38]. Комп'ютер, який призначено для виконання однією людиною в умовах дому чи офісу побутових завдань називається **персональним комп'ютером**. Також слід зазначити, що наразі з'явилося багато різних апаратів, що дозволяють грати в ігри, які мають вищеназвані три елементи та називаються **платформами**. Найпопулярнішою ігровою платформою (52 % всіх розробників ігор створювали в 2016 року свої продукти саме для цієї платформи [17]) залишається комп'ютер.

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 ж

самі апаратні компоненти, що і персональний комп'ютер, за винятком монітора, функцію якого виконує телевізор чи інший прилад для відображення інформації, до якого підключена ігрова консоль.

На даний момент на ринку консолей існує конкуренція між компаніями *Sony* та *Microsoft*, які випускають найсучасніші видання своїх консолей *PlayStation 3* та *PlayStation 4* і *Xbox 360* та *Xbox One* відповідно, які залишаються більш або менш функціонально еквівалентними. Деяку популярність має консоль *Nintendo Wii U*, але набагато меншу, ніж продукти *Sony* та *Microsoft* (лише 5 % розробників створюють ігри для цієї платформи [17]). У 2016–2017 році *Sony* випустила наступну, більш потужну, модифікацію своєї консолі — *Playstation 4 Pro*, а *Microsoft* — *Xbox One X*. Ці модифікації підтримують всі ігри з базових консолей, які слугували їх 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 хремотоніма *Playstation 4 Pro*, то цей компонент є наразі популярним при патронімічній номінації софтонімів у сенсі «покращена 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 тим самим створює симетрію на початку й кінці назви. Також літера *X* часто використовується в різних назвах, приводи 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 [10]. Станом на січень 2018 року було продано 75.3 мільйони консолей *Playstation 4* (всі модифікації) та 36 мільйонів консолей *Xbox One* (всі модифікації) [13].

В останні роки популярності набуває так званий ринок мобільних ігор, тобто ігор для портативних пристроїв, які можна взяти з собою теоретично будь-куди та грати в них будь-де. До цього призвів швидкий розвиток мобільних телефонів, які зараз за потужністю можуть зрівнятись з комп'ютерами минулих років — «сьогодні ваш мобільний телефон має більше комп'ютерної потужності, ніж усе агентство

НАСА 1969 року» [7, с. 38]. Для ігор використовуються сучасні смартфони та планшети *Apple iPhone*, *Apple iPad* (на які ми подалі будемо посилатися за назвою їх операційної системи — *iOS*) та мобільні пристрої різних компаній під керівництвом операційної системи *Android*. Їх популярність є великою — 44 % всіх розробників ігор виробляють продукти для мобільних платформ [17].

Компанії *Nintendo* та *Sony* в 2010–2011 випустили портативні ігрові консолі — *Sony Playstation Vita* та *Nintendo 3DS*, проте ці консолі не користувались великою популярністю серед розробників ігор — для них виробляли програмні продукти близько 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 [13].

Підводячи підсумок всього вищесказаного, можна сказати, що невід’ємним компонентом кожної електронної ігри є можливість працювати на певних платформах, тобто належність до **платформної парадигми**.

Слід зазначити, що будь-яка ігрова платформа має аналогічну будову — ігрова консоль, наприклад, це комп’ютер, що має спеціалізовану операційну систему, яку призначено для запускання суто ігрових програм. Саме через цей факт ми вважаємо терміни **комп’ютерна гра** й **електронна гра** синонімічними, оскільки будь-який придатний для ігор пристрій побудовано за принципом комп’ютера.

Ще однією важливою характеристикою денотатів пезонімів є можливість чи відсутність можливості взаємодіяти з іншими гравцями, тобто її належність до **режимної парадигми**. Тут можна виділити наступні варіанти:

- можливість взаємодіяти з іншими гравцями відсутня, тобто користувач може грати лише сам по собі, точніше — зі штучним інтелектом гри, наприклад, стріляючи по супротивниках, які ним 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 під-розділи:

- взаємодія між гравцями реалізується за допомогою одночасно-го керування двома чи більше персонажами на одному комп’ютері чи (частіше) консолі. Наприклад, до консолі можна підключити два геймпади та одночасно грати, з розділенням екрану телевізора на дві частини — по одній для кожного гравця. Цей варіант ми назвемо **кооперативна гра**. Слід зазначити, що зазвичай кооперативна гра присутня як один з режимів для ігор, які є водночас й одиначними. Наприклад, гра *Borderlands 2* може бути як одиначною так і кооперативною;

