

УДК 811.111'373.2

М. Ю. Карпенко

кандидат філологічних наук,
викладач кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова
e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com
ORCID ID: 0000–0003–0308–5284

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ІНТЕРНЕТ-ОНОМАСТИКИ

В дослідженні зосереджено увагу на власних назвах, притаманних комп'ютерному середовищу. Запропоновано ономастичний термінологічний апарат, який би використовувався в наукових розвідках, об'єктом яких є феномени комп'ютерного буття. Зокрема, детально розглянуто Інтернет-онімію.

Ключові слова: комп'ютерне буття, Інтернет, ономастика, Інтернет-ономастика, сайтонім, ідеонім.

Інтернет є розвинутою, складною та надзвичайно розгалуженою системою, яка складається з численних елементів, що виконують різні функції і, зазвичай, мають власні імена. Першим питанням, яке постає при вивченні інтернетівських власних назв, є співвіднесення їх з існуючими категоріями власних назв. Мовознавці вже виділяли назви класів об'єктів, які, як і сайти, є продуктами інтелектуальної діяльності однієї людини або групи людей, що слугує певній меті. А. Бах виділяв в окремий клас власні назви заголовки літературних творів та планів (військових і т. п.) [12, с. 4]. О. В. Суперанська, яка за основу власної денотатно-номінативної класифікації взяла класифікацію А. Баха, також виокремлює в специфічний клас власні назви творів літератури та мистецтва [8, с. 203]. Чітке визначення цієї категорії онімів наведено в словнику Н. В. Подольської, яка надає їм назву **ідеоніми** — власні назви, які мають денотати в розумовій, ідеологічній та художній сферах людської діяльності [7, с. 61].

Найновітніший (2012 року видання) словник української ономастичної термінології уточнює, що **ідеонім** — це «вид хремадоніма; власна назва окремого об'єкта культури, науки, мистецтва, взагалі духовності» [1, с. 94]. В свою чергу, хремадонім має визначення «власної назви [уні-

кального] людського творіння або суспільного явища» [1, с. 189]. Ці визначення дещо суперечать наведеним раніше дефініціям, оскільки включають ідеоніми до класу хремадонімів. Традиційно ці два класи є рівноправними і незалежними один від одного (див. докл.: [7; 8]).

У новітніх наукових дослідженнях, які брали до уваги наявність Інтернет-ономастикону, окремим підрозділом ідеонімів було виокремлено **віртуалоніми** — власні назви віртуальних (комп'ютерних та інтернетівських) об'єктів, підрозділом яких є **комп'ютероніми** — власні назви денотатів, які пов'язані з роботою з комп'ютером, які включають в себе **дисконіми** — «назви комп'ютерних дисків, дискет, зразків флеш-пам'яті та інших засобів зберігання інформації», **файлоніми** — «назви файлів, тек, портфелів тощо», **програмоніми** — «назви комп'ютерних програм» (для посилання на цю категорію онімів також використовується термін **софтонім** (див. докл.: [11])). Другим підрозділом віртуалонімів є **інтернетоніми** — власні назви об'єктів, які пов'язані з Інтернетом. Саме до складу останніх включено **сайтоніми** — власні назви сайтів, **нікнейми** — «віртуальні антропоніми»; «умовне чи вигадане ім'я, яке користувач використовує для комп'ютерної комунікації особистого характеру» [2, с. 19] (нікнейми часто також порівнюють з псевдонімами через схожість функціонування, оскільки нікнейм — це: 1) власноруч вибраний ідентифікатор; 2) ідентифікатор, що переховує ідентичність носія [2, с. 19–20]) та **логіноніми** — «власні назви користувачів електронних скриньок в Інтернеті» (на наш погляд, ця назва є не зовсім доречною, оскільки логін — ідентифікатор користувача на певному сайті — та електронна адреса не є тотожними поняттями) [10, с. 133–134].

Окремим класом М. М. Торчинський виділяє **віртуальні псевдо**, що є, на відміну від відповідних класів онімів, офіційно не зареєстрованими, які розподіляються на **псевдовіртуалоніми**, **псевдокомп'ютероніми**, **псевдоінтернетоніми**, що є неофіційними назвами користувачів комп'ютерів, які не є зареєстрованими та використовуються в процесі неформальної комунікації [10, с. 134–135]. На наш погляд, ці терміни співпадають за ознаками з нікнеймами і є надлишковими.

