

Ievgeniia S. BILA,

Lecturer of Foreign Languages Department, Odessa National Economic University; 8, Preobrazhenskaja str., Odessa, 65082, Ukraine; tel. +38 067 2527232; e-mail: belayaeugeniya@gmail.com; ORCID ID: 0000-0001-6101-501X

THE WAYS OF AROMATONYMS' ORIGIN

Summary. The article is dedicated to the ways of origin of proper names denoting perfumes — aromatonyms. English aromatonyms were chosen as the object of the study, onymisation and transonymisation as means of the origin — the subject. The main tasks, performed in this research, are to determine and to analyze the main means of origin of aromatonyms. The material of the research was selected by continuous selection of different genres of the English mass media materials, including electronic media, almost one hundred English aromatonyms of two famous brands. Much attention is paid to the processes of onymisation and transonymisation, which are illustrated by examples, and correlation between them. Quantitative calculations allow to justify some conclusions as for the most common way of origin of aromatonyms and to determine prevalence of transonymisation process.

Key words: onomastics, pragmatonym, perfumonym, aromatonym, artificial name, onymisation, transonymisation.

Статтю отримано 18.10.2016 р.

УДК 811.111'373.2:004.832.24

ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна,

аспірант кафедри граматики англійської мови Одеського національного університету імені І. І. Мечникова; викладач кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія»; вул. Піонерська, 2, м. Одеса, 65009, Україна; тел.: +38 066 7362484; e-mail: tvo1986@mail.ru; ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

ОНІМІЯ ВІРТУАЛЬНИХ СВІТІВ ЕЛЕКТРОННИХ ІГОР

Анотація. *Метою* дослідження є встановлення загальних закономірностей номінації об'єктів віртуальних світів електронних ігор. *Предмет* дослідження — особливості функціонування різних класів онімів у дискурсі електронних ігор. *Результатом* дослідження є ретельний опис загальних тенденцій у номінації об'єктів віртуальних світів електронних ігор. Значним здобутком дослідження є введення цієї новітньої для ономастики сфери до існуючої ономастичної терміносистеми. Для цього використовувались описовий і таксонімічний *методи*. **Висновки:** оскільки електронні ігри націлені переважно на артистичне відтворення реальності, їхні онімні особливості також наслідують реальному життю і доповнюють його суто ігровими елементами. Як результат, виокремлено 13 класів онімів, які властиві електронним іграм.

Ключові слова: електронна гра, комп'ютерна гра, відеогра, віртуальна реальність, ономастика, ономастика електронних ігор.

Постановка проблеми. Весь час свого існування люди вигадували ігри з різною метою: розважитись, потренуватись, навчити дітей чомусь тощо. З розвитком технологій ігри почали створюватись для всіх можливих сучасних приладів — комп'ютера, телевізора, мобільного телефона, планшета і т. ін. У цьому дослідженні, яке належить до *когнітивно-дискурсивної парадигми*, розглянуто сучасні електронні ігри з лінгвістичного, а саме ономастичного, кута зору.

Дослідження є **актуальним** у зв'язку з тим, що висвітлення зазначеної теми у вітчизняних і зарубіжних розвідках не є всеохоплюючим попри велику зацікавленість багатьох учених дослідженням віртуальних світів у лінгвістичному ракурсі.

Постановка завдання. *Метою* дослідження є встановлення загальних закономірностей номінації об'єктів віртуальних світів електронних ігор. Для розв'язання поставленої мети потрібно виконати наступні *завдання*:

1. Здійснити огляд наявних джерел з тематики дослідження.
2. Уточнити денотатно-номінативну класифікацію онімів на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор.
3. Здійснити всебічний аналіз пропріативних лексичних одиниць електронних ігор.

Об'єктом дослідження є онімний простір сучасних електронних ігор. *Предметом* дослідження є особливості функціонування різних класів онімів у дискурсі електронних ігор. *Матеріалом*

дослідження послуговували 100 віртуаліфонімів, вибрані способом суцільної вибірки з популярних ігор *Borderlands 2* та *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Зв'язок проблеми з попередніми дослідженнями. Онімія електронних ігор є молодим напрямом в ономастиці, але на наш погляд, вона має багато спільного з іншим, старішим і більш розвинутим напрямом — літературною ономастикою. Електронна гра, так само як і літературний твір, має власний вигаданий світ, персонажів, конфлікт та сюжет. Деякі автори, навіть, називають електронні ігри «інтерактивною оповіддю» (від англ. *interactive narrative*) [10], саме тому теоретичною базою нашого дослідження є розвідки з літературної ономастики, зокрема праці Ю. О. Карпенка і В. М. Калінкіна.