- взаємодія між гравцями реалізується за допомогою з’єднання двох чи більше комп’ютерів (в консолях такий режим зазвичай не реалізується) по локальній мережі. Такий тип ми назвемо **локальна мультиплеєрна гра**. Як і попередній пункт, цей зазвичай реалізується як один з режимів у грі на доповнення до одиначного, наприклад, гра *Quake 2* є одиначною, але має режим локального мультиплеєру. Деякі ігри на кшталт *Counter-Strike: Source* створено саме для цього режиму, але, через зріст у 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 підключитись 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 в певну гру на комп’ютері, не можуть грати з гравцями, що грають в ту ж 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 і не закінчується, коли хтось виходить — світ продовжує жити самостійно. Такий тип гри традиційно називається ММО-гра (від англ. *Massively Multiplayer Online Game*), у нашому дослідженні для посилання на такий тип ігор буде використовуватись термін **масова мультиплеєрна гра**. Приклади пезонімів, що номінують такі ігри — *Fallout 76*, *The Elder Scrolls Online*.

Важливою характеристикою кожної гри є її належність до певного жанру, чи належність до **жанрової парадигми**. Існує багато різних класифікацій жанрів, ми візьмемо одну з них, в якій виділяються три групи жанрів, а в рамках кожної групи, у свою чергу, виділяються певні жанри [8, с. 32–51]:

- **ігри руху**, в яких «ключовим фактором є рух, швидкість, точність» [там само, с. 32]. До них належать **бойовики**, де потрібно бігати і стріляти, наприклад, *Borderlands 2* — гра, де потрібно вбивати (майже) всіх, кого зустрічає головний герой; бойовики розділяються залежно від точки зору в грі на **бойовики від першої особи** (англ. *FPS* — *First Person Shooter*), де гравець нібито дивиться через очі головного героя і бачить його руки як власні, наприклад, згадана вище гра *Borderlands 2* належить до цієї категорії, та **бойовики від третьої особи**, де гравець бачить героя, яким він керує, зі сторони, зазвичай зі спини, наприклад, серія ігор *Dark Souls*, де потрібно керувати персонажем у незрозумілому світі монстрів та виживати в ньому; **аркади**, де потрібно бігати і виконувати деякі завдання, наприклад, *Rayman Legends* — дитяча гра, де потрібно керувати фантастичними створіннями, збирати нагороди і долати перешкоди, що зустрічаються на шляху; **симулятори** керування різними транспортними засобами, наприклад, *Need for Speed* — гра, де потрібно брати участь у перегонах на машинах, тощо;

- **ігри планування**, в яких головним є «планування подій та боротьба за отримання переваги у майбутньому» [там само, с. 33]. До цієї групи належать **стратегії в реальному часі** (англ. *RTS* — *Real Time Strategy*, назва вказує на те, що потрібно приймати рішення негайно, без додаткового часу на планування дій) на кшталт *Command and Conquer* — гра, де потрібно взяти на себе роль генерала та керувати арміями задля перемоги над супротивником; та **тактичні ігри**, вони також мають назву покрокові стратегії, які розбивають гру на кроки, протягом 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**, в яких «важливими є і динаміка, і план, але і те, і те — лише засоби, а не ціль. Головним є слідування сюжетній лінії» [там само, с. 33]. До цієї групи належать **квести** на кшталт *Myst* — ігри, де потрібно ходити по таємничому острову та вирішувати загадки; та

рольові ігри на кшталт *Witcher 3* — ігри, де потрібно керувати професійним мисливцем на монстрів. Слід 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 і розвинену бойову систему, так і захоплюючий сюжет.

Підсумовуючи все вищесказане, було надано інформацію про те, які денотати можна віднести до класу саме пезонімів, і було окреслено денотатно-номінативну класифікацію пезонімів згідно з трьома парадигмами класифікації їх денотатів: платформною, режимною та жанровою. Тема є перспективною для **подальшого дослідження**, так, в майбутніх розвідках планується розглянути мотиваційні, структурні та словотвірні особливості пезонімів.

