

УДК 811.111'93'373.2'42 (043.5)

DOI 10.18524/2410-3373.2020.23.219046

КАРПЕНКО Олена Юріївна

доктор філологічних наук, професор,

завідувач кафедри граматики англійської мови

Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,

Французький бульвар, 24/26, Одеса, 65058, Україна;

тел.: +380930288888; e-mail: elena_karpenko@ukr.net;

ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна

кафедри іноземних мов

Національного університету «Одеська юридична академія»,

вул. Академічна, 2, Одеса, 65009, Україна;

тел.: +380674864308; e-mail: professor.tatyana@icloud.com;

ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

СПЕЦИФІКА АНГЛОМОВНИХ ВІРТУАЛІМІФОТОПОНІМІВ

Olena Yu. KARPENKO

Doctor of Philology, Professor,

Head of the Department of English Grammar

of Odessa National I. I. Mechnikov University, 24/26, 131, 132

Frantsuzskiy Boulevard, Odessa, 65058, Ukraine,

tel. +380930288888; e-mail: elena_karpenko@ukr.net;

ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

Tatyana VARBANETS

Lecturer of the Department of Foreign Languages

of National University «Odessa Law Academy»,

2, Acadimichna, str.; Odesa, 65009, Ukraine;

tel.: +38 066 7362484; e-mail: professor.tatyana@icloud.com;

ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

THE SPECIFIC FEATURES OF ENGLISH VIRTUAL MYTHOTOPONYMS

ABSTRACT

Introduction. *The proposed study examines modern computer games from a linguistic, namely onomastic, point of view, in particular, various features of on-*

ymic vocabulary such as their motivation features are studied through the prism of psychomental operations that occur while their formation, and their role in electronic discourse of computer games is analyzed, therefore, the research belongs to the cognitive-discursive paradigm.

Purpose. *The purpose of the study is to establish the general patterns of English-language nomination of objects in the virtual worlds of computer games. The object of the research is the English-language onymic space of modern computer games. The subject of the research is the structural and semantic features of virtual mythotoponyms in the electronic discourse of computer games.*

Material and methods. *The material of the research was 300 virtual mythonyms, selected by the means of continuous sampling technique from popular English-language games of various genres. While researching the generally used methods in modern onomastic investigations were applied: general scientific, such as induction and deduction, analysis and synthesis for creating the type of the research that would correspond the standards of the world science; general linguistic, such as descriptive, taxonomic and structural, for classifying and organizing the material; as well as special onomastic, namely motivational analysis for reconstructing of the onym nomination motives. A quantitative method was also used for summarizing and quantifying the results of the study.*

Results. *The newest direction in onomastics such as virtual mythonymy was characterized and virtual mythotoponyms in the electronic discourse of computer games were singled out, as well as the functional and motivational features of virtual mythotoponyms were outlined.*

Conclusions. *It was determined that the main functions of virtual mythotoponyms include: the dividing of the player's in-game experience into segments to facilitate the orientation in space and time of the game, as well as to facilitate the communication between the players, symbolic and stereotyping functions to maintain the atmosphere of the game. Regarding the motivational features of virtual mythotoponyms, the following types of motivation dominate: the mixed one (38 %), in particular, adding a propositional component to the onym with an unknown or associative motivation, and the propositional one (31 %), that serves to create self-explanatory names and the associative one (25 %), that is the expression of the creative freedom of the developers and sometimes serves to perform a symbolic function.*

Key words: *onomastics, computer game, ideonym, virtual mythotoponym, motivation, functions.*

ВСТУП

Стаття присвячена аналізу функційних та мотиваційних особливостей віртуаліфотопонімів, а також їхній структурній та словотвірній організації. Дослідження є **актуальним** у зв'язку з тим, що висвіт-

лення запропованої теми у вітчизняних та закордонних розвідках ще не є всеосяжним попри велику зацікавленість багатьох учених дослідженням новітніх технологій взагалі й віртуальних світів у лінгвістичному ракурсі зокрема.

Теоретичну базу дослідження складають новітні розвідки в царині лінгвістики комп'ютерних ігор та, зокрема, їхньої ономастичної наповненості, таких авторів, як А. Енслін (Ensslin, 2012), А. Кокінакіса та ін. (Kokkinakis, 2016), М. Кулуеке (Kulueke, 2013), Хан (Khan, 2014), Л. П. Сон (Son, 2012), а також інші розвідки.

Метою дослідження є встановлення загальних тенденцій функціонування англомовних віртуалміфотопонімів комп'ютерних ігор. Досягнення цієї мети вимагає виконання низки **завдань**:

- схарактеризувати сутність і функційне навантаження досліджуваного класу власних назв;
- висвітлити їхню мотиваційну класифікацію;
- з'ясувати їхню структурну й словотвірну специфіку.

МЕТОДИ ТА МАТЕРІАЛИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Матеріалом дослідження послуговували 300 віртуалміфонімів, дібрані методом суцільної вибірки з популярних англомовних ігор різних жанрів. Під час дослідження використовувалися **методи**, які є загальноновживаними в сучасних ономастичних розвідках: загальнонаукові, як-от індукція та дедукція, аналіз та синтез, задля створення дослідження, яке б відповідало стандартам світової науки; загальнолінгвістичні: описовий, таксонімічний та структурний, для класифікації й впорядкування матеріалу; а також мотиваційний аналіз з метою реконструкції мотивів номінації онімів. Було також використано кількісний метод для узагальнення і квантифікації результатів дослідження.

ЗДОБУТКИ

Було схарактеризовано такий новітній напрям в ономастиці, як **віртуалміфоніміка**, і було описано віртуалміфотопоніми в електронному дискурсі комп'ютерних ігор, а також окреслено функційні й мотиваційні особливості віртуалміфотопонімів.

ОБГОВОРЕННЯ

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 зумовило неабиякі швидкі зміни у сучасному світі. 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. Щоб пройти одну сучасну гру, гравець витрачає десятки й сотні годин, більшість ігор мають десятки чи сотні персонажів, локацій, місій, навичок ігрових персонажів тощо. 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, 2017: 12)), які належать до категорії **ідеонімів** — власних назв «явищ духовної культури» (Подольская 1978: 161).

Одним із класів онімів, які відрізняються найбільшим ступенем частотності вживання в межах електронного дискурсу комп'ютерних ігор, є віртуалміфотопоніми, тобто «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» (Карпенко 2017: 56). Їхнє функційне навантаження є різноманітним, які мають таке призначення:

- розділити внутрішньоігровий досвід гравця на сегменти задля полегшення орієнтації в просторі й часі гри, а також полегшити комунікацію між гравцями. Наприклад, віртуалміфотопонім *Cemetery of Ash* у грі *Dark Souls 3* слугує як і просторовий орієнтир, який указує 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, порівнюючи 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 межею, ця локація стала символом спокою та миру в грі. З метою інтенсифікації емоційної реакції гравця фінальна битва трапляється саме в цій локації;

- виконувати стереотипізаційну функцію для підтримання атмосфери гри. Наприклад, у грі *Borderlands 2* всі локації, що містять велику кількість ворожих персонажів, мають назви, які пов'язані з агресією, на кшталт арени, де потрібно перемагати бандитів — *Fink's*

Slaughterhouse; бази бандитів, що називається *Bloodshot Stronghold* (за назвою банди, якій вона належить, *Bloodshots*); тюрми корпорації *Hyperion*, названі *Friendship Gulag*; чи замок, що є епіцентром концентрації ворогів — *Lair of Infinite Agony*. Багато локацій цієї гри, що не є епіцентрами концентрації ворогів, частіше мають пропозиційну мотивацію, яка описує певні природні властивості місцевості, наприклад, локація *The Dust* знаходиться в місцевості близькою до пустелі.

На підставі нашої вибірки можна спостерігати, що ігри в сучасному й постапокаліптичному сетингу частіше мають пропозиційну мотивацію, а ігри у фентезійному сетингу — асоціативну чи невідому мотивацію. Іграм у фентезійному сетингу характерна змішана мотивація порівняно з іграми в сучасному й постапокаліптичному сетингах.

Одним із типів мотивації, які використовуються при мотивації віртуаліфотопонімів, є **пропозиційна мотивація**, яка обіймає 31 % онімів із 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* у грі *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 таких локацій із гри *Borderlands 2*: *The Fridge* — назва засніженої та холодної місцевості, назва метафорично порівнює місцевість із 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*, що було збудовано як місце для надавання можливості досягти успіху мешканцями.

Частка віртуаліфотопонімів із **невідомою мотивацією** є малою, порівнюючи з іншими категоріями віртуаліфонімів — лише 6 %. Прикладом може слугувати назва локації *Anor Londo* з гри *Dark Souls*. Малу частку віртуаліфотопонімів із невідомою мотивацією можна пояснити тим, що у віртуаліфотопонімах, які містять компонент із невідомою мотивацією, часто спостерігається також компонент із пропозиційною гіперонімічною мотивацією, який класифікує денотат певним спосо-

бом. Це поєднання є частотним різновидом змішаної мотивації віртуалміфотопонімів, що загалом обіймає 38 % нашої вибірки. Прикладом поєднання невідомої та пропозиційної мотивації є *Wam Bam Island* — назва острова 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.

Основні тенденції в мотивації віртуалміфотопонімів можна унаочнити в такій таблиці:

Табл. 1

Мотиваційний розподіл віртуалміфотопонімів

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

На підставі аналізу нашої вибірки можна зробити такі спостереження щодо структури віртуалміфотопонімів:

- віртуалміфотопоніми, що мають високий ступінь екзотичності, часто є складеними за структурою для 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 покликані створити ілюзію, що вони написані давньою й незрозумілою гравцеві мовою;

- віртуалміфотопоніми, що посідають центральне місце в ігровому всесвіті, тобто використовуються частіше, нерідко є простими за структурою, наприклад, центральна локація *The Dust*, 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 багатоконпонентної 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.

Щодо загальних тенденцій у структурних особливостях цього класу онімів, їх можна унаочнити у такий спосіб:

Табл. 2

Структурний розподіл віртуалміфотопонімів

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 %

Одним із 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*, що 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-от простий афіксальний. Треба зазначити, що до цього підтипу належать також віртуалміфотопоніми, які мають закінчення множини *-s*, оскільки через фіксований характер форми власної назви ця морфема спонукає появу 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, всі 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 класифі-

кативного компонента 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 у, 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 зазначити два підтипи, один — це оніми-словосполуки, які займають 8 % нашої вибірки. Прикладом цього структурного підтипу може виступити *The Bunker* — назва локації з гри *Borderlands 2*, що є поєднанням іменника з артиклем (він є найчастіше уживаним службовим словом в онімах-словосполуках). Ще одним підтипом, що 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 у сюжетній лінії, через що такі локації містять класифікативний 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 (див. табл. 3).

Найчастотнішою словотвірною моделлю, яка використовується для утворення віртуалміфотопонімів, є словоскладання, що обіймає 76 % від нашої вибірки. Зокрема, всі віртуалміфотопоніми належать до одного підтипу словоскладання — власне складання, що обіймає всі зазначені 76 % від нашої вибірки. Прикладами можуть слугува-

ти 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*.

Табл. 3

Словотвірний розподіл віртуалміфотопонімів

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

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 двимерських 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: Avanchnzal, Kagrenzel, Nchuan-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 класифікативним компонентом, який, імовірно, означає *місто*. Оскільки немає можливості виокремити компоненти-конституенти цих назв, ми класифікуємо 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-*.

ВИСНОВКИ

Узагальнюючи здобутки проведеного дослідження, можемо підвести підсумки, що до основних функцій віртуалміфотопонімів належать: розділення внутрішньоігрового досвіду гравця на сегменти для полегшення орієнтації в просторі й часі гри, а також полегшення комунікації між гравцями; символічна й стереотипізаційна з метою підтримання атмосфери гри. Характеризуючи мотиваційні особливості віртуалміфотопонімів, треба зазначити домінування таких типів мотивації: змішаний (38 %), зокрема, додавання пропозиційного компонента 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.

Щодо структури віртуалміфотопонімів, то 59 % від нашої вибірки становлять оніми-словосполучення. Цей тип є частотним, оскільки значна кількість локацій в іграх мають другорядний характер, через що такі локації містять класифікативний компонент. Простий безафіксний займає 21 % нашої вибірки. До цього структурного типу належать віртуалміфотопоніми, які 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. У **подальших** розвідках планується дослідити функційну, структурну, дериваційну і мотиваційну специфіку інших класів віртуалміфонімів.

ЛІТЕРАТУРА

- Карпенко, М. Ю. (2017). *Онімний простір Інтернету*. Одеса: КП ОМД.
- Подольская, Н. В. (1978). *Словарь русской ономастической терминологии*. Москва: Наука.
- Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan.
- Khan, T., Deepa, V. (2014). The Names of Virtual Communities: A Linguistic cum Socio-Onomastic Analysis. *Global Journal of Multidisciplinary Studies*. Volume 3, Issue 9.

- Kokkinakis, A. V., Lin, J. , Pavlas, D., Wade, A. R. (2016). What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*. Volume 55, Part B.
- Kulueke, M. (2013). *Role-playing and Onomastics: JRR Tolkien's influence on the naming of fictional characters in role-playing games: An empirical study*. Munich: GRIN Verlag.
- Son, L. P. (2012). Virtual onomastics and non-verbal component of Internet communications. *Scientific Newsletter of Voronezh State University Of Architecture And Civil Engineering*. Series “Modern Linguistic and Methodical-And-Didactic Researches”. № . 1.

REFERENCES

- Karpenko, M. Ju. (2017). *Onimnyj prostir Internetu. [Animated space of the Internet]*. Odesa: KP OMD [in Ukrainian].
- Podol'skaja, N. V. (1978). *Slovar' russkoj onomasticheskij terminologii [Dictionary of Russian Onomastic Terminology]*. Moskva: Nauka [in Russian].
- Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan.
- Khan, T., Deepa, V. (2014). The Names of Virtual Communities: A Linguistic cum Socio-Onomastic Analysis. *Global Journal of Multidisciplinary Studies*. Volume 3, Issue 9.
- Kokkinakis, A. V., Lin, J. , Pavlas, D., Wade, A. R. (2016). What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*. Volume 55, Part B.
- Kulueke, M. (2013). *Role-playing and Onomastics: JRR Tolkien's influence on the naming of fictional characters in role-playing games: An empirical study*. Munich: GRIN Verlag.
- Son, L. P. (2012). Virtual onomastics and non-verbal component of Internet communications. *Scientific Newsletter of Voronezh State University Of Architecture And Civil Engineering*. Series “Modern Linguistic and Methodical-And-Didactic Researches”. № . 1.

КАРПЕНКО Олена Юрївна

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

ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна

кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія», вул. Академічна, 2, Одеса, 65009, Україна;
тел.: +380674864308; e-mail: proffessor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

СПЕЦИФІКА АНГЛОМОВНИХ ВІРТУАЛІФОТОПОНІМІВ**АНОТАЦІЯ**

Вступ. У пропонованому дослідженні охарактеризовано сучасні комп'ютерні ігри з лінгвістичного, а саме ономастичного, напрямку, зокрема, вивчаються різні аспекти пропріальної лексики, а саме мотиваційні особливості через призму психоментальних операцій, які відбуваються при її утворенні, та їхня роль в електронному дискурсі комп'ютерних ігор, отже, дослідження належить до когнітивно-дискурсивної парадигми.

Мета. Метою дослідження є встановлення загальних тенденцій англомовної номінації об'єктів віртуальних світів комп'ютерних ігор. Об'єктом дослідження є англомовний онімний простір сучасних комп'ютерних ігор. Предметом дослідження є структурно-семантичні особливості віртуаліфотопонімів в електронному дискурсі комп'ютерних ігор.

Матеріал та методи. Матеріалом дослідження послугували 300 віртуаліфонімів, дібрані методом суцільної вибірки з популярних англомовних ігор різних жанрів. Під час дослідження використовувалися методи, які є найбільш вживаними в сучасних ономастичних розвідках: загальнонаукові, як от індукція та дедукція, аналіз та синтез, для створення дослідження, яке б відповідало стандартам світової науки; загальнолінгвістичні: описовий, таксонімічний та структурний, щоб класифікувати й впорядкувати матеріал; а також мотиваційний аналіз для реконструкції мотивів номінації онімів. Було також використано кількісний метод з метою узагальнення і квантифікації результатів дослідження.

Результати. Було схарактеризовано такий новітній напрям в ономастиці, як віртуаліфоніміка, і описано віртуаліфотопоніми в електронному дискурсі комп'ютерних ігор, а також окреслено функційні й мотиваційні особливості віртуаліфотопонімів.

Висновки. Було визначено, що до основних функцій віртуаліфотопонімів належать: розділення внутрішньоігрового досвіду гравця на сегменти для по-

легшення орієнтації в просторі й часі гри, а також полегшення комунікації між гравцями, символічна й стереотипізаційна, щоб підтримати атмосферу 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.

Ключові слова: ономастика, комп'ютерна гра, ідеонім, віртуалміфотопонім, мотивація, функції.

КАРПЕНКО Елена Юрьевна

доктор филологических наук, профессор,
заведующий кафедрой грамматики английского языка
Одесского национального университета им. И. И. Мечникова,
Французский бульвар 24/26, к. 131, 132, г. Одесса, 65058, Украина,
тел. +380930288888; e-mail: elena_karpenko@ukr.net,
ORCID ID: 0000–0001–5576–6781

ВАРБАНЕЦ Татьяна Викторовна

преподаватель кафедры иностранных языков
Национального университета «Одесская юридическая академия»,
ул. Академическая, 2, Одесса, 65009, Украина;
тел.: +380674864308; e-mail: proffessor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

СПЕЦИФИКА АНГЛІЯЗЫЧНЫХ ВИРТУАЛМИФОТОПОНИМОВ

АННОТАЦИЯ

Введение. В предлагаемом исследовании рассмотрены современные компьютерные игры с лингвистической, а именно ономастической, точки зрения, в частности, изучаются различные особенности проприальной лексики вроде их мотивационных особенностей через призму психоментальных операций, которые случаются при их образовании, и их роль в электронном дискурсе компьютерных игр, следовательно, исследования относится к когнитивно-дискурсивной парадигме.

Цель. Целью исследования является установление общих закономерностей англязычной номинации объектов виртуальных миров компьютерных игр. Объектом исследования является англязычное онимное пространство современных компьютерных игр. Предметом исследования являются структурно-семантические особенности виртуалміфотопонімів в электронном дискурсе компьютерных игр.

Материалы и методы. Материалом исследования послужили 300 виртуалміфотопонімів, выбранные методом сплошной выборки из популярных

англоязычных игр различных жанров. В ходе исследования использовались методы, которые являются общеупотребительными в современных ономастических исследованиях: общенаучные, такие как индукция и дедукция, анализ и синтез, для создания исследования, которое бы соответствовало стандартам мировой науки; общелингвистические, например, описательный, таксономический и структурный, для классификации и упорядочения материала; а также мотивационный анализ для реконструкции мотивов номинации онимов. Был также использован количественный метод для обобщения и квантификации результатов исследования.

Результаты. Было охарактеризовано такое новейшее направление в ономастике как виртуалмифонимика и было выделено виртуалмифотопонимы в электронном дискурсе компьютерных игр, а также обозначены функциональные и мотивационные особенности виртуалмифотопонимов.

Выводы. Было определено, что к основным функциям виртуалмифотопонимов относятся: разделение внутриигрового опыта игрока на сегменты для облегчения ориентации в пространстве и времени игры, а также облегчение коммуникации между игроками, символическая и стереотипизационная для поддержания атмосферы игры. По мотивационным особенностям виртуалмифотопонимов, доминируют такие типы мотивации: смешанный (38 %), в частности, добавление пропозициональных компонентов к онимам с неизвестной или ассоциативной мотивацией, и пропозициональный (31 %), служащий созданию самообъясняемых названий и ассоциативный (25 %), который является выражением креативной свободы разработчиков и иногда служит выполнению символической функции.

Ключевые слова: ономастика, компьютерная игра, идеонимы, виртуалмифотопоним, мотивация, функции.