Також як окремий об'єкт ономастичного вивчення виокремлюються **віртуалпаролоніми** (які розподіляються за М. М. Торчинським на **інтернетпаролоніми** та **комп'ютеропаролоніми**) — «власні назви допоміжних засобів, які використовуються користувачами комп'ютерів для

того, щоб почати з ними працювати» [10, с. 135], тобто паролі. Однак, слід зауважити, що «власна назва надається єдиному, спеціально обраному об'єкту, який входить до певного класу, для його виокремлення та ідентифікації» [9, с. 11]. А у паролів, на нашу думку, немає денотата, у них є суто функціональне призначення — авторизувати певну дію користувача на кшталт доступу до інформації чи файлової операції.

Недостатньо висвітленою новітньою ономастикою є сфера комп'ютерних ігор. Існують розвідки, які не є ономастичними, але застосовують ономастичні методи при дослідженні комп'ютерних ігор (див. докл.: [15]) та поодинокі розвідки з окремих сегментів ономастики комп'ютерних ігор (див. докл.: [13]). Сучасна пересічна комп'ютерна гра є надзвичайно складним і розвиненим результатом роботи колективу десятків чи сотень програмістів, дизайнерів, сценаристів, експертів з різних вузькоспеціалізованих галузей на кшталт фахівців з середньовічного бою на мечях тощо. Кінцевий продукт — це віртуальний світ, де продумана кожна деталь. Віртуальний світ кожної комп'ютерної гри містить сотні та тисячі персонажів, тварин, об'єктів, місцевостей. Зазвичай він має продуману історію та власну міфологію. І все це має власні назви. На нашу думку, віртуальний світ комп'ютерної гри імітує реальний світ і, відповідно, має всі ті ж класи онімів, але із власною специфікою. Слід зазначити, що апелятиви також присутні в віртуальному світі комп'ютерної гри, наприклад, об'єкт *Novice Robes of Illusion*, який може зустрітися на будь-якому персонажі гри *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Підсумовуючи і доповнюючи все вищесказане, можемо висновувати, що комп'ютерне буття і, зокрема, Інтернет-ономастикон містять наступні види власних назв, які є підрозділами класу **ідеонімів**:

- **комп'ютеронім** — власна назва об'єкта комп'ютерного буття;
 - **файлонім** — власна назва файла чи папки на комп'ютері, наприклад, *Chapter 1.docx*, *readme.txt*, *C:\Program Files\, /etc/passwd*;
 - **софтонім** — власна назва комп'ютерної програми чи компонента операційної системи, наприклад, програми *Microsoft Office*, *TextWrangler*, *ABBYY Lingvo*, *Outpost Firewall Pro*, ігри *Grand Theft Auto V*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Call of Duty: Modern Combat 3*;
 - **віртуаліфонім** — власна назва об'єкта віртуального світу комп'ютерної гри. Віртуальний світ комп'ютерної гри є штучною моделлю реального світу і тому має всі класи назв, які притаманні

реальному світу (прикладі було зібрано в грі *The Elder Scrolls V: Skyrim*);

- **віртуалміфоантропонім** — власна назва людини в комп'ютерній грі, наприклад, персонажі *Martin Septim, Emperor Thoriz Pelagius Septim III, Avenicci, Jarl Balgruuf, Alvor, Ralof, Hadvar, Amren, Severio Pelagia, Lilith Maiden-Loom, Sigurd, Ysolda, Heimskr, Hrongar, Irileth, Farengar Secret-Fire* тощо;

- **віртуалміфозоонім** — власна назва тварини чи іншої не-людської істоти в комп'ютерній грі, наприклад, імена драконів *Odahviing, Alduin, Paarthurnax, Kruziikrel, Relonikiv* тощо;

- **віртуалміфотеонім** — власна назва надприродної істоти в комп'ютерній грі, наприклад, імена богів і демонів *Talos, Boethiah, Clavicus Vile, Sheogorath* тощо;

- **віртуалміфотопонім** — власна назва географічної локації в комп'ютерній грі, наприклад, назви областей *South Battleshin, Bleak Falls Barrow*, міста *Riften, Morthal, Falkreath, Whiterun* тощо;

- **віртуалміфоідеонім** — власна назва предмета духовної культури в комп'ютерній грі, наприклад, назви книжок *Mysterium Xarxes, The Book of the Dragonborn, The Book of Daedra* тощо;

- **віртуалміфохремонім** — власна назва унікального об'єкта в комп'ютерній грі, наприклад, броня *Ancient Falmer Armor*, квестовий об'єкт *Pelagius' Hip Bone*, кинджал *Bloodthorn*, мечі *Ghostblade, Hjalti's Sword, Dawnbreaker* тощо;

- **віртуалміфофітонім** — власна назва унікальної рослини в комп'ютерній грі, наприклад, назви унікальних дерев *Gildergreen, Eldergleam Tree* тощо;

- **віртуалміфокосмонім** — власна назва космічного феномена чи небесного тіла, наприклад, назви двох місяців *Masser* та *Secunda*;

- **віртуалміфоергонім** — власна назва об'єднання віртуальних персонажів чи віртуальної установи в комп'ютерній грі, наприклад, *The Companions, College of Winterhold, The Dark Brotherhood, The Thieves Guild* тощо;

- **віртуалміфохрононім** — власна назва події чи відрізка часу в комп'ютерній грі, наприклад назви подій *Battle of the Moesring, Battle of Vahtacen, Battle for Solitude*; назви на позначення відрізків часу *Last Seed, Merethic Era, First Era* тощо;

• **віртуалміфоквестонім** — власна назва завдання в комп'ютерній грі, назви місії чи рівня, наприклад, основні квести (з більш літературними назвами) *In My Time Of Need, The Way Of The Voice, The Golden Claw, Dragon Rising, Before The Storm*, або вторинні квести (з більш описовими назвами) *Join The Imperial Legion, Give The Frost Salts To Arcadia, Speak With The Leader Of The Companions*;

• **віртуалміфоексеонім** (від давн. гр. *εἰς* — навичка, досвід [3, с. 571]) — власна назва навички, вміння чи бонуса до характеристик, наприклад, навички *Novice Destruction, Apprentice Destruction, Adept Destruction, Expert Destruction, Master Destruction, Destruction Dual Casting, Disintegrate, Augmented Flames, Augmented Shock, Lockpicking, Apprentice Locks, Quick Hands*;

○ **інтернетонім** — власна назва об'єкта, який розташовано в інформаційному просторі мережі Інтернет;

• **сайтонім** — власна назва сайту, наприклад, <http://www.urbandictionary.com> чи <http://www.bash.org/>;

• **ніконім** — віртуальний антропонім, наприклад, *blaxthos, Nicole, keith, assfetish, chaisoar, RedMachineD, Watcher7* [17];

• **епістулонім** — власна назва, яка позначає адресу електронної скриньки, наприклад, *j.raszka@sev.com, Vince@cataniainc.net, John_Cachat1@transfmr.com* тощо.

Вивчення всіх наведених вище класів онімів, що використовуються в межах Інтернету, мають велику вагу і для ономастичних досліджень взагалі, і для досліджень в галузі Інтернет-ономастики з двох причин: **стратегічної** — їх вивчення призведе до значного розвитку та модернізації ономастики; та **тактичної** — для виокремлення та аналізу окремого ономастичного явища потрібно брати до уваги всю сукупність споріднених явищ, тобто контекст використання оніма [4, с. 25].

Перспективною для дослідження видається конститутивна одиниця Всесвітньої павутини — **веб-сайт**, який є сукупністю документів, що створені спеціальним способом і містять певну інформацію або виконують певні функції, і які об'єднані під однією адресою в Інтернеті, а точніше, на його назві — **сайтонімі**.

Потрібно уточнити, що саме слід вважати назвою сайту, оскільки кожен сайт має дві унікальні назви, які можуть використовувати

тись «для його виокремлення та ідентифікації» [9, с. 11]: **IP-адреса** — номерний ідентифікатор, який складається з чотирьох груп цифр, та **доменне ім'я** — словесний ідентифікатор, націлений на легкість запам'ятовування користувачем. Завдяки системі доменних імен (*Domain Name System*) орієнтація у Всесвітній павутині була значно полегшена, оскільки кожній IP-адресі може бути присвоєний власний словесний ідентифікатор, наприклад, IP-адресі 72.14.204.103 у певний момент часу відповідає доменне ім'я *google.com*. Слід зазначити, що ця система працює автоматично, без участі користувача, а отже користувачі зазвичай мають справу лише з доменними іменами, часто навіть не здогадуючись про існування пов'язаних з ними IP-адрес, які можуть автоматично мінятися при незмінності доменного імені. Під назвою сайту, тобто **сайтоном**, надалі маємо на увазі виключно доменне ім'я. Розглянемо присутні в ньому елементи:

- **специфікатор схеми**, який позначає протокол (набір правил, які регламентують процес комунікації між хостами), що використовується. Наприклад, *http:*, який вказує на те, що використовується протокол HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*), який є основою Всесвітньої павутини, чи *ftp:*, який вказує на те, що використовується протокол FTP (*File Transfer Protocol*), який використовується для передачі користувацьких файлів напряму, без веб-сторінок. Цей елемент є суто технічним додатком і автоматично додається браузером до доменного імені, тому він не буде братися нами до уваги при розгляді сайтономів;

- **назва хосту**, яка безпосередньо є унікальною назвою сайту [14], обраною для нього тими, хто його створив. Слід зазначити, що часто назва сайту включає в себе частину «*www.*», але ця частина є необов'язковою і наразі є даниною застарілій традиції;

- **публічний суфікс** (чи *gTLD* — *Generic Top-Level Domain*), який позначає деякі характеристики сайту — географічну чи функціональну приналежність. Наприклад, *.com* (позначає комерційну належність сайту), *.co.uk* (позначає географічну приналежність до Великобританії) (див. докл.: [16]). Слід зазначити, що деякі великі компанії викупають домени з однаковою назвою хосту, але різними публічними суфіксами і створюють регіональні версії свого сайту, наприклад, *google.com* (англійська версія), *google.uk* (українська версія), *google.ru* (російська версія) тощо.

Для наочності прикладемо цю схему до домену корпорації *Google*, який згадувався вище, — <http://www.google.com>:

- **специфікатор схеми:** *http*;
- **назва хосту:** *www.google*
- **публічний суфікс:** *.com*

Домен може мати так звані **піддомени**, які знаходяться з ним у **гіперо-гіпонімічних** стосунках, де **гіперонімом** є назва головної сторінки сайту, наприклад, *www.google.com*, а **гіпонімами** є адреси підрозділів сайту, які йдуть до головної назви (зазвичай, лише перший підрозділ оформлено так, а подальші підрозділи йдуть після головної назви), наприклад, *http://mail.google.com/* або після неї, через косу лінію, наприклад, *http://www.google.com/analytics/*.

Необхідно також уточнити, що на один сайт можна посилатися різними способами. По-перше, можна використовувати повне доменне ім'я сайту, наприклад, *www.google.com*. По-друге, можна використовувати розмовний скорочений варіант назви сайту, наприклад, просто *Google*; чи *fb* для посилання на сайт *facebook.com*. Схоже спостереження зробив Є. С. Отін стосовно ергонімів, які можуть функціонувати у повній формі та як адресний, телеграфний варіант — аббревіатурне скорочення чи поодинокі «ключове» слово [6, с. 147], як, наприклад, *Одеський національний університет* та *ОНУ*. По-третє, можна використовувати назву сайту в процесі словотвору для створення неологізмів, пов'язаних з цим сайтом та/чи його наповненням і функціями, наприклад, неологізми *to google* (пошукати в Інтернеті), *googluation* (успішний захист дипломної роботи, яку було зроблено шляхом проведення екстенсивного дослідження в *Google*), *googlable* (те, що можна знайти в Інтернеті), *googlasy* (людина, яка є занадто ледаскою, щоб думати самостійно, і натомість шукає інформацію в Інтернеті) тощо [18]. Тобто назва сайту *www.google.com* вже перестала бути просто ідентифікатором для посилання на цей сайт, а також набула додаткових референтних конотацій, органічно поєднаних з конотаціями емоційно-експресивного плану, що символічно іменують те, що в ситуації нейтральної за стилем комунікації можна виразити за допомогою апелятивів. Це явище, за термінологією Є. С. Отіна, називається **конотонімією**, назва на кшталт *Google*, що має додаткові конотації, називається **конотонімом**, а слово на кшталт *to google* — **відконотонічним дериватом** [5, с. 11–12].

Підсумовуючи все вищесказане, можна сказати, що молодим і перспективним напрямом для сучасної ономастики є комп'ютерна ономастика і, зокрема, Інтернет-ономастика. В подальших розвідках планується дослідити особливості Інтернет-конотонімії.

Список використаної літератури

1. Бучко Д. Г. Словник української ономастичної термінології / Д. Г. Бучко, Н. В. Ткачова. – Харків: Ранок-НТ, 2012. – 256 с.
2. Голомидова М. В. Русская антропонимическая система на рубеже веков / М. В. Голомидова // Вопросы ономастики. – 2005. – № 2. – С. 11–22.
3. Древнегреческо-русский словарь / [сост. И. Х. Дворецкий]. – М.: Гос. изд-во ин. и нац. словарей, 1958. – 1905 с.
4. Карпенко Ю. О. Літературна ономастика Ліни Костенко / Ю. О. Карпенко. – Одеса: Астропринт, 2004. – 216 с.
5. Отин Е. С. Словарь коннотативных собственных имён / Е. С. Отин. – 3-е изд. – Донецк: Юго-Восток, 2010. – 518 с.
6. Отин Е. С. Труды по языкознанию / Е. С. Отин. – Донецк: Юго-Восток, 2005. – 480 с.
7. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. – 2-е изд. – М.: Наука, 1988. – 192 с.
8. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. – 2-е изд. – М.: Издательство ЛКИ, 2007. – 368 с.
9. Суперанская А. В. Ономастика начала XXI века / А. В. Суперанская. – М.: Институт языкознания РАН, 2008. – 80 с.
10. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... докт. філол. наук: 10.02.01 / М. М. Торчинський. – К., 2010. – 502 с.
11. Юшак В. М. Структурно-функціональні та когнітивні аспекти словотворення сучасного англomовного софтоніму : автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / В. М. Юшак – Запоріжжя, 2015. – 20 с.
12. Bach A. Deutsche Namenkunde. Band 1 / A. Bach. – Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1952. – 331 S.
13. Butler J. New Digital Worlds to Explore: The Onomastic Styling of Open-World Videogames [Електронний ресурс] / J. Butler // 25th International Congress of Onomastic Sciences. List of Abstracts. – Режим доступу: <http://www.icos2014.com/wp-content/uploads/ICOS-2014-List-of-Abstracts-v3.pdf>.
14. Configuring a Delegated Domain Name System [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.aunic.net/dns.html>.
15. Martin P. Space and place as expressive categories in videogames: A thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy / P. Martin. – Brunel, 2011. – 279 p.

16. Public Suffix List [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://publicsuffix.org/>.
17. Quote Database [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.bash.org/>.
18. Urban Dictionary [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.urbandictionary.com/>.

Карпенко М. Ю.

к. ф. н., преподаватель кафедры грамматики английского языка

Одесского национального университета им. И. И. Мечникова

e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com

ORCID ID: 0000–0003–0308–5284

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИНТЕРНЕТ-ОНОМАСТИКИ

Резюме

В исследовании внимание сконцентрировано на именах собственных, свойственных компьютерной среде. Предложен ономастический терминологический аппарат, который можно использовать в научных исследованиях, объектом которых являются феномены компьютерного бытия. В особенности, были детально проанализированы Интернет-онимы.

Ключевые слова: *компьютерное бытие, Интернет, ономастика, Интернет-ономастика, сайтоним, идеоним.*

Karpenko M. Yu.

PhD, Department of English Grammar
Odesa I. I. Mechnikov National University
e-mail: m.yu.karpenko@gmail.com
ORCID ID: 0000—0003—0308—5284

THEORETICAL FOUNDATIONS OF INTERNET ONOMASTICS

Abstract

*In this article the peculiarities of computer-related personal names are outlined. The **purpose** of this article is to present a system of onomastic terms that may be used to refer to onomastic phenomena existing in the digital world. Different aspects of Internet onomastics are dwelt on in detail, which is the **object** of the research. The **subject** consists in analyzing the structure of site names, namely, domain names. As a result of the research, a classification of all personal names used in the digital world is presented, with particular emphasis laid on site names, thus uniting this state-of-the-art sphere with traditional onomastics. Among the methods employed, descriptive and quantitative methods are the most widely used. The research of Internet onomastics is a topic of considerable novelty for onomastics due to its short period of existence.*

Key words: Internet, onomastics, Internet onomastics, site name, domain name.

Надійшла до редакції 03.07.2016