Розробники електронної гри намагаються наблизити віртуальний світ до реального, тобто як можна більш реалістично відтворюють людське буття в грі. Його невід'ємним компонентом є онімічна складова. У сучасній ономастиці проблема наукового дослідження онімічного ландшафту віртуальних світів є майже неосвітленою. Нами було знайдено лише одне дослідження з тематики інтернет-ономастики, в якому онімна специфіка віртуальних світів була лише лаконічно окреслена без поглибленого вивчення [4]. У нашому дослідженні ми візьмемо за основу розробленої денотатно-номінативної класифікації запропоновану М. Ю. Карпенком класифікацію **комп'ютеронімів** («власних назв об'єктів комп'ютерного буття» [3, с. 5]), які він відносить до категорії **ідеонімів** — власних назв «явищ духовної культури» [6, с. 161]. Він підрозділяє комп'ютероніми на **файлоніми** (назви комп'ютерних файлів), **софтоніми** (назви програм), **віртуаліфоніми** (назви об'єктів комп'ютерних ігор) та **інтернетоніми** (власні назви онлайн-об'єктів) [3, с. 5–7]. На наш погляд, ця класифікація не позбавлена певних недоліків. По-перше, ми не зовсім згодні з виокремленням віртуаліфонімів як самостійної групи онімів поряд із софтонімами, оскільки електронні ігри є, передусім, програмами. По-друге, класифікація має дещо поверхневий характер, бо в кожному з окреслених класів можна виокремити багато підкласів. По-третє, автор говорить лише про комп'ютери, не приділяючи уваги іншим платформам. У цій класифікації виокремлюються такі класи онімів на позначення об'єктів віртуального світу електронної гри [4, с. 55–57]: **міфонімія** — це сектор ономастики, «створений на основі реальної його частини» [7, с. 180], відповідно, **віртуаліфоніми** — «власні назви об'єкта віртуального світу комп'ютерної гри» [4, с. 55] має майже всі ті класи, що й реальне життя.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У традиційній ономастиці, слідом за А. Бахом, виокремлюються у самостійний клас назви живих істот на протигагу неживим істотам. До перших відносяться імена людей, тварин, божеств тощо [9, с. 4]. Більш сучасні розвідки уточнили цю класифікацію, виокрепивши три класи: антропоніми, зооніми й теоніми. Стосовно електронних ігор, це, за М. Ю. Карпенком, **віртуаліфоантропоніми** — «власні назви людей у комп'ютерній грі», **віртуаліфозооніми** — «власні назви тварин чи інших нелюдських істот у комп'ютерній грі», **віртуаліфотеоніми** — «власні назви надприродних істот у комп'ютерній грі» [4, с. 56] відповідно.

Однак щодо електронних ігор такий розподіл не є однозначним. Не зовсім зрозумілим є, наприклад, до якого класу належить ім'я ельфа *Iorveth* з гри *Witcher 3*. Технічно це не людина, але має всі ознаки людини: розмовляє, зберігає та модифікує засоби для виконання повсякденних завдань, передає знання у формі навчання, соціально взаємодіє з іншими істотами, зокрема й людьми. Відповідно сучасній класифікації, це ім'я може належати до зоонімів. Тоді постає проблема, яка стосується місця у класифікації імені іншого ельфа з тієї ж гри — *Eredin*. Цей ельф мав надпотужні магічні здібності та був уродженцем іншого світу. За своєю природою він є надприродною істотою, тобто його ім'я має належати до групи те онімів; проте ми віднесли імена ельфів до зоонімів. Сам термін «жива істота» може бути неадекватним стосовно електронних ігор, оскільки постає питання, до якого класу онімів слід віднести ім'я персонажа-зомбі *Stubbs* з однойменної гри.

