

aspects of the result. In the group of prospective nominations, unity is preserved due to the thesaurus implications of meanings. These implications include a compulsory reference to the typical situation, typical objects and means of elimination.

Key words: semantic polarization, verb, eliminating action, subject, object, essential qualities.

Статтю отримано 19.04.2018 р.

<http://dx.doi.org/10.18524/2307-4558.2018.29.139328>

УДК 811.111'373.2:528.5-523.8:793.7

ВАРБАНЕЦЬ Тетяна Вікторівна,

викладач кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія»;
вул. Академічна, 2, м. Одеса, 65009, Україна; тел.: +38 066 7362484; e-mail: professor.tatyana@icloud.com;
ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

ОНІМНА СПЕЦИФІКА НАЗВ КВЕСТІВ В ЕЛЕКТРОННИХ ІГРАХ

Анотація. *Об'єктом* дослідження є оніми на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор (віртуалміфоніми) в англійській мові. *Предметом* дослідження є функціональні, мотиваційні, словотвірні й структурні особливості одного з класів віртуалміфонімів — віртуалміфоквестонімів. *Матеріалом* дослідження слугує картотека з 200 віртуалміфоквестонімів зі гри *The Witcher 3: Wild Hunt*. *Висновками* роботи можна вважати такі положення: 1) головні функції віртуалміфоквестонімів — систематизувати й розбивати на етапи ігровий досвід, а також полегшувати орієнтацію в ігровому світі; 2) цими цілями зумовлено їх структурну та дериваційну специфіку: найрозповсюдженішими є складені віртуалміфоквестоніми, утворені за допомогою словоскладання, які дозволяють якомога повніше описати сутність квесту; 3) щодо мотивації віртуалміфонімів, найчастіше функціонує пропозиційна мотивація, що покликано полегшити орієнтацію гравця у віртуальному всесвіті.

Ключові слова: електронна гра, віртуалміфонім, віртуалміфоквестонім, квест.

Постановка проблеми. Сучасні технології пронизують всі сфери життя людства, в тому числі й розваги. З кожним роком все популярнішими стають електронні ігри на різних платформах: комп'ютери, мобільні телефони, ігрові консолі тощо. Електронні ігри є актуальним об'єктом дослідження для різних наук, зокрема їхній лінгвістичний складник — для мовознавства.

Майже кожна електронна гра має власний **лор** — вигаданий світ, у якому трапляються сюжетні події гри, зі своєю специфікою, персонажами, історією тощо. Його невід'ємним та одним із центральних складників є **ономастикон**, тобто сукупність усіх власних імен [1], за допомогою якого підтримується єдність і цілісність цього вигаданого світу, особливо за умови існування декількох ігор у цьому всесвіті чи фільмів або книжок, які розвивають та поглиблюють його події. Саме оніми на позначення об'єктів віртуальних світів електронних ігор (віртуалміфоніми) в англійській мові є об'єктом **vernacular** нашого дослідження.

Постановка дослідницьких завдань. У попередніх розвідках було окреслено різні лінгвальні особливості віртуалміфонімів [див. докладніше: 2; 3; 4]. У цій статті предметом дослідження є функціональні, мотиваційні, словотвірні й структурні особливості одного з класу віртуалміфонімів — віртуалміфоквестонімів, які дефінуємо як «власні назви завдань у комп'ютерній грі, назви місії чи рівня» [5, с. 57]. Матеріалом дослідження слугує 200 картотека з віртуалміфоквестонімів з гри *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Виклад основного матеріалу. Клас віртуалміфоквестонімів є винаходом розробників електронних ігор, який спрямовано на систематизацію досвіду гравця через розбивання цього досвіду на певні етапи. Вони називають **квести** — завдання, які головний герой електронної гри отримує від іншого персонажа, після виконання яких він зазвичай одержує нагороду [8]. Цей клас онімів можна розділити на два великих підкласи [див. докладно: 5, с. 57]:

- Назви основних квестів, які називають події, що формують лінію сюжету в електронній грі. Їх виконання є обов'язковим для просування у грі й, фактично, є тим, заради чого гравець грає в гру. Як зазначає М. Карпенко, ці назви є більш креативними: вони часто містять метафори, метонімії, алюзії, фрагменти фразеологізмів. На нашу думку, для цього є два приводи: 1) розробники не бажають назвою розкривати несподівані напрямки розвитку сюжету; 2) події цих квестів часто є надто складними для буквального опису однією фразою. Прикладом цього підкласу віртуалміфоквестонімів може виступати квест *Family Matters* з аналізованої гри, в якому потрібно розплутати сімейну драму центральних персонажів. Назва вірогідно є алюзією на американський серіал з такою самою назвою;

- Назви другорядних квестів, які є більш описовими. Це може бути пов'язано з тим, що вони не відображають якісь значущі сюжетні події, а зазвичай слугують для того, щоб вказати / нагада-

ти гравцю, що саме потрібно зробити. Прикладом цього підкласу може слугувати квест *Contract: WoodlandBeast* з аналізованої гри, що фактуально описує завдання, яке є контрактом на вбивство звіря в лісі.

Підсумовуючи і розширюючи вищесказане, можемо виокремити такі **функції** віртуалміфоквестонімів:

1. Систематизація й розбивання на етапи ігрового досвіду гравця;
2. Полегшення взаємодії між гравцями при обговоренні гри на тематичних форумах та іншими способами (що логічно випливає з попереднього пункту);
3. Описання завдання для полегшення орієнтації гравця у світі електронної гри.

Віртуалміфоквестоніми мають, у порівнянні з іншими класами віртуалміфонімів, дистинктивні ознаки щодо структури. Прості за структурою віртуалміфоквестоніми, тобто ті, які мають одну кореневу морфему, майже відсутні в аналізованій грі. Ті, що було виявлено, належать до простих афіксальних; простих безафіксних у нашій вибірці не було виявлено. Прикладами можуть слугувати прості афіксальні за структурою назви квестів на кшталт *Nameless*, в якому потрібно знайти людину з прізвиськом *Craven*, який виявився, всупереч прізвиську, не боягузом, або *Disturbance*, в якому потрібно знайти джерело енергії, яке заважає магічному пристрою.

Складні за структурою віртуалміфоніми також виявились нечисленними у вибірці. Прикладами можуть слугувати наступні назви квестів, які є власне композитами за структурою: *Payback*, в якому потрібно допомогти персонажу *Ciri* покарати тих, хто її скривдив, і подякувати тим, хто їй допомагав, або *TheSunstone*, де потрібно знайти артефакт, який називається *Sunstone*. Афіксальні композити й складні скорочення були відсутні у вибірці. Більш того, в електронній грі, події якої розгортаються в епоху Середньовіччя, вірогідність зустріти будь-які віртуалміфоніми, які були б складними скороченнями за структурою, є надзвичайно малою через їхнє «сучасне» звучання.

Складені за структурою віртуалміфоквестоніми формують найбільшу частку нашої вибірки. Більша її частина формується зі словосполучень за структурою, наприклад, квест *BloodyBaron*, в якому потрібно зустрітися з персонажем, який носить це ім'я, або *TheNiflgardianConnection*, в якому потрібно розшукати шпигуна імперії Нільфгард. Малу частку вибірки формують фрази за структурою, наприклад, назва квесту *GetJunior*, в якому потрібно подолати персонажа, якого звуть *Whoreson Junior*. Цікавим видається, що серед назв другорядних квестів більше фраз за структурою, що свідчить про їх більш описовий характер. У вибірці не було виявлено онімів-словосполук за структурою.

Підсумовуючи вищесказане, можна висновувати, що найрозповсюдженішим структурним типом віртуалміфонімів є словосполучення. Менш розповсюдженим типом є фраза. Частка власне композитів і простих афіксальних віртуалміфоквестонімів є малою. Інші структурні типи не репрезентовані у вибірці. Частота вживання таких типів, на нашу думку, зумовлена значним обсягом інформації, яку автори гри намагаються подати за допомогою оніма, та стилістичними обмеженнями, які накладає вибір місця й епохи подій гри.

Структурна специфіка віртуалміфоквестонімів зумовлює дистрибуцію дериваційних моделей, які використовуються для їх утворення. Найчастотніше вживаною дериваційною моделлю, за класифікацією М. М. Торчинського [7, с. 14], є власне складання, прикладом якої може слугувати назва квесту *ImperialAudience*, де, як передбачає назва, потрібно зустрітися з імператором, або *FinalPreparations*, у якому потрібно підготуватися до вирішального бою із супротивником. У вибірці є також кілька випадків афіксації, чи, точніше, суфіксації, наприклад, згадані вище *Nameless* або *Disturbance*. Інші дериваційні моделі не репрезентовані у вибірці.

Під час аналізу мотивації віртуалміфоквестонімів ми дотримувались **когнітивно-ономасіологічного** підходу О. О. Селіванової [6, с. 482–486]. У вибірці було виявлено такі типи мотивації віртуалміфоквестонімів за цією класифікацією:

- **Пропозиційний** тип мотивації, який передбачає використання компонентів оніма у своїх прямих, словникових значеннях і має такі підтипи:

- о **Гіперонімічний** підтип мотивації, який передбачає вибір мотиваторів зі складу родових понять у мережі концептуальних ієрархічних зв'язків пропозиційних структур. Прикладом може слугувати квест *TheBattleofKaerMorhen*, у якому потрібно виграти баталію в замку під назвою *KaerMorhen*, або квест *CountReuven'sTreasure*, в якому потрібно знайти скарб зазначеного в назві графа. Цей тип є найчисленнішим у нашій вибірці.

- о **Опозитивний** підтип мотивації, який передбачає уживання протилежного позначення із застосуванням форманта заперечення. Можна навести такий приклад: квест *NoPlaceLikeHome*, у якому потрібно розпивати алкогольні напої з друзями в рідному замку. Цей тип є мало представленим у нашій вибірці.

- о **Еквонімічний** підтип мотивації, який охоплює випадки вибору мотиватора «з позначень одного рівня узагальнення, зафіксованих в одному класі об'єктів як рубрикативи». У вибірці цей тип без поєднання з іншими відсутній, детально його описано в розділі про комбіновану мотивацію.

- о **Категорійний й предикатно-аргументний** підтипи мотивації у вибірці не були виявлені.

- **Асоціативний** тип мотивації, який охоплює вживання компонентів оніма в непрямих значеннях на кшталт метафоричних переносів, поділяється на такі підтипи:

о **Структурно-метафоричний** підтип мотивації, якому властива інтеграція донорської та реципієнтної зон на підставі одного суміжного компонента. Прикладом може виступати квест *OnThinIce*, в якому потрібно подолати головних супротивників гри. Своєю назвою квест указує на критичність ситуації й високу вірогідність провалу. Цей тип є уживаним, проте не є розповсюдженим до того ж ступеня, що пропозиційний (гіперонімічний).

о **Дифузно-метафоричний** підтип мотивації, який ґрунтується на дифузному поєднанні асоціативних комплексів різних доменів на підставі аналогії». Прикладом може виступати квест *BrokenFlowers*, в якому потрібно спілкуватися з декількома покинутими дівчинами ловеласа. В цій назві, на нашу думку, дівчина уподібнюється до квітки, а акт покидання її — до зламання цієї квітки. Цей тип мотивації мало вживається при утворенні віртуалміфоквестонімів з нашої вибірки.

о **Гештальтний** підтип мотивації «застосовує мотиватори — знаки інших концептів — на підставі подібності зорових, слухових, одоративних, тактильних, смакових гештальтів». Як приклад можна навести назву квесту *TheCalmBeforetheStorm*, в якому одна з головних героїнь відпочиває з новими друзями, коли її наздоганяють вороги та вчиняють жорстоку атаку на селище, де вона ховалась. Тут бачимо порівняння атаки зі штормом. Цей тип мотивації також має малий ступінь репрезентації в нашій вибірці.

о Онімів, які б мали **архетипну** мотивацію, в нашій вибірці не виявлено.

• **Модусний** тип мотивації, який передбачає вибір оніма з оцінним судженням. Прикладами можуть виступати квести *UglyBaby*, де потрібно повернути персонажа, перетвореного на потворного карлика, до первинного обліку, або *A DarkLegacy*, який полягає в пошуку скарбу у старовинному маєтку з привидами. Кількість віртуалміфоквестонімів у нашій вибірці, які мають таку мотивацію, є обмеженою.

• **Змішаний** тип мотивації, який охоплює випадки «поєднання в ономасіологічній структурі мотиваторів різного статусу у структурі знань про позначене». Прикладом є назва квесту *BloodontheBattlefield*, у якому йдеться про поховання товариша, який пав на полі бою. На нашу думку, в цій назві поєднано пропозиційну (*Battlefield*) і асоціативну (*Blood*) мотивацію. Віртуалміфоквестоніми з таким типом мотивації зустрічаються в нашій вибірці доволі часто.

• Віртуалміфоквестонімів із **концептуально-інтеграційною** мотивацією в нашій вибірці не було виявлено.

Підсумовуючи вищесказане, можна висновувати, що найчастіше віртуалміфоніми мають пропозиційну (гіперонімічну) й асоціативну (структурно-метафоричну) мотивацію, рідше — змішану, модусну, асоціативну (гештальтну й дифузно-метафоричну) та пропозиційну (опозитивну). Такий розподіл зумовлено функціональною спрямованістю онімів цього класу — схарактеризувати завдання, яке потрібно зробити, чи описати ситуацію взагалі.

Висновки. Як підсумок, можна сказати, що головні функції віртуалміфоквестонімів — систематизувати й розбивати на етапи ігровий досвід, а також полегшувати орієнтацію в ігровому світі. Цими цілями зумовлено їх структурну і дериваційну специфіку — найрозповсюдженішими є складені віртуалміфоквестоніми, утворені за допомогою словоскладання, які дозволяють якомога повніше описати сутність квесту. Щодо мотивації віртуалміфонімів, найчастіше зустрічається пропозиційна мотивація, що покликано полегшити орієнтацію гравця у віртуальному всесвіті. В подальших розвідках планується дослідити функціональну, структурну, дериваційну і мотиваційну специфіку інших класів віртуалміфонімів.

Л і т е р а т у р а

1. Бучко Д. Г., Ткачова Н. В. Словник української ономастичної термінології. — Харків : Ранок-НТ, 2012. — 256 с.
2. Варбанець Т. В. Віртуалміфоніми та їх функції // Записки з ономастики. — Одеса, 2016. — № 19. — С. 24–31.
3. Варбанець Т. В. Мотивація англomовних віртуалміфонімів // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство. — Тернопіль, 2017. — Вип. 1 (27). — С. 50–53.
4. Варбанець Т. В. Онімія віртуальних світів електронних ігор // Мова. — Одеса : Астропринт, 2016. — № 26. — С. 61–66.
5. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англomовних сайтонімів) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. — Одеса : ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2016. — 251 с.
6. Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. — Полтава : Довкілля-К, 2010. — 844 с.
7. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : автореф. дис. ... докт. філол. наук: 10.02.01. — К., 2010. — 27 с.
8. Oh G., Kim J. Effective Quest Design in MMORPG Environment. — URL : <https://web.archive.org/web/20050812082528/http://www.empevents.com/GD05/a.asp?option=C&V=11&SessID=4684>

References

1. Buchko, D. G., Tkachova, N. V. (2012), *Ukrainian onomastic terminology dictionary [Slovník ukraїns'koi' onomastichnoi' terminologii']*, Ranