

## МОТИВАЦІЯ АНГЛОМОВНИХ ВІРТУАЛІФОНІМІВ

*У статті проводиться аналіз особливостей мотивації віртуаліфонімів – власних назв на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор, а саме, окреслено загальні мотиваційні тенденції віртуаліфонімів з позицій когнітивно-ономасіологічного підходу до мотивації. Виділено основні типи мотивації віртуаліфонімів та окреслено особливості мотивації кожного класу віртуаліфонімів.*

*Ключові слова: електронна гра, комп'ютерна гра, відеогра, віртуальний світ, комп'ютеронім, софтонім, віртуаліфонім, мотивація.*

Татьяна Варбанец. МОТИВАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ВИРТУАЛМИФОНИМОВ

*В статье проводится анализ особенностей мотивации виртуалмифонимов, а именно, обозначены основные тенденции в мотивации виртуалмифонимов с позиций когнитивно-ономасиологического подхода к мотивации. Выделены основные типы мотивации виртуалмифонимов и обозначены особенности мотивации каждого класса виртуалмифонимов.*

*Ключевые слова: электронная игра, компьютерная игра, видеоигра, виртуальный мир, компьютероним, софтоним, виртуалмифоним, мотивация.*

Tetiana Varbanets. MOTIVATION OF ENGLISH ELECTRONIC GAME NAMES

*An in-depth analysis of motivation of electronic game names is carried out in the present paper, namely, the basic tendencies in electronic game names motivation are outlined from the viewpoint of cognitive onomasiology. The basic types of electronic game names motivation are dwelt on together with the peculiarities of the motivation of each subclass of them.*

*Keywords: electronic game, computer game, videogame, virtual world, computer-related name, software name, electronic game name, motivation.*

Більшість людей сьогодні хоч раз у житті запускала якусь комп'ютерну гру, відеогру чи гру на мобільному пристрої. Ігрові програми на всіх названих вище платформах пропонуємо називати електронними іграми. Електронні ігри мають власні лінгвальні особливості, які, через власну новітність, є недостатньо описаними в розвідках учених-мовознавців попри велику зацікавленість наукової спільноти, що зумовлює актуальність даної розвідки.

Об'єктом дослідження є онімічна складова англomовного дискурсу електронних ігор. Предметом дослідження є специфіка мотивації онімів, що притаманні англomовному дискурсу електронних ігор. Матеріалом дослідження послуговували власні назви, вибрані з електронних ігор *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Borderlands 2* та *Grand Theft Auto V* (яку ми далі називатимемо *GTA V*), загальною кількістю 100 одиниць.

Через схожість електронних ігор та літературних творів (електронна гра – це, за словами Г. Костікяна, «інтерактивне оповідання» [5]), за основу термінологічного апарату для опису віртуальних світів електронних ігор взято нароби літературної ономастики.

Ми виходимо з положення, що віртуальний світ електронної гри має схильну до імітації природу, тобто відтворює реальний світ в мініатюрі. Різні електронні ігри мають різні ступені деталізації віртуального світу – від простої моделі з кількома персонажами до масивного віртуального світу з власними народами, державами, географічними об'єктами та тисячами персонажів. У попередніх розвідках було окреслено основні класи власних назв, що притаманні електронним іграм, тобто віртуаліфонімів, які розподіляються на 13 класів [див. докл. 1, 2]:

— віртуаліфоперсонім, який тлумачимо як «власну назву розумної істоти в електронній грі» [1];

— віртуалміфозоонім, під яким ми розуміємо «власну назву нерозумної істоти, тобто істоту не здатну до свідомої діяльності» [1];

— віртуалміфотеонім, який ми будемо розуміти як «назву надприродної сутності в електронній грі, яка виступає компонентом релігійної доктрини цієї гри» [1];

— віртуалміфотопонім, який охоплює «власні назви географічних локацій в комп'ютерній грі» [3, с. 56];

— віртуалміфоідеонім, до якого відносяться «власні назви предметів духовної культури в комп'ютерній грі» [3, с. 56];

— віртуалміфохремонім, до якого можна віднести «власні назви унікальних об'єктів в комп'ютерній грі» [3, с. 56];

— віртуалміфотітонім, під яким ми розуміємо «власні назви унікальної рослини в комп'ютерній грі» [3, с. 57];

— віртуалміфокосмонім, який охоплює «власні назви космічного об'єкта чи небесного тіла» [3, с. 57];

— віртуалміфоергонім, тобто клас, до якого відносяться «власні назви об'єднань віртуальних персонажів чи віртуальних установ в комп'ютерній грі» [3, с. 57];

— віртуалміфохрононім, до якого відносимо «власні назви подій чи відрізка часу в комп'ютерній грі» [3, с. 57];

— віртуалміфоуніверсонім, який ми визначаємо як «власні назви вимірів, паралельних реальностей тощо в електронній грі» [1];

— віртуалміфоквестонім, який, на нашу думку, охоплює «власні назви завдань в комп'ютерній грі, назви місії чи рівня» [3, с. 57];

— віртуалміфоексеонім, до якого можна віднести «власні назви навичок, вмій чи бонусів до характеристик» [3, с. 57].