Виклад основного матеріалу. Для вирішення зазначеної проблеми пропонуємо замінити термін **віртуаліфоантропонім** терміном **віртуаліфоперсонім**, який тлумачимо як власну назву розумної істоти в електронній грі, де під розумністю маємо на увазі здатність до свідомої діяльності, яку, за О. Р. Лурія, розуміємо як діяльність, яка: 1) має не тільки суто біологічні, а й «духовні» мотиви; 2) своїм джерелом має не лише «безпосередній вплив середовища», «спадково закріплені програми поведінки» чи «попередній досвід індивіда», а й «передачу й закріплення загальнолюдського досвіду» [5, с. 64–65]. До цієї категорії ми можемо віднести і людей, і розумних фантастичних створіння на кшталт ельфів, і неживих істот — зомбі та вампірів.

Також пропонуємо ввести до обігу термін **віртуаліфозоонім**, значення якого трохи змінимо: ми будемо розуміти під цим терміном власну назву нерозумної істоти, тобто істоту, не здатну до свідомої діяльності, натомість здатної лише до індивідуально-мінливої поведінки, тобто поведінки, яка: 1) має суто біологічні мотиви; 2) продиктована умовами середовища, «закладеними в генотипі спадковими програмами поведінки» та «результатами особистого, індивідуального досвіду» [5, с. 63]. Щодо змісту терміна **віртуаліфотеонім**, який ми будемо розуміти, як назву

надприродної сутності в електронній грі, яка виступає компонентом релігійної доктрини цієї гри. До цього класу можуть належати назви богів, демонів, ангелів тощо за умови їх входження до релігійної картини світу персонажів гри, наприклад, богиня *Melitele* з гри *Witcher 3* чи даєдричний принц (в грі **даєдра** — це демонічні істоти з інших світів) *Boethiah*, сферою влади якого є підступність, зрада, секретне вбивство тощо, з серії ігор *The Elder Scrolls*.

Топонімія є ретельно розробленою сферою ономастики. **Віртуалміфотопоніми** — «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» [4, с. 56] — мають багато підрозділів, оскільки в електронних іграх створюється мініатюрна копія реального світу. Класифікація за Н. В. Подольською [див. докл. 6] для онімів на позначення реальних денотатів (з нашою адаптацією для відображення онімів на позначення віртуальних денотатів) є наступною:

– **віртуалміфооронім** — власна назва «елементу земної поверхні (позитивного чи негативного)» [6, с. 104–105] в електронній грі. Прикладом може бути назва гори в грі *Witcher 3* — *The Bald Mountain*;

– **віртуалміфоспелеонім** — власна назва «природного підземного утворення» [6, с. 128] в електронній грі. Прикладом може бути *The Cave of Dreams* — назва печери в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфоохоронім** — власна назва «території, області, району» [6, с. 160] в електронній грі;

– **природний віртуалміфоохоронім** — власна назва «природно-ландшафтної області» [6, с. 160] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Skellige Islands* або *Diddiwedht Desert* — назви географічних локацій в грі *Witcher 3*;

– **адміністративний віртуалміфоохоронім** — власна назва «адміністративно-територіальної одиниці, яка має певні кордони» [6, с. 160]. Прикладами можуть бути *Redania*, *Temeria*, чи *The Empire of Nilfgaard* — назви країн в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфоурбанонім** — власна назва «внутрішньоміського топографічного об'єкту» [6, с. 154] в електронній грі;

– **віртуалміфоагоронім** — власна назва «міської площі чи ринку» [6, с. 27] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Hierarch Square* чи *Electors' Square* — назви площ в грі *Witcher 3*;

– **міський віртуалміфоохоронім** — власна назва «частини території міста» [6, с. 160] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Lassommoir* чи *Gildorf* — назви районів міст у грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфогодонім** — власна назва «лінійного об'єкту» [6, с. 160] в електронній грі. Сюди належать назви вулиць, провулків, проспектів, бульварів. Прикладом може бути *Kardo Street* — назва вулиці в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфодромонім** — власна назва «будь-якого шляху повідомлення: наземного, водного, підземного, повітряного» [6, с. 57] в електронній грі. Прикладами можуть бути *The Fast Travel System* чи *Boston Underground* — назви систем швидкого пересування ігровою місцевістю міст в іграх *Borderlands 2* та *Assassin's Creed 3* відповідно;

– **віртуалміфоойконім** — власна назва «будь-якого поселення» [6, с. 93] в електронній грі. Цей підклас розподіляється на ще дрібніші підрозділи:

– **віртуалміфоакціонім** — власна назва «міста» [6, с. 39] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Novigrad* чи *Vizima* — назви міст в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфокомонім** — власна назва «сільського поселення» [6, с. 66] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Blackbough* чи *Downwarren* — назви селищ в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфогідронім** — власна назва «будь-якого водного об'єкту, природного чи створеного людиною» [6, с. 46] в електронній грі;

– **віртуалміфопотамонім** — власна назва річки [6, с. 112] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Gwenllech* чи *Buina* — назви річок у грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфолімнонім** — власна назва озера чи ставка [6, с. 69] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Tarn Mira* чи *Loc Eskalott* — назви ставків у грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфоокеанонім** — власна назва океану або будь-якої його частини, в тому числі і підводної [6, с. 93] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Eltheric Ocean* — назва океану в грі *The Elder Scrolls IV: Oblivion* чи *Bay of Winds* — назва затоки в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфопелагонім** — власна назва моря або будь-якої його частини [6, с. 108] в електронній грі. Прикладами можуть бути *The North Sea* чи *The Great Sea* — назви морів у грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфогелонім** — власна назва «болота чи заболоченої місцевості» [6, с. 43] в електронній грі. Прикладом може бути *Crookback Bog* — назва болота в грі *Witcher 3*;

– **віртуалміфоагроонім** — власна назва «земельної ділянки, поля, пашні тощо» [6, с. 27] в електронній грі. Прикладом може бути *Falkreath Graveyard* — назва цвинтаря в грі *The Elder Scrolls V: Skyrim*;

– **віртуалміфодрімонім** — власна назва лісу чи лісової ділянки [6, с. 56] в електронній грі. Прикладами можуть бути *Deadwight Wood* чи *Erlenwald* — назви лісів у грі *Witcher 3*.

Серед власних назв, що зустрічаються в електронних іграх, є також і **віртуалміфодіоніми** — «власні назви предметів духовної культури в комп'ютерній грі» [4, с. 56]. До цього класу віртуальних онімів належать назви книжок, діаграм, мап, рецептів тощо. Прикладами можуть бути *She Who Knows* — назва книги з гри *Witcher 3* або *Diagram: Melltith* — назва діаграми, що дозволяє виготовити срібний меч з гри *Witcher 3*.

Найбільш частотними в електронних іграх є **віртуалміфохремоніми** — «власні назви унікальних об'єктів у комп'ютерній грі» [4, с. 56]. До цього класу належать назви предметів, що використовуються в ігровому процесі: зброї, броні, напоїв тощо. Прикладами можуть слугувати *Longclaw Relic Steel Sword* — назва меча з гри *Witcher 3* або *Mastercrafted Feline Armor Set* — назва броні з тієї ж гри.

Своє місце в віртуальному світі мають також **віртуалміфофітоніми** — «власні назви унікальної рослини в комп'ютерній грі» [4, с. 57]. Прикладом може слугувати *Hanged Man's Tree* — назва дерева з гри *Witcher 3*.

Такий клас онімів, як **віртуалміфокосмонім** — «власна назва космічного об'єкта чи небесного тіла» [4, с. 57] також має місце в системі власних назв віртуальних світів електронних ігор. Прикладом можуть слугувати *Kharak* чи *Higara* — назви планет у грі *Homeworld*.

Своє місце в системі власних назв на позначення об'єктів віртуального світу електронної гри має також такий клас онімів, як **віртуалміфоергоніми** — «власні назви об'єднань віртуальних персонажів чи віртуальних установ в комп'ютерній грі» [4, с. 57]. Прикладами можуть слугувати *Order of the Flaming Rose* чи *Scoiatael* — назви об'єднань у грі *Witcher 3*.

Уживаним в електронних іграх є також такий клас онімів, як **віртуалміфохрононіми** — «власні назви подій чи відрізка часу в комп'ютерній грі» [4, с. 57]. Прикладами можуть слугувати *War of Daggers* чи *Secession of Poviss* — назви подій у грі *Witcher 3*.

Серед онімів на позначення компонентів електронної гри також є специфічні лише для цього жанру складові, а саме йдеться про власні назви вимірів, паралельних реальностей тощо в електронній грі, що ми пропонуємо термінувати **віртуалміфоуніверсонім**, прикладом чого може бути *Xen* — назва паралельного виміру в грі *Half-Life*. До цієї групи також можна віднести **віртуалміфоквестоніми** — «власні назви завдань в комп'ютерній грі, назви місії чи рівня» [4, с. 57]. Прикладом може слугувати *A Princess in Distress* — назва квесту в грі *Witcher 3*. Також сюди можна віднести **віртуалміфоексеоніми** — «власні назви навичок, вмінь чи бонусів до характеристик» [4, с. 57]. Прикладом може слугувати *Cat School Techniques* — назва навички в грі *Witcher 3*.

У наведеній класифікації залишився без уваги один важливий аспект — не задіяно назви власне електронних ігор. Електронна гра — це, з точки зору багатьох авторів [див. докл. 10], вид мистецтва. Верховний суд Америки в 2011 р. офіційно поставив електронні ігри в один ряд з книгами, фільмами, виставами тощо [11]. «Об'єкти культури, науки, мистецтва <...> взагалі духовності» належать до ідеонімів [1, с. 94], тобто назви електронних ігор можна поставити в одну ланку з назвами книг — **біблїонімами** [1, с. 56] та назвами фільмів — **фільмонімами** [8, с. 125]. Ми пропонуємо термінувати їх **пезонім** (від давньогр. *πεισιόνα* — гра [2, т. 2, с. 1218]). Прикладами пезонімів є назви ігор *Borderlands 2* або *The Witcher 3: Wild Hunt*. Також постає питання про термін, яким можна було б назвати доповнення до ігор, які розробники випускають окремо, але на основі певної гри. Доповнення, як правило, містять додаткові завдання, рівні, предмети віртуального світу тощо. Ми пропонуємо термін **простіконім** (від давньогр. *προσθήκη* — доповнення [2, т. 2, с. 1410]). Прикладом простіконімів можуть слугувати доповнення до гри *The Witcher 3: Wild Hunt*, які називаються *Hearts of Stone* та *Blood and Wine*.

Висновки. Оскільки електронні ігри є націленими переважно на артистичне відтворення реальності, їхні онімні особливості також наслідують реальне життя й доповнюють його суто ігровими елементами. Як результат, ми виокремили 13 класів онімів, які притаманні електронним іграм, з подальшим їх розподілом на підкласи другого рівня специфікації.

Перспективи подальших розвідок. У подальших розвідках планується уточнення денотативно-номінативної класифікації, а також аналіз структурних і мотиваційних особливостей онімів на позначення об'єктів віртуальних світів онлайн ігор.

Література

1. Бучко Д. Г. Словник української ономастичної термінології / Д. Г. Бучко, Н. В. Ткачова. — Харків : Ранок-НТ, 2012. — 256 с.
2. *Древнегреческо-русский словарь* [сост. И. Х. Дворецкий]. — М. : Гос. изд-во иностр. и нац. словарей, 1958. — 1905 с.
3. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англійських сайтонімів) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. — Одеса, 2016. — 20 с.
4. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англійських сайтонімів) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. — Одеса, 2016. — 251 с.

5. Лурия А. Р. Лекции по общей психологии / А. Р. Лурия. — СПб. : Питер, 2006. — 320 с.
6. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. — М. : Наука, 1978. — 198 с.
7. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. — М. : Наука, 1973. — 367 с.
8. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... докт. філол. наук : 10.02.01 — українська мова / М. М. Торчинський. — К., 2010. — 502 с.
9. Bach A. Deutsche Namenkunde. Band I. Die deutschen Personennamen. Teilband 1 / A. Bach. — Heidelberg: Winter, 1952. — 331 S.
10. Costikyan G. I. Have No Words & I Must Design [Електронний ресурс] / G. Costikyan // Interactive Fantasy. — 1994. — #2 // Режим доступу: <http://www.costik.com/nowords.html>.
11. Sutter J. D. Supreme Court sees video games as art [Електронний ресурс] / J. D. Sutter // Режим доступу: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>.

References

1. Buchko, D. G., Tkachova, N. V. (2012), *Ukrainian onomastic terminology dictionary [Slovník ukrajin's'koj' onomastičeskoj' terminologii']*, Ranok-NT, Harkiv, 212 p.
2. Dvoreckij, I. H. (1958), *Ancient Greek-Russian Dictionary [Drevnegrechesko-russkij slovar']*, Gos. izd-vo inostr. i nac. slovarej, Moscow, 1905 p.
3. Karpenko, M. Ju. (2016), *The Onymic Space of the Internet (Based on English Site Names), Author's Thesis [Onimnyj prostir Internetu (na materiali anglovnykh sajtonimiv) : avtoref. dys. ... kand. filol. nauk : 10.02.04]*, Odessa National University, 20 p.
4. Karpenko, M. Ju. (2016), *The Onymic Space of the Internet (Based on English Site Names), PhD Thesis [Onimnyj prostir Internetu (na materiali anglovnykh sajtonimiv) : dys. ... kand. filol. nauk : 10.02.04]*, Odessa National University, 251 p.
5. Lurija, A. R. (2006), *Lectures on General Psychology [Lekcii po obshhej psihologii]*, Piter, Saint Petersburg, 320 p.
6. Podol'skaja, N. V. (1978), *Russian Onomastic Terminology Dictionary [Slovar' russkoj onomastičeskoj terminologii]*, Nauka, Moscow, 198 p.
7. Superanskaja, A. V. (1973), *General Theory of Personal Names [Obshhaja teorija imeni sobstvennogo]*, Nauka, Moscow, 367 p.
8. Torchyns'kyj, M. M. (2010), *Structure, Typology and Functioning of Personal Names in the Ukrainian Language, PhD Thesis [Struktura, typologija i funkcionuvannja onimnoj leksyky ukrajin's'koj movy : dys. ... dokt. filol. nauk : 10.02.01 — ukrajin's'ka mova]*, Kyiv National University, 502 p.
9. Bach, A. (1952), *Deutsche Namenkunde. Band I. Die deutschen Personennamen. Teilband 1*, Winter, Heidelberg, 331 p.
10. Costikyan, G. (1994), 'I Have No Words & I Must Design', *Interactive Fantasy*, #2, Available at: <http://www.costik.com/nowords.html> [23 August 2016].
11. Sutter, J. D. (2011), *Supreme Court sees video games as art*, Available at: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/> [23 August 2016].

ВАРБАНЕЦ Татьяна Викторовна,

аспирант кафедры грамматики Одесского национального университета имени И. И. Мечникова; преподаватель кафедры иностранных языков Национального университета «Одесская юридическая академия»; ул. Пионерская, 2, г. Одесса, 65009, Украина; тел.: +38 066 7362484; e-mail: tvo1986@mail.ru; ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

ОНИМИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ ЭЛЕКТРОННЫХ ИГР

Аннотация. Целью исследования является установление общих закономерностей номинации объектов виртуальных миров электронных игр. **Предметом** исследования являются особенности функционирования разных классов имён собственных в дискурсе электронных игр. **Результатом** исследования является подробное описание общих тенденций в номинации объектов виртуальных миров электронных игр. Теоретически значимым стало введение этой новой для ономастики сферы в существующую ономастическую терминосистему. Для этого используются описательный и таксономический **методы**. **Выводы:** поскольку электронные игры нацелены преимущественно на артистическое воспроизведение реальности, их ономастические особенности также подражают реальной жизни и дополняют её специфически игровыми элементами. Как следствие, мы выделили 13 характерных для электронных игр классов имён собственных.

Ключевые слова: электронная игра, компьютерная игра, видеоигра, виртуальная реальность, ономастика, ономастика электронных игр.

Tatyana V. VARBANETS,

post-graduate student of the Chair of English Grammar of Odessa I. I. Mechnikov National University; assistant of Foreign languages Department, National University «Odessa Law Academy»; 2 Pionerskaja Str., Odessa, 65009, Ukraine; tel.: +38 066 7362484; e-mail: tvo1986@mail.ru; ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

THE PECULIARITIES OF PERSONAL NAMES IN ELECTRONIC GAMES

Summary. The *purpose* of the study is to outline the general peculiarities of personal names that nominate the elements that belong to the virtual worlds of electronic games. The *subject* matter of the study is the functioning of different classes of personal names in the electronic games discourse. The study introduces a new sphere to the existing onomastic terminological ecosystem — the onomastics of electronic games. The descriptive and taxonomic *methods* were mainly used for this purpose. **Results:** because electronic games are chiefly aimed at imitating the reality, the personal names that are used there also tend to imitate the reality and also enhance it with elements specific to games. Consequently, 13 classes of personal names that are specific to electronic games may be defined.

Key words: electronic game, computer game, videogame, virtual reality, onomastics, onomastics of electronic games.

Статтю отримано 2.10.2016 р.

УДК 811.111`373.2:001.33:73/79

ВАСИЛЬЄВА Ольга Олександрівна,

викладач кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія»; вул. Піонерська, 2, м. Одеса, 65009, Україна; тел.: +38 067 4864308; e-mail: vasylyeva@inbox.ru; ORCID ID: 0000-0001-8077-3529

СТРУКТУРНІ ТИПИ АНГЛОМОВНИХ ІДЕОНІМІВ

Анотація. Статтю присвячено дослідженню ідеонімів — власних назв результатів людської творчої діяльності, які мають духовну, інтелектуальну та мистецьку цінність і належать до одного з чотирьох класів: артіонімів, тобто власних назв на позначення витворів мистецтва; бібліонімів, тобто власних назв на позначення текстів і їх збірників; гемеронімів, тобто власних назв на позначення засобів масової інформації, та комп'ютеронімів, тобто власних назв комп'ютерних програм, зокрема, ігор. **Метою** статті є встановлення структурних типів ідеонімів. **Об'єктом** дослідження послуговували англomовні ідеоніми, **предметом** — їхня структурна організація. **Матеріал** дослідження (700 англomовних ідеонімів) було зібрано методом репрезентативної вибірки з матеріалів англomовних ЗМІ, в тому числі з електронних газет, журналів і комерційних сайтів. **Висновки:** у результаті проведеного дослідження ідеоніми розподілено на одиниці однокомпонентної, двокомпонентної та багатокомпонентної структури. Однокомпонентною є структура ідеонімів, які виражено непохідними та простими похідними (суфіксальними й префіксальними) словами. Складні ідеоніми розмежовуються на власне композити, афіксальні композити й аббревіатури. Двокомпонентні й багатокомпонентні ідеоніми представлено також словосполученнями й реченнями. Домінувальним для всіх без винятку типів ідеонімів є використання двокомпонентних словосполучень, що уможливило своєрідне поєднання лапідарності висловлення й уточнення певних дистинктивних характеристик об'єкту, що номінується. Ще однією спільною рисою для всіх ідеонімів є майже повна відсутність аббревіатур і складних слів. Це спричинено складністю такого типу номінацій для розуміння через те, що вони одночасно актуалізують два чи більше концепти в єдиній лексемі, що значно ускладнює їх сприйняття.

Ключові слова: ономастика, ідеонім, артіонім, бібліонім, гемеронім, комп'ютеронім, структурний тип.

Постановка проблеми. В ономастиці існує усталений підход щодо структури онімного поля будь-якої мови, яке розуміється як «певна сфера віднесеності імені» [10, с. 280], упорядкована, ієрархізована, структурована сукупність, яка базується на системно-структурних відношеннях та зв'язках його конституюєнтів, причому ядро онімного поля складають антропоніми, до яких долучаються також антропонімоподібні сукупності, а решта власних назв формують периферію поля [12, с. 11–14].

Переважає більшість ономастичних розвідок традиційно присвячена різним аспектам буття антропонімів та топонімів, що зумовлено їх безперечною вагомістю для соціуму й значним загальним обсягом. Однак наприкінці ХХ ст. й особливо на початку ХХІ ст. до фокусу уваги ономастологів усе частіше потрапляють й інші, периферійні розряди власних назв: ергоніми, зооніми, хрононіми, хрематоніми, ідеоніми. Саме останні й досліджуються в цій статті як такі,