Література

1. Варбанець Т. В. Аспекти мотивації віртуаліфонімів / Т. В. Варбанець // Актуальні напрями сучасної філології. — Одеса: Гельветика, 2017. — С. 19–21.
2. Варбанець Т. В. Віртуаліфоніми та їх функції / Т. В. Варбанець // Записки з ономастики: [зб.наук.праць]. — Одеса, 2016. — № 19. — С. 24–31.
3. Варбанець Т. В. Мотивація англомовних віртуаліфонімів / Т. В. Варбанець // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство. — Тернопіль, 2017. — Вип. 1 (27). — С. 50–53.
4. Варбанець Т. В. Онiмiя віртуальних світів електронних ігор / Т. В. Варбанець // Мова: [наук.-теор. часопис з мовознавства]. — Одеса: Астропринт, 2016. — № 26. — С. 61–66.
5. Варбанець Т. В. Онiмiна складова англомовного дискурсу електронних ігор / Т. В. Варбанець // Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А. К. Корсакова. — Одеса: Букаєв Вадим Вікторович, 2016. — С. 111–112.
6. Информатика: [базовый курс / под ред. С. В. Симоновича. — СПб.: Питер, 2005. — 640 с.
7. Кайку М. Фізика майбутнього / М. Кайку. — Львів: Літопис, 2013. — 432 с.
8. Касихин В. В. Как стать создателем компьютерных игр / В. В. Касихин. — М.: Вильямс, 2006. — 288 с.
9. 2016 Video Game Statistics and Trends [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://www.bigfishgames.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends/>.
10. Burton A. X. Why? [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://theoutline.com/post/4919/x-why-does-tech-love-the-letter-x?zd=1&zi=ruik7dwl>

11. Costikyan G. I Have No Words & I Must Design [Електронний ресурс] / G. Costikyan // Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference. — Tampere: Tampere University Press, 2002. — Режим доступу: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>.
12. Crawford C. The Art of Game design [Електронний ресурс] / C. Crawford // Режим доступу: http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.
13. D'Angelo W. PS4 vs Xbox One vs Switch Global Lifetime Sales — January 2018 [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://www.vgchartz.com/article/272742/ps4-vs-xbox-one-vs-switch-global-lifetime-salesjanuary-2018/>.
14. ESA Essential Facts 2015 [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.
15. PC gaming software sales revenue worldwide from 2012 to 2019 (in billion U. S. dollars) [Електронний ресурс] // Режим доступу: <http://www.statista.com/statistics/274806/pc-gaming-software-sales-revenue-worldwide/>.
16. Reisinger D. 91 percent of kids are gamers, research says [Електронний ресурс] / D. Reisinger // Режим доступу: <http://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says/>.
17. Richter F. The Most Important Gaming Platforms in 2016 [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://www.statista.com/chart/4527/game-developers-platform-preferences/>.
18. Turing A. M. Computing machinery and intelligence / A. M. Turing // Mind. — 1950. — 59. — P. 433–460.

References

1. Varbanets, T. V. (2017). Aspects of the motivation of computer game object names. *Aktual'ni naprjamy suchasnoi' filologii'* [Current trends of modern philology]. Odessa: Helvetia, pp.19–21.
2. Varbanets, T. V. (2016). Computer game object names and their functions. *Zapysky z onomastyky* [Notes in onomastics]. Odessa, Vol. 19, pp. 24–31.
3. Varbanets, T. V. (2017). Motivation of English computer game object names. *Naukovi zapysky Ternopil's'kogo nacional'nogo pedagogichnogo universytetu* [Scientific Notes of Ternopil National Pedagogical University]. Ternopil. Vol. 1 (27), pp. 50–53.
4. Varbanets, T. V. (2016). Onomastics of the virtual worlds of electronic games. *Mova* [Language]. Odessa, Astroprint, Vol. 26, pp. 61–66.
5. Varbanets, T. V. (2016). The onomastic component of the English-language discourse of electronic games. *Materialy naukovoï konferencii' na poshanu 100-richchja z dnja narodzhennja profesora A. K. Korsakova* [Materials of the sci-

- entific conference in honor of the 100th anniversary of the birth of Professor AK Korsakov]. Odessa: Bukayev Vadim Viktorovich, pp. 111–112.
6. *Informatics* (2005) / ed. S. V. Simonovich. SPb, Peter, 640 p.
7. Kaiku, M. (2013). *Physics of the Future*. Lviv, Chronicle, 432 p.
8. Kasikhin, V. V. (2006). *How to become a creator of computer games*. Moscow, Williams, 288 p.
9. 2016 Video Game Statistics and Trends. Available from: <http://www.bigfish-games.com/blog/2016-video-game-statistics-and-trends/>.
10. Burton, A. X. Why? Available from: <https://theoutline.com/post/4919/x-why-does-tech-love-the-letter-x?zd=1&zi=ruik7dwl>
11. Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design [*Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*]. Tampere, Tampere University Press. Available from: <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>.
12. Crawford, C. *The Art of Game design*. Available from: http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.
13. D'Angelo W. PS4 vs Xbox One vs Switch Global Lifetime Sales — January 2018. Available from: <http://www.vgchartz.com/article/272742/ps4-vs-xbox-one-vs-switch-global-lifetime-salesjanuary-2018/>.
14. *ESA Essential Facts 2015*. Available from: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.
15. *PC gaming software sales revenue worldwide from 2012 to 2019* (in billion U. S. dollars). Available from: <http://www.statista.com/statistics/274806/pc-gaming-software-sales-revenue-worldwide/>.
16. Reisinger, D. *91 percent of kids are gamers, research says*. Available from: <http://www.cnet.com/news/91-percent-of-kids-are-gamers-research-says/>.
17. Richter, F. *The Most Important Gaming Platforms in 2016*. Available from: <https://www.statista.com/chart/4527/game-developers-platform-preferences/>.
18. Turing, A. M. (1950). *Computing machinery and intelligence*. Mind, pp. 433–460.

КАРПЕНКО Максим Юрьевич

кандидат филологических наук, доцент,
доцент кафедры грамматики английского языка
Одесского национального университета им. И. И. Мечникова,
Французский бульвар 24/26, к. 131, 132, г. Одесса, 65058, Украина,
тел. +380636662222; e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com,
ORCID ID: 0000–0003–0308–5284

ГОЛУБЕНКО Лидия Николаевна

кандидат филологических наук, профессор,
декан факультета романо-германской филологии
Одесского национального университета им. И. И. Мечникова,
Французский бульвар, 24/26, м. Одесса, 65058, Украина,
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ВАРБАНЕЦ Татьяна Викторовна

преподаватель кафедры иностранных языков
Национального университета «Одесская юридическая академия»;
ул. Академическая, 2, г. Одесса, 65009, Украина;
тел.: +38 066 7362484; e-mail: proffessor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

ДЕНОТАТНО-НОМИНАТИВНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ АНГЛИЙСКИХ ПЕЗОНИМОВ

Аннотация. В статье освещены природа и разновидности пезонимов в корреляции с их денотатами — компьютерными играми. Компьютерные или электронные игры имеют собственные дистинктивные лингвальные особенности, из-за чего привлекают к себе внимание в том числе и исследователей языковедов, однако они пока мало изучены в филологии. **Целью** исследования является описание денотатно-номинативной классификации англоязычных пезонимов. **Объектом** исследования является онимы для обозначения объектов виртуальных миров электронных игр в английском языке. **Предметом** исследования является англоязычные пезонимы, которые являются названиями игр. Для этого использовались описательный и таксонимичный **методы**. **Материалом** исследования послужили 300 пезонимов, выбранные методом сплошной выборки из рейтингов популярных англоязычных игр различных жанров на сайте-агрегаторе отзывов игроков об играх. Неотъемлемым компонентом каждой электронной игры является возможность работать на определенных платформах, то есть принадлежность к платформенной парадигме. Следует отметить, что любая игровая платформа имеет аналогичное строение — игровая консоль, например, это компьютер, имеющий специализированную операционную систему, которая назначена для запуска игровых программ. Именно через этот факт мы считаем термины компьютерная игра и электронная игра синонимичными, поскольку любое

подходящее для игр устройство построено по принципу компьютера. Еще одной важной характеристикой денотатов пезонимов есть возможность или отсутствие возможности взаимодействовать с другими игроками, то есть её принадлежность к режимной парадигме. **Результатом** исследования является подробное описание денотатно-номинативной классификации пезонимов согласно трём парадигмами классификации их денотатов: платформенной, режимной и жанровой. Значительным достижением исследования является введение этой новой для ономастики сферы к существующей ономастической терминосистеме.

Ключевые слова: электронная игра, компьютерная игра, онимы, пезоним, денотатно-номинативная классификация.

Maksym KARPENKO

Candidate of Philology, Assistant Professor of English grammar Department of Odessa I. I. Mechnikov National University,
French Boulevard 24/26, k. 131, 132, Odessa, 65058, Ukraine,
tel. +380636662222; e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com,
ORCID ID: 0000–0003–0308–5284

Lidiia GOLUBENKO

Candidate of Philology, Professor, Dean of the Romance-Germanic Faculty of Odessa I. I. Mechnikov National University,
French Boulevard 24/26, Odessa, 65058, Ukraine,
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

Tatyana VARBANETS

teacher of the Department of Foreign Languages of National University «Odessa Law Academy»;
tel.: +38 066 7362484; e-mail: proffessor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

DENOTATE-NOMINATIVE CLASSIFICATION OF ENGLISH COMPUTER GAME NAMES

Abstract. The nature and different types of computer game names are outlined in the present article with regard to the things they denote, namely, computer games. Computer or electronic games have distinctive speech peculiarities, which attract the attention of researchers (including linguists), but they are scarcely studied in the realm of linguistics. The **aim** of the research is to characterize the denotate-nominative classification of computer game names in the English language. The proper names that denote objects from the virtual computer game worlds in the English language are the **object** of the research. Computer game names in the English language are the **subject** of the research. The descriptive and the taxonomic methods were used to conduct the research. 300 computer game names selected from the ratings of

games that belong to different genres on an aggregating website that summarizes user reviews for a particular game are the **material** of the research. The ability to function of different platforms is an integral part of electronic games, that is why we single out the platform paradigm. It must be noted that any gaming platform has the same architecture, a game console, for example is basically just a computer with a specialized operating system aimed at executing game programs. That is why we consider the terms computer game and electronic game to be synonyms. One more important characteristic of computer games is the ability to cooperate with other players or its absence, which is referred to as the mode paradigm. A thorough description of the denotate-nominative classification of computer game names according to three paradigms of their denotates (the platform, mode, and genre paradigm) is the **result** of the research. A significant contribution made by this research is the introduction of this novel sphere to the existing onomastic term system.

Key words: electronic game, computer game, proper names, computer game name, denotate-nominative classification.

УДК 811.111'373.2.001.33:73/79

КАРПЕНКО Олена Юріївна

доктор філологічних наук, професор,
завідувач кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,
Французький бульвар 24/26, к. 131, 132, м. Одеса, 65058, Україна,
тел. +380930288888; e-mail: elena_karpenko@ukr.net,
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ГОЛУБЕНКО Лідія Миколаївна

кандидат філологічних наук, професор,
декан факультету романо-германської філології
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,
Французький бульвар 24/26, м. Одеса, 65058, Україна,
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ВАСИЛЬЄВА Ольга Олександрівна

здобувач кафедри граматики
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова;
викладач кафедри іноземних мов
Національного університету «Одеська юридична академія»;
вул. Піонерська, 2, м. Одеса, 65009, Україна;
тел.: +380674864308; e-mail: vasylyeva@inbox.ru;
ORCID ID: 0000–0001–8077–3529
DOI: <https://doi.org/10.18524/2410-3373.2018.21.155186>

ФУНКЦІЙНЕ НАВАНТАЖЕННЯ ІДЕОНІМІВ

Анотація. Статтю присвячено дослідженню функцій ідеонімів — власних назв результатів людської творчої діяльності, які мають духовну, інтелектуальну та мистецьку цінність. Завдяки специфіці ідеонімів, їхнє функційне навантаження певною мірою відрізняється від інших розрядів онімів. **Метою** статті є встановлення функційного навантаження ідеонімів. **Об'єктом** дослідження послуговували англомовні ідеоніми, **предметом** — функції англомовних ідеонімів. **Матеріал** дослідження (2000 англомовних ідеонімів) було обрано методом репрезентативної вибірки з матеріалів англомовних ЗМІ, у тому числі й електронних газет, журналів та комерційних сайтів. У даному дослідженні ми притримуємося східноєвропейської ономастологічної традиції. Проаналізовано дослідження функцій заголовків художніх творів, фільмонімів та гемеронімів. Зауважено, що функціонал інших груп ідеонімів залишився поза межами уваги в попередніх дослідженнях, що посилює акту-