

УДК 811.111'373.2

**ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна**

аспірант кафедри граматики англійської мови  
Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова,  
викладач кафедри іноземних мов Національного  
університету «Одеська юридична академія»  
телефон: +38 066 7362484, e-mail: tvo1986@mail.ru,  
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

## СЛОВОТВІР АНГЛОМОВНИХ ВІРТУАЛМІФОНІМІВ

**Анотація.** В статті розглянуто основні особливості словотвору англомовних віртуалміфонімів. У попередніх розвідках було окреслено основні особливості такого новітнього для ономастики класу власних назв, як назви об'єктів віртуальних світів електронних ігор — віртуалміфонімів. У цій розвідці увагу було зосереджено на особливостях утворення цих власних назв. Були проаналізовані наявні ономастичні розвідки, головною темою яких був словотвір власних назв, і було наведено класифікацію дериваційних моделей, за допомогою яких творяться віртуалміфоніми. Загалом було виділено чотири дериваційні моделі — афіксацію (та її підтипи: префіксацію та суфіксацію), складання (та його підтипи: власне складання, зрощення та абревіацію), усічення (та його підтипи: афарезу, синкопу та апокопу) та конверсію. Було знайдено, що найчастотніше використаною дериваційною моделлю є складання, а саме, його підтип — власне складання. Найменш використовуваними є такий підтип афіксації, як префіксація, та такий підтип усічення, як синкопа. Деякі дериваційні моделі, які частотно вживаються в інших мовах, на кшталт флексійної чи конфіксної афіксації майже не використовуються при словотворі англомовних віртуалміфонімів і, як наслідок, не знайшли відображення в нашій виборці.

**Ключові слова:** ономастика, електронні ігри, комп'ютерні ігри, віртуалміфонім, комп'ютеронім.

Протягом останніх років сучасні технології дедалі глибше стають частиною повсякденного життя майже кожної людини — згідно зі статистикою, станом на 2014 рік у середньому у 38 % людей в кожній країні світу був настільний комп'ютер (статистика не включає США, де ця цифра становить 80 %) [20]. Станом на 2016 рік 46,1 % населення Землі є користувачами Інтернету [21]. Ця кількість постійно

зростає, так, у 2010 року лише 29,2 % населення Землі активно користувались Інтернетом [там само].

Радикальні зміни в навколишньому середовищі людства викликали радикальні зміни в людському мовленні, яке мало охопити новітні явища та адаптуватись під використання в новому середовищі. Останнім часом ця **актуальна** тема привернула увагу мовознавців до себе. Були створені розвідки, в яких йшлося про лінгвальні особливості комунікації в Інтернеті [див. докл. 18, 7, 9, 12, 10 та інші]. Були створені і розвідки, в яких йшлося про специфіку використання власних назв в комп'ютерному середовищі [див. докл. 14, 11].

Невід'ємною складовою комп'ютерного мовного середовища є електронні ігри, які, хоч і якомога більше імітують «реальний» світ у всьому, включаючи мовлення та вживання власних назв, мають власні лінгвальні та онімні особливості. **Об'єктом** нашого дослідження є онімна специфіка англomовних власних назв на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор — віртуалміфонімів. В попередніх розвідках було окреслено загальну специфіку онімії електронних ігор [6], її мотиваційну [3, 5] та функціональну [4] специфіку. **Предметом** даного дослідження є словотвірні особливості англomовних віртуалміфонімів. **Матеріалом** дослідження є 100 найуживаніших англomовних віртуалміфонімів з електронних ігор *Grand Theft Auto V* (далі — *GTA V*) та *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Людська мова — це складна система, однією з основних характеристик якої є адаптивність [2, с. 21]. Її скелетом є грамати́ка, а плоттю — слова. В той час, як грамати́ка змінюється повільно й поступово, лексичний склад — це складна структура, яка змінюється постійно. Її основним елементом є слово — діалектична єдність форми і змісту [там само, с. 31], яку можна представити, за Ф. Соссюром, як поєднання **форми** (комплексу фонем/графем) з **референтом** (означуванним) через **концепт** (суб'єктивне уявлення про референт) [див. докл. 13, с. 69].

Лексичний склад мови з процесом її розвитку зазнає змін з лінгвістичних та екстралінгвістичних приводів. До **екстралінгвістичних** належать: змінення навколишнього середовища з розвитком людства — виникають нові об'єкти та особливості перебігу процесів, що оточують людей; асоціативне мислення людей, що знаходять спільні риси між непоєднаними між собою предметами та явищами, які ста-

ють підґрунтям для переносів значення; дедалі точніше визначення поняття в процесі колективного пізнання навколишньої дійсності, тобто семантичне звуження; зміна суб'єктивного ставлення лінгво-соціуму до певного об'єктивного предмета чи явища; розповсюдження одного синоніму та зменшення частотності використання іншого з соціальних приводів на кшталт елітарності однієї лінгвосоціальної групи в білінгвальному середовищі [1, с. 65–71].

До **лінгвістичних** приводів зміни словникового запасу належать: спрощення слова через частотне використання; зміна значення слова з появою нового синоніма на позначення того ж самого денотата; зміна значення слова внаслідок зміни валентності лексеми, тобто адаптація слова під зміни мовної системи [там само, с. 70].

Як ми бачимо з наведених вище класифікацій, зміни словникового запасу кожної мови бувають двох типів: поява нового слова та зміна значення існуючого слова. Розглянемо кожен з них по черзі.

Є два шляхи появи нових слів: створення нових лексем засобами мови та запозичення з іншої мови. Далі буде розглянуто перший спосіб — **словотвір**, який дефінується як «утворення слів, які називаються похідними, ... за допомогою прикладів та моделей [формальних засобів], що існують в мові» [16, с. 467]. Ці самі моделі, за І. В. Арнольд, називаються **дериваційними моделями** (чи словотвірними моделями) та дефінуються як «поєднання коренів та афіксів, які трапляються достатньо часто для того, щоб було зрозуміло приналежність нового поєднання до певної частини мови, його лексико-семантичну категорію...» тощо [1, с. 93]. Р. З. Гінзбург уточнює, дериваційні моделі поділяються на продуктивні та непродуктивні. Наведене вище визначення І. В. Арнольд стосується саме **продуктивних** дериваційних моделей, тобто таких, що можуть використовуватись для «створення нових слів в будь-який час». **Непродуктивні** ж нині не використовуються, проте використовувались на певному історичному етапі розвитку мови [8, с. 112].

Д. Крістал виділяє 4 головні дериваційні моделі: **префіксація**, тобто «додавання префіксу до кореневої морфеми», наприклад, приєднання префіксу *un-* до кореневої морфеми *do* призводить до появи нової лексеми — дієслова *to undo*; **суфіксація**, яка дефінується ним як «додавання префіксу після кореневої морфеми», наприклад, поєднання афікса *-ness* з прикметником *dark* призводить до появи іменника

*darkness*; **конверсія** — «зміна класу слова без зміни його форми», наприклад, дієслово *to smoke* може вживатись як іменник — *a smoke* — без зміни форми лексеми *smoke* (слід зазначити, що мається на увазі базова форма іменника — інфінітив для дієслова, називний відмінок для іменника тощо; граматична парадигма лексеми при переході з однієї часини мови в іншу змінюється); **словоскладення** — «дві кореневі морфеми складаються для формування нового слова», наприклад, дієслово *to blow* та іменник *fish* формують композит *blowfish* [19, с. 90].

Також він виділяє ще 4 вторинні дериваційні моделі: **редуплікація** — подвоєння кореневої морфеми, прикладом якої може виступати слово *goody-goody* (англ. неформ. «той, хто поводитьсь так, щоб задовольнити авторитетних людей» [там само]), або *wishy-washy* (англ. неформ. «той, хто не має чітких ідей, принципів чи помітних якостей» [там само]), де, як ми бачимо, вживаються два різних, проте дуже схожих за звучанням слова, що можна виділити як підтип редуплікації; **усічення** — «неформальне скорочення слова, часто до одного складу», прикладом чого можуть слугувати скорочення слова *doctor* до *doc*, або *repository* до *repo*; **акронім** — «формування слова шляхом складання перших літер слів», наприклад, *EU* — *European Union*, або *VIP* — *Very Important Person*; **зрощення** — «змішування двох слів в одне» [там само, с. 90], прикладом чого виступають такі слова як *smog* (поєднання слів *smoke* та *fog*).