У цій роботі увагу сконцентровано на особливостях мотивації віртуалміфонімів. Мотивація є багатозначним терміном, до розуміння якого існує багато підходів. Основою нашого дослідження було обрано когнітивно-ономасіологічний підхід О. О. Селіванової. У межах цього підходу мотивація дефінується як «наскрізна ... психоментальна операція встановлення семантичної й формальної залежності між мотиватором [твірною основою] і похідною номінативною одиницею (мовним знаком)» на основі різних аспектів «структури знань про позначуване в етнічній свідомості» [4, с. 480].

У когнітивно-ономасіологічному підході О. О. Селіванової виділяються наступні типи мотивації [4, с. 482–486]:

— Пропозиційний, який передбачає «застосування знаків-мотиваторів у прямих значеннях», тобто в процесі номінації «не використовуються механізми уяви». Має наступні підтипи:

- Гіперонімічний, який передбачає «вибор мотиваторів зі складу родових понять у мережі концептуальних ієрархічних зв'язків пропозиційних структур». Прикладами можуть слугувати *White Orchard* – назва локації в грі *Witcher 3*, яка точно описує цю місцевість; *Sandy Shores* – назва локації в грі *GTA V*, яка є дотичним описом цієї локації;

- Еквонімічний, який охоплює випадки вибору мотиватора «з позначень одного рівню узагальнення, зафіксованих в одному класі об'єктів як рубрикативи». Прикладом може виступати *Sanctuary Hole* – назва локації в грі *Borderlands 2*, яка з'явилась на місці локації *Sanctuary* після її передислокації;

- Опозитивний, який передбачає уживання «протилежного позначення зі застосуванням форманта заперечення». Можна навести наступний приклад: *No Man's Land*, назва локації в грі *Witcher 3*; *The Nowhere* – назва готелю в грі *Witcher 3*;

- Категорійний, що відповідає «конверсії, створенню синтаксичних дериватів». Приклад: *Chop* – ім'я собаки в грі *GTA V*;

- Предикатно-аргументний, при якому «мотиватор може позначати суб'єкт, предикати різних типів, об'єкт, інструментив, медіатив, локатив, темпоратив...». Прикладами можуть бути *Skullmasher* чи *Invader* – назви снайперських гвинтівок в грі *Borderlands 2*;

— Асоціативний, який є «за загальним механізмом метафоричним». Можна виділити такі підтипи:

- Структурно-метафоричний, який «характеризується інтеграцією донорської та реципієнтної зон на підставі одного суміжного компонента». Прикладом може виступати *Bison* – назва автівки, яка відрізняється великою потужністю, в грі *GTA V*;

- Дифузно-метафоричний, який «ґрунтується на дифузному поєднанні асоціативних комплексів різних доменів на підставі аналогії». Наприклад, *Bloody Baron* – прізвисько одного з персонажів гри *Witcher 3*;

- Гештальтний «застосовує мотиватори – знаки інших концептів – на підставі подібності зорових, слухових, одоративних, тактильних, смакових гештальтів». Як приклад можна навести *Crow's Perch* – назву міста, яке знаходиться на висоті в грі *Witcher 3*;

- Архетипний «характеризується вибором мотиваторів з огляду на асоціативне поєднання структури знань з іншою концептосферою на підставі первісних уроджених психічних елементів». Наприклад, назва снайперської гвинтівки *Pitchfork* в грі *Borderlands 2* поєднана в колективній підсвідомості з дияволом;

— Модусний передбачає «обрання оцінки позначуваного мотиваційною базою ономасіологічної структури і ґрунтується на різних пізнавальних функціях: сенсорних механізмах інтеріоризації світу, емоційному сприйнятті, мисленнєвій раціональній обробці, образно-метафоричному уподібненні з опертям на стереотипи, культурну символіку, архетипи колективного підсвідомого». Як приклад можна назвати *Cat* – назву зілля, яке дає можливість бачити в темряві, в грі *Witcher 3*;

— Змішаний, який охоплює випадки «поєднання в ономасіологічній структурі мотиваторів різного статусу у структурі знань про позначене». Прикладом є *Feline Armor* – назва набору броні, що дає бонус до швидких та ловких ударів, в грі *Witcher 3*, яка поєднує в собі мотиватори пропозиційного та модусного (кішка є стереотипом спритності та швидкості) типу;

— Концептуально-інтеграційний, якому відповідає «творення нового найменування шляхом сумарної композиції». Прикладом може слугувати *MMORPGFPS* – назва місії в грі *Borderlands 2*, яка є поєднанням назв двох жанрів електронних ігор: *MMORPG* (*Massively multiplayer online role-playing games*) та *FPS* (*First-person shooter*).

Задля ілюстрації нашої інтерпретації когнітивно-ономасіологічного підходу О.О. Селіванової було проаналізовано вибірку власних назв та наведено загальні мотиваційні особливості різних класів віртуаліфонімів з ігор *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Borderlands 2* та *Grand Theft Auto V* згідно з наведеною класифікацією.

Серед віртуаліфоперсонімів домінують позиції гіперонімічний, архетипний та дифузно-метафоричний типи мотивації, оскільки часто персонажів ігор намагаються якось додатково характеризувати та стереотипувати для того, щоб вони краще запам'ятались гравцям. Прикладами кожного можуть бути, відповідно, ім'я головного персонажу гри *The Witcher 3* – *Geralt of Rivia*, ім'я якого додатково вказує на місто його походження, персонаж гри *Borderlands 2* – *Mad Moxxi*, яка насправді не є сказаною, але поводить нестандартно, та додатково є підкреслено сексуальною, на що додатково вказує компонент *xxx* в імені. Прикладом архетипного ім'я є назвисько *Dandelion*, яке належить бардові, та символізує його мінливість та мобільність.

Серед віртуаліфозоонімів провідні позиції займають гіперонімічно-мотивовані оніми, прикладом яких є назвисько відомого монстра *The Beast of White Orchard*, якого характеризують за місцезнаходженням.

Якщо говорити про віртуаліфотеоніми, то більшість імен в нашій вибірці мають невідому мотивацію та, скоріш за все буди обрані довільно, прикладом чого є ім'я богині *Melitele*, мотивація якого невідома. Інтерес викликає ім'я богині *Freyja* з гри *Witcher 3*. Культ цієї богині є поширеним на островах *Skellige*, народ яких стилізовано під вікінгів. Саме цим зумовлена архетипна мотивація цього ім'я – *Freyja* було ім'ям богині давніх вікінгів.

Серед віртуаліфотопонімів домінують позиції займають слова з невідомою мотивацією, наприклад, назва країни *Redania* чи назва міста *Vizima*. Слід зазначити, що деякі назви є

фонетично спотвореними кальками реальних назв, наприклад, *Oxenfurt* – назва міста, де знаходиться відомий університет, що є натяком на місто *Oxford*, тобто має архетипну мотивацію.

Віртуаліфоідеоніми представлені в вибірці цілим розмаїттям різних мотиваційних типів. Популярними є гіперонімічний, наприклад, назва книги *The mage Alexander's log*; також частотною є дифузно-метафорична мотивація на кшталт памфлету *Concerned Citizen's sermons*.

Наявні в вибірці віртуаліфохремоніми мають переважно предикатно-аргументну мотивацію на кшталт назви гвинтівки *Skullmasher* та дифузно-метафоричну мотивацію на кшталт назви ще однієї гвинтівки *Boomstick*.

Серед віртуаліфогітонімів найбільш часто уживаним є гештальтний тип мотивації, наприклад, назва дерева з гри *Borderlands 2 – Mosstache*, яке є порівнянням дерева з великою кількістю гілок, що ростуть з одного місця, з вусами людини, але ця назва має ще один додатковий компонент – *moss*, що є пропозиційним компонентом змішаного типу мотивації.

В сфері віртуаліфокосмонімів та віртуаліфоуніверсонімів більшість онімів мають невідому мотивацію, тобто назви космічних тіл та вимірів асоційовані з арбітральним звуковим комплексом, який є плодом фантазії авторів гри. Прикладом може слугувати назва планети з гри *Borderlands 2 – Honus 4651*. Ще одним розповсюдженим типом мотивації віртуаліфокосмонімів та віртуаліфоуніверсонімів є архетипна мотивація. Прикладами останньої можуть слугувати назви планет з гри *Borderlands 2 – Eden-5, Hermes, Pandora*.

Серед віртуаліфоергонімів поширеними є назви з пропозиційною мотивацією, прикладом якої є назва торговельного союзу *Guild of Merchants*.

На нашу думку, найбільш частотним типом мотивації для віртуаліфохрононімів є пропозиційна, а саме гіперонімічна. Прикладами можуть бути назви подій в грі *Witcher 3 – The Battle of Brenna, The Conjunction of Spheres*.

Наша вибірка демонструє, що найбільш характерними типами мотивації для віртуаліфоквестонімів та віртуаліфоексеонімів є асоціативна, наприклад, назва квесту *The Flame of Hatred* та пропозиційна, наприклад, назва квесту *Haunted house*.

Підводячи підсумки, можна сказати, що в дослідженні було розглянуто особливості мотивації англійських віртуаліфонімів. Було виділено основні типи їх мотивації та проаналізовані загальні тенденції в мотивації різних класів віртуаліфонімів. В подальших розвідках планується дослідити словотвірні особливості віртуаліфонімів.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Варбанець Т. В. Онімія віртуальних світів електронних ігор / Т. В. Варбанець // Мова. – 2016. – № 26. – С. 61–66.
2. Варбанець Т. В. Онімна складова англійського дискурсу електронних ігор / Т. В. Варбанець // Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя з дня народження професора А. К. Корсакова. – Одеса: видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. – С. 111–112.
3. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англійських сайтонімів): дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. – Одеса, 2016. – 251 с.
4. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія / О. О. Селіванова. – Полтава : Довкілля-К, 2010. – 844 с.
5. 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>

Стаття надійшла до редакції 31.05.2017 р.