

УДК 811.111'373.2

Т. В. Варбанець*аспірант кафедри граматики англійської мови**Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова**викладач кафедри іноземних мов**Національного університету «Одеська юридична академія»**e-mail: tvo1986@mail.ru**ORCID ID: 0000–0002–4278–0442*

ВІРТУАЛМІФОНІМИ ТА ЇХ ФУНКЦІЇ

В статті окреслено новітню для ономастики сферу — ономастику електронних ігор. Було висвітлено особливості такого підкласу комп'ютеронімів, як віртуалміфоніми. Було також розглянуто функції, які можуть виконувати віртуалміфоніми в електронних іграх.

***Ключові слова:** електронна гра, комп'ютеронім, ідеонім, віртуалміфонім, функція.*

Останнім часом все більшу і більшу увагу мовознавців привертає нова сфера сучасного життя — електронні технології. Це є цілком зрозумілим, оскільки за допомогою сучасних технологій люди отримали можливість медіювати власну комунікацію — майже в кожній кооперативній чи онлайн-грі є можливість тим чи іншим шляхом «соціально» взаємодіяти з іншими користувачами, за допомогою прямого спілкування чи певної моделі соціальних відносин, яку створили розробники цієї гри.

Гру в нашому дослідженні ми будемо розуміти як «форму мистецтва, в якій учасники, терміновані гравцями, роблять певні вибори для менеджменту ресурсів за допомогою ігрових символів для досягання певної мети» [10]. Наразі існує термінологічна розбіжність в номінації ігрових програм. Для посилання на ігрові програми на комп'ютері використовується термін **комп'ютерні ігри**, на консолях (спеціалізованих ігрових пристроях, що підключаються до телевізора) — **відеоігри**, на мобільних пристроях — **мобільні ігри**, чи просто **ігри**, а той факт, що вони призначені для мобільних пристроїв, є зрозумілим з контексту вживання цього слова. Для ліквідації цієї розбіжності ми пропонуємо застосову-

вати термін **електронна гра** — «інтерактивна гра, яка оперується комп'ютерними схемами» [11].

На момент публікації нами була знайдена лише одна розвідка з тематики Інтернет-ономастики (див. докл.: [3]), також існує дослідження М. М. Торчинського (див. докл.: [9]), яке інкорпорує терміни на позначення назв деяких програмних елементів електроніки. В нашому дослідженні ми візьмемо за основу розроблюваної денотатно-номінативної класифікації запропоновану М. Ю. Карпенком класифікацію **комп'ютеронімів** («власних назв об'єктів комп'ютерного буття» [4, с. 5]), які він відносить до категорії **ідео-німів** — власних назв «явищ духовної культури» [7, с. 161]. Згідно з цією класифікацією, клас комп'ютеронімів має наступні підкласи [4, с. 5–7]:

- **Файлоніми**, які є назвами комп'ютерних файлів, наприклад, *readme.txt*;

- **Софтоніми**, тобто назви програм, наприклад, *Microsoft Word 2013*;

- **Інтернетоніми**, що є власними назвами онлайн-об'єктів, наприклад, сайтонім *facebook.com*;

- **Віртуалміфоніми**, тобто назви об'єктів комп'ютерних ігор. Цей підклас комп'ютеронімів є об'єктом нашого дослідження, тому на ньому зупинимось детальніше. Свою назву цей підклас бере від **міфонімії** — сектору ономастики, «створеного на основі реальної його частини» [8, с. 180], відповідно **віртуалміфоніми** — «власні назви об'єкта віртуального світу комп'ютерної гри» [3, с. 55].

Розробники електронної гри часто створюють віртуальний світ цієї електронної гри як мініатюрну модель світу реального, того, в якому ми існуємо. Через це багато класів онімів на позначення елементів комп'ютерної гри наслідують елементам реального світу. Як зазначалось у попередніх розвідках, віртуалміфоніми мають наступні 13 підрозділів:

1. Найчастіше уживаним є такий підклас, як **віртуалміфоперсонім**, 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 мотиви, а й «духовні» мотиви; 2) своїм джерелом має не тільки «безпосередній вплив середовища», «спадково закріплені програми поведінки» чи «попередній досвід індивіда», а й «передачу й закрі-

плення загальнолюдського досвіду» [6, с. 64–65]. Прикладом може бути *Geralt*, ім'я протагоніста з гри *Witcher 3*.

2. До категорії віртуалміфоперсонімів ми можемо віднести, згідно з дефініцією свідомої діяльності, й людей, й розумних фантастичних створінь на кшталт ельфів, й неживих істот на кшталт зомбі та вампірів. На доповнення до неї пропонуємо ввести до обігу термін **віртуалміфозоонім**, під яким будемо розуміти власну назву нерозумної істоти, тобто істоти не здатної 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» [6, с. 63]. Прикладом може бути *Princess*, ім'я вівці з гри *Witcher 3*.

3. Також пропонуємо уточнити зміст терміну **віртуалміфотеонім**, який ми будемо розуміти як назву надприродної сутності в електронній грі, яка виступає компонентом релігійної доктрини цієї гри, наприклад, *Melitele*, назва божества з гри *Witcher 3*.