Р. З. Гінзбург об'єднує перші дві дериваційні моделі за Д. Крісталом в одну — **афіксацію**, яка дефінується як «додавання дериваційних афіксів до різних типів основ» [8, с. 114], в межах якої виділяються такі підтипи, як префікація та суфіксація. Дослідниця також виділяє конверсію та словоскладання, уточнюючи, що значення результату словоскладання залежить не тільки від суми компонентів, що його формують, а й від його структури, наприклад, *fruit-market* та *market-fruit* — це два різних слова, *фруктовий ринок* та *фрукт з ринку*, відповідно [там само, с. 144].

Щодо вторинних дериваційних моделей за Д. Крісталом, І. В. Арнольд відносить редуплікацію до словоскладання та виділяє такий його підтип, як **редуплікаційний композит** [1, с. 129]. Також вона відносить акронім за Д. Крісталом до такого типу, як **абревіатури** — «пропуск літер з однієї чи більше частин слова» — який є підтипом усічення [там само, с. 142–145]. Також виділяються ще декілька про-

дуктивних дериваційних моделей, які не згадав Д. Крістал: **зміна звуків** — «зміна фонемної композиції кореня» для розрізнення слів, наприклад, однина *foot* та множина *feet*; **зміна наголосу** — «зміна наголосу в гомографічних словах», також задля їх розрізнення, наприклад, прикметник *frEquent* та дієслово *frequEnt*; та **ономатопея** (звукоімітація) — імітація екстралінгвальних феноменів мовними засобами [там само, с. 145–150].

Якщо говорити про дериваційну специфіку саме онімних одиниць, то ми звернулись до класифікації М. М. Торчинського і застосували її для аналізу власної вибірки. Він виділяє наступні дериваційні моделі власних назв [15, с. 14]:

- **Афіксація**, тобто додавання до похідної основи словотворчих афіксів, залежно від класу яких можна виділити наступні підтипи цієї дериваційної моделі:

- о **Префіксальна** афіксація — доволі малопоширена в електронних іграх дериваційна модель, що імовірно формує складові частини власних назв, утворених за допомогою інших дериваційних моделей. Прикладом може слугувати віртуалміфоергонім *O'Deas Pharmacy* з гри *GTA V*, в якому частина *O'* має ірландське походження та означає *онук*;

- о **Суфіксальна** афіксація — це частотна дериваційна модель для утворення віртуалміфонімів. Прикладами можуть слугувати віртуалміфохремагоніми *Bagger* та *Baller* з гри *GTA V*, обидва утворені за допомогою суфіксу *-er*. Особливої уваги заслуговують віртуалміфоніми на кшталт назви селища *Lofoten* з гри *Witcher 3*, який створено вигаданою мовою. Це слово насправді походить з норвезької мови (і є назвою архіпелага в Норвегії) та має закінчення множини *-en*. У деяких електронних іграх такі оніми є поширеними і питання щодо того, як їх класифікувати — намагаючись виділити афікс чи як окреме слово — є дискусійним;

- **Усічення**, тобто відкидання частини слова, в межах якої можна виділити наступні підтипи:

- о **Афареza** — відкидання початку слова, прикладом чого може виступати віртуалміфоергонім *Vangelico* з гри *GTA V*, який походить від іспанського *evangġlico* — «євангелічний»;

- о **Синкопа** — відкидання певної кількості букв у середині слова. Ця дериваційна модель є малопоширеною для утворення вірту-

алміфонімів, вона частіше використовується для утворення їхніх складових на кшталт віртуалміфоергоніма *Up-n-Atom Burger* з гри *GTA V*;

о **Апокопа** — відкидання кінця слова. Ця дериваційна модель часто використовується для утворення віртуалміфонімів, наприклад, віртуалміфоантропонім *Ciri* — ім'я одного з головних персонажів гри *Witcher 3* — утворено шляхом відкидання трьох літер в кінці її повного ім'я — *Cirilla*;

• **Складання**, тобто поєднання двох чи більше основ, у межах якої можна виділити декілька підтипів:

о **Власне складання**, тобто безпосередньо об'єднання декількох основ (часто супроводжується суфіксацією). Ця дериваційна модель є найбільш продуктивною для утворення віртуалміфонімів. Прикладами можуть виступати віртуалміфотопонім *Crow's Perch* та віртуалміфоантропонім *Phillip Strenger* з гри *Witcher 3*. Особливої уваги заслуговує віртуалміфотопонім з цієї ж гри *Hindarsfjall*, який походить з вигаданої мови, яка наслідує реальним «нордичним» мовам, тобто містить елементи норвезької, валлійської, ісландської, ірландської мов тощо. В даному випадку цей топонім є поєднанням форми множини родового відмінка шведського слова *hind* (самка оленя) та ісландського *fjall* — гора. Як було зазначено вище, не зрозуміло, чи слід намагатись розділити власні назви такого типу на окремі основи;

о **Зрощення**, під яким М. М. Торчинський розуміє об'єднані прізвища на кшталт Семенюк-Самсоненко. Випадки використання цієї моделі для утворення віртуалміфоантропонімів численні, наприклад, ім'я персонажу *Shilard Fitz-Oesterlen* з гри *Witcher 3*. Також є ще одне розуміння цього терміну — об'єднання частин двох основ для формування однієї, наприклад, віртуалміфоергоніми *Nutsaki* (назва ресторану, об'єднання слів *Nut* та, вірогідно, *Nagasaki*) та *Speedophile* (назва виробника транспортних засобів, поєднання *speed* та морфеми *-phile* в значенні «той, хто любить») з гри *GTA V*;

о **Абревіація**, тобто поєднання перших літер слів, що формують «повну версію» назви, наприклад віртуалміфоергоніми *G&B* (що розшифровується як *Gutter & Blood*) чи *IAA* (що означає *International Affairs Agency*) з гри *GTA V*;

• **Конверсія**, тобто зміна граматичної парадигми слова без зміни його похідної форми. Прикладами можуть слугувати віртуалміфозонім *Chop* або віртуалміфоантропонім *Stretch* з гри *GTA V*, які походять від відповідних дієслів.

М. М. Торчинський також до шляхів онімної деривації відносить **конфіксальну** та **флексійну** афіксацію, проте ці дериваційні моделі не є продуктивними для англomовних віртуалміфонімів — у нашій вибірці не було зафіксовано жодного випадку їх використання, що можна пояснити специфікою англійської мови.

Підсумовуючи, можемо сказати, що лексичний склад мови змінюється з лінгвальних та екстралінгвальних приводів. Шляхів його змінення два: утворення нових лексем та зміна значень існуючих. Слова утворюються двома шляхами: за допомогою дериваційних моделей чи запозиченням з іншої мови. В даній статті були досліджені дериваційні моделі, за допомогою творяться пропріальні одиниці на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор. Слідом за М. М. Торчинським ми виділили 4 дериваційні моделі: афіксацію, складання, усічення та конверсію, деякі з них з подальшим розгалуженням на підтипи. Найбільш часто уживаною дериваційною моделлю є складання, а саме, його підтип — власне складання.

У подальших розвідках планується дослідити словотвірні особливості віртуалміфонімів залежно від класової приналежності денотатів.

### Література

1. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка / И. В. Арнольд. — М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1959. — 351 с.
2. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка [3-е изд.] / И. В. Арнольд. — М.: Высшая школа, 1986. — 295 с.
3. Варбанець Т. В. Аспекти мотивації віртуалміфонімів / Т. В. Варбанець // Матеріали міжнародної заочної науково-практичної конференції «Актуальні напрями сучасної філології». — Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2017. — С. 19–21.
4. Варбанець Т. В. Віртуалміфоніми та їх функції / Т. В. Варбанець // Записки з ономастики. — 2016. — № 19. — С. 24–31.
5. Варбанець Т. В. Мотивація англomовних віртуалміфонімів / Т. В. Варбанець // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство. — 2017. — Вип. 1 (27). — С. 50–53.

6. Варбанець Т. В. Онімія віртуальних світів електронних ігор / Т. В. Варбанець // Мова. — 2016. — № 26. — С. 61–66.
7. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : дисс. ... канд. филол. наук: 10.02.20 / Е. Н. Галичкина. — Астрахань, 2001. — 212 с.
8. Гинзбург Р. З. Лексикология английского языка / Р. З. Гинзбург, С. С. Хидекель, Г. Ю. Князева, А. А. Санкин. — М. : Высшая школа, 1979. — 269 с.
9. Дудолодова О. В. Интернет-дискурс як особливий тип дискурсу / О. В. Дудолодова // Вісник ХНУ ім. В. Н. Каразіна. — 2008. — № 837. — С. 74–78.
10. Каптюрова В. В. Прагматичні принципи формування повідомлень у соціальних мережах і мікроблогах (на матеріалі англійської мови) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / В. В. Каптюрова. — К., 2014. — 235 с.
11. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету / М. Ю. Карпенко. — Одеса : КП ОМД, 2017. — 195 с.
12. Реконвальд Н. В. Англоязычный чат как разновидность компьютерно-опосредованной коммуникации (прагмалингвистическое исследование) : дис. ... канд. филол. наук: спец: 10.02.04 / Н. В. Реконвальд. — Одеса, 2008. — 267 с.
13. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики / Ф. де Соссюр. — Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 1999. — 432 с.
14. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... д-ра філол. наук: 10.02.01 / М. М. Торчинський. — К., 2010. — 502 с.
15. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : автореф. дис. ... д-ра філол. наук: спец. 10.02.01 / М. М. Торчинський. — К., 2010. — 27 с.
16. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева — 2-е изд. — М. : Большая Российская энциклопедия, 1998. — 685 с.
17. Cambridge Dictionary // Режим доступу: <http://dictionary.cambridge.org/>.
18. Crystal D. Language and the Internet / D. Crystal. — 2nd ed. — NY : CUP, 2006. — 304 p.
19. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language / D. Crystal. — Cambridge : Cambridge University Press, 1987. — 472 p.
20. Global Computer Ownership | Pew Research Center // Режим доступу: <http://www.pewglobal.org/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-negative-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/technology-report-15/>.
21. Number of Internet Users (2016) — Internet Live Stats // Режим доступу: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>.



### References

1. Arnold I. V. (1959), *Lexicology of the Modern English Language*, Moscow, Foreign Literature Publishing House, 351 p.
2. Arnold I. V. (1986), *Lexicology of the Modern English Language*, Moscow, Vyshaya Shkola, 295 p.
3. Varbanets T. V. (2017), *Aspects of Electronic Game Name Motivation: Abstracts of International Conference «Actual Tendencies in Modern Linguistics»*, Odesa, «Helvetica» Publishing House, pp. 19–21.
4. Varbanets T. V. (2016), *Electronic Game Names and their Functions: Opera in Onomastica*, Vol. 19, pp. 24–31.
5. Varbanets T. V. (2017), *Motivation of English Electronic Game Names: Ternopol National Pedagogical University Scientific Journal. Series: Linguistics*, Vol. 1 (27), pp. 50–53.
6. Varbanets T. V. (2016), *Virtual Game World Onomastics: Language*, Vol. 26, pp. 61–66.
7. Galichkina E. N. (2001), *Peculiarities of Computer English and Russian Discourse (based on online conference genre)*, Thesis, Astrachan, 212 p.
8. Ginzburg R. Z. (1979), *English Lexicology*, Moscow, Vyshaya Shkola, 269 p.
9. Dudoladova O. V. (2008), *Internet Discourse as a Special Type of Discourse: Kharkiv National University Scientific Journal*, Vol. 837, pp. 74–78.
10. Kaptyurova V. V. (2014), *Pragmatic Principles of Forming Messages in Social Networks and Microblogs (based on the English Language)*, Thesis, Kyiv, 235 p.
11. Karpenko M. Yu. (2017), *The Onymic Space of the Internet*, Odesa, KP OMD, 195 p.
12. Rekonvald N. V. (2008), *English Chat as a Kind of Computer-Mediated Communication (Pragmatic Linguistic Research)*, Thesis, Odesa, 267 p.
13. Saussure F. (1999), *A Course in General Linguistics*, Ekaterinburg, Ural University Publishing, 432 p.
14. Torchinsky M. M. (2010), *Structure, Typology and Functions of Personal Names in the Ukrainian Language*, Thesis, Kyiv, 502 p.
15. Torchinsky M. M. (2010), *Structure, Typology and Functions of Personal Names in the Ukrainian Language*, Thesis Abstract, Kyiv, 27 p.
16. Yartseva V. N. (1998), *Linguistics. Big Encyclopedical Dictionary*, Moscow, Big Russian Encyclopedia, 685 p.
17. Cambridge Dictionary, <http://dictionary.cambridge.org/>
18. Crystal D. (2006) *Language and the Internet*, New York, Cambridge University Press, 304 p.
19. Crystal D. (1987) *The Cambridge Encyclopedia of Language*, Cambridge, Cambridge University Press, 472 p.
20. Global Computer Ownership | Pew Research Center, <http://www.pewglobal.org/2015/03/19/internet-seen-as-positive-influence-on-education-but-nega->

tive-influence-on-morality-in-emerging-and-developing-nations/technology-report-15/

21. Number of Internet Users (2016) — Internet Live Stats, <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>

**ВАРБАНЕЦ Татьяна Викторовна**

*аспирант кафедры грамматики английского языка*

*Одесского национального университета им. И. И. Мечникова,*

*преподаватель кафедры иностранных языков Национального университета*

*«Одесская юридическая академия»*

*тел.: +38 066 7362484, e-mail: tvo1986@mail.ru,*

*ORCID ID: 0000–0002–4278–0442*

**Аннотация.** В статье рассмотрены основные особенности словообразования англоязычных виртуалмифонимов. В предыдущих исследованиях были обозначены основные особенности такого нового для ономастики класса имен, как названия объектов виртуальных миров электронных игр — виртуалмифонимов. В этом исследовании внимание было сосредоточено на особенностях образования этих имен. Были проанализированы имеющиеся ономастические исследования, главной темой которых было словообразование имен собственных, и была приведена классификация деривационных моделей, с помощью которых создаются виртуалмифонимы. Всего было выделено четыре деривационные модели — аффиксация (и её подтипы: префиксация и суффиксация), сложение (и его подтипы: собственно сложение, сращение и аббревиация), усечение (и его подтипы: афареза, синкопа и апокопа) и конверсия. Было найдено, что наиболее частотной используемой деривационной моделью является сложение, а именно, его подтип — собственно сложение. Наименее используемыми — такой подтип аффиксации, как префиксация, и такой подтип усечения, как синкопа. Некоторые деривационные модели, часто использующиеся в других языках, вроде флексивной или конфиксной аффиксации почти не используются при словообразовании англоязычных виртуалмифонимов и, как следствие, не нашли отражения в нашей выборке.

**Ключевые слова:** ономастика, электронные игры, компьютерные игры, виртуалмифоним, компьютероним.

**VARBANETS Tatyana Viktorovna**

post-graduate student of the Department of Grammar of the English Language  
Odesa National University named after I. I. Mechnikov, teacher of the Department  
of Foreign Languages National University «Odesa Law Academy»,  
telephone number: +38 066 7362484, e-mail: tvo1986@mail.ru,  
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442

**Abstract.** *The article deals with the main features of the word-formation of English electronic game names. In previous studies, the main features of such a new for onomastics class of names as the names of the objects of virtual worlds of electronic games were outlined. In this research, our attention is focused on the peculiarities of word-formation of these proper names. An analysis of the existing body of onomastic research dealing with the word-formation of personal names was analyzed, and the classification of derivational patterns used to create electronic game names is given. In general, four derivational patterns are singled out: affixation (and its subtypes: prefixation and suffixation), compounding (and its subtypes: simple compounding, blending, and abbreviation), shortening (and its subtypes: apharesis, syncope, and apocope), and conversion. It was found that the most commonly used derivational pattern is compounding, namely, its subtype — simple compounding. The least-used are prefixation and syncope. Certain derivational patterns that are frequently used in other languages, such as flexional affixation or confixation, are rarely used in the formation of English electronic game names and, as a result, are not found in our corpus.*

**Key words:** *onomastics, electronic games, computer games, electronic game name, computer name.*