4. Ще одним підкласом віртуалміфонімів є **віртуалміфотопоніми** — «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» [3, с. 56]. Віртуалміфотопоніми мають багато підрозділів, які було ретельно описано в попередніх публікаціях, тому зараз не будемо зупинятись на них.

5. Також уживаними в електронних іграх є **віртуалміфоідеоніми** — «власні назви предметів духовної культури в комп'ютерній грі» [3, с. 56]. До цього класу віртуальних онімів належать назви книжок, діаграм, мап, рецептів тощо, наприклад, *The Conjunction of Spheres*, книга з гри *Witcher 3*.

6. Зустрічаються в електронних іграх **віртуалміфохремоніми** — «власні назви унікальних об'єктів в комп'ютерній грі» [3, с. 56]. До цього класу належать назви предметів, що використовуються в ігровому процесі: зброї, броні, напоїв тощо. Наприклад, *Viper*, назва меча в грі *Witcher 3*.

7. Своє місце в віртуальному світі мають також **віртуалміфофітоніми** — «власні назви унікальної рослини в комп'ютерній грі» [3, с. 57], наприклад, *The Hanged Man's Tree*, назва дерева в грі *Witcher 3*.

8. Можна виділити також такий клас онімів, як **віртуалміфокосмонім** — «власна назва космічного об'єкта чи небесного тіла» [3, с. 57], наприклад, *Nirn*, назва планети в *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

9. 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» [3, с. 57], наприклад, *The School of the Bear* в грі *Witcher 3*.

10. Уживаним в електронних іграх є також такий клас онімів, як **віртуалміфохрононіми** — «власні назви подій чи відрізка часу в комп'ютерній грі» [3, с. 57], наприклад, *The Second Nilfgaardian War* в грі *Witcher 3*.

11. 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 *Planes of Oblivion* — назва паралельного виміру в грі *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

12. До цієї групи також можна віднести **віртуалміфоквестоніми** — «власні назви завдань в комп'ютерній грі, назви місії чи рівня» [3, с. 57], наприклад, *Where is Triss Merigold?* з гри *Witcher 2*.

13. Також сюди можна віднести **віртуалміфоексеоніми** — «власні назви навичок, вмінь чи бонусів до характеристик» [3, с. 57]. Прикладом може слугувати *Master Destruction* — назва навички в грі *The Elder Scrolls 5: Skyrim*.

В 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, спектаклями тощо [12]. «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 — **бібліонімами** [1, с. 56] та назвами фільмів — **фільмонімами** [9, с. 125]. Ми пропонуємо термінувати їх **пезонім** (від давньогр. *παῖδιά* — гра [2, т. 2, с. 1218]). Як приклади пезонімів можна навести такі назви ігор, як *The Elder Scrolls 3: Morrowind* чи *Dishonored*.

Як і інші класи онімів, віртуалміфоніми виконують дуже важливу роль у функціонуванні віртуального світу електронної гри, тобто кожен онім виконує власну **функцію** — «власну роль, власне призна-

чення в мові чи мовленні» [7, с. 159]. Взагалі оніми, як і апелјативи, можуть виконувати наступні функції [8, с. 272–273; 7, с. 159]:

- **Комунікативну**, яка охоплює випадки, коли «ім'я, відоме співрозмовникам, виступає основою для повідомлення», тобто ім'я використовується як посилання на існуючий в свідомості кожного зі співрозмовників концепт конкретного денотату, із власними асоційованими спогадами, думками, суб'єктивним ставленням тощо;

- **Апелјативну**, яку оніми виконують, коли їх вживають як вигук чи засіб впливу. За допомогою простого вживання ім'я можна зробити цілий спектр комунікативних дій — від банального привертання уваги до психологічного впливу;

- **Експресивну**, яку виконують «широко відомі власні назви, що знаходяться на шляху до апелјативів». Вживання таких онімів передає суб'єктивну оцінку денотата мовцем. Для виконання цієї функції до оніма може додаватися афікс.

- **Дейктичну**, яка є «вказанням на об'єкт», тобто для першого співвіднесення певного денотата з певним онімом на його позначення;

- **Інформативну**, яка є наданням інформації про об'єкт. Її можуть виконувати, наприклад, «топоніми-орієнтири чи прізвиська».

Означені вище функції виконують як оніми, так і апелјативи в різних ситуаціях. Всі класи онімів відрізняє від апелјативів одна функція, яка властива суто їм [8, с. 274]:

- **Ідентифікаційна**, для успішного виконання якої потрібно виділити конкретний, окремих, унікальний об'єкт з інших представників його класу. Це може робитись різними шляхами, наприклад, через «находження координат суб'єкта» чи опис унікальних рис денотата.

Окрім цього різним класам онімів властиві різні функції, наприклад, антропоніми можуть «соціально легалізувати особистість», тобто схарактеризувати її за «родинними відносинами, походженням, соціальним положенням» тощо [8, с. 274].

Окрім чотирьох функцій, які виконують як оніми, так і апелјативи, та універсальної для всіх класів онімів ідентифікаційної функції, віртуаліфоніми можуть виконувати також і **спеціальні функції**, тобто перетворюються на один з інструментів, за допомогою якого розробники електронної гри створюють її віртуальний світ. Оскільки світ електронної гри це, за думкою Дж. Костікяна «інтерактивне

оповідання» (див. докл.: [10]), проведемо паралель з літературною ономастикою.

В художній літературі можна виділити дві групи власних назв [5, с. 9]:

1. назви персонажів та реальних чи уявних об'єктів, описуваних у творі;

2. назви осіб й об'єктів, що не становлять предмета твору, а з'являються у якихось зв'язках, асоціаціях з описуваними в творі явищами.

Згідно з думкою Ю. О. Карпенка, в той час, як оніми першої групи частіше ідентифікують та характеризують, оніми другої групи виконують цілий спектр додаткових функцій, серед яких однією з провідних є **символічна** функція, тобто можливість оніма підвестись «до рівня символів, узагальнень» і «створити образ, що лаконічно виражає цілий комплекс пов'язаних з відповідною реалією уявлень та понять та утримує в собі високу емоційну напругу». Ю. О. Карпенко як приклад наводить топонім *Чугурин*, який «символізує для поета славетне минуле, героїку та трагізм боротьби» [5, с. 38–39]. В електронних іграх ця функція також зустрічається, її переважно виконують віртуалміфотопоніми, віртуалміфоантропоніми та віртуалміфохрононіми. Наприклад, в грі *Witcher 3* віртуалміфоантропонім *Emhyr var Emreis* використовується як символ жорстокості та зла, або віртуалміфоергонім *Ladies of the Bog* використовується як символ жорстокого правосуддя, а віртуалміфохрононім *Sodden Hill* (слід зазначити, що це є саме хрононімом, а не топонімом, оскільки це розмовне посилання на подію *The Battle of Sodden Hill*) слугує символом мужнього опору супротивнику, який багатократно сильніше.

В статті було розглянуто таку новітню сферу наукових досліджень, як ономастика електронних ігор. Було виокремлено 13 класів віртуалміфонімів, які відносяться до комп'ютеронімів, підрозділу ідеонімів. Було освітлено 7 функцій, які можуть виконувати віртуалміфоніми. В подальших розвідках планується провести статистичні підрахунки розподілу функцій власних назв на матеріалі прикладів використання власних назв в електронних іграх.

Список використаної літератури

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 ин. и нац. словарей, 1958. — 1905 с.
3. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів) : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. — Одеса, 2016. — 251 с.
4. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів) : автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. — Одеса, 2016. — 20 с.
5. Карпенко Ю. О. Літературна ономастика / Ю. О. Карпенко. — Одеса: Астропринт, 2008. — 328 с.
6. Лурия А. Р. Лекции по общей психологии / А. Р. Лурия. — СПб.: Питер, 2006. — 320 с.
7. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская. — М.: Наука, 1978. — 198 с.
8. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. — М.: Наука, 1973. — 367 с.
9. 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.
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. Encyclopædia Britannica [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.britannica.com>.
12. 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/>.

T. V. Varbanets

*аспирант кафедры грамматики английского языка
Одесского национального университета им. И. И. Мечникова
преподаватель кафедры иностранных языков
Национального университета «Одесская юридическая академия»
e-mail: tvo1986@mail.ru
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442*

ВИРТУАЛМИФОНИМЫ И ИХ ФУНКЦИИ***Резюме***

В статье очерчена новая для ономастики сфера — ономастика электронных игр. Были описаны особенности такого подкласса компьютеронимов, как виртуалмифонимы. Также были рассмотрены функции, которые виртуалмифонимы могут исполнять в электронных играх.

Ключевые слова: *электронная игра, компьютероним, идеоним, виртуалмифоним.*

T. V. Varbanets

*Postgraduate Student of the English Grammar Department of Odesa National I. I. Mechnikov University, Lecturer of the Department of Foreign Languages of National University «Odesa Academy of Law»
e-mail: tvo1986@mail.ru
ORCID ID: 0000–0002–4278–0442*

ELECTRONIC GAME NAMES AND THEIR FUNCTIONS***Abstract***

A brand-new sphere of scientific research for onomastics was outlined in the present article. Personal names found in electronic games are the subject of the research. The subject of the research is to characterize their peculiarities with specific emphasis on their functions. The aim of the research is to describe their nature and analyze main tendencies of their functioning. As a result, thirteen subtypes of Electronic Game Names were singled out and seven of their functions were dwelt on in detail. Two types of possible functions that Electronic Game Names may perform were singled out: those that may be performed both by general names and by proper names, and those that may be performed only by personal names. Among functions that may be performed only by personal names, there are further subtypes. To complete the research, descriptive and taxonomic methods were used extensively. The results of the research are of value to further development and modernization of onomastics.

Key words: *electronic game, computeronym, ideonym, electronic game name.*

Надійшла до редакції 03.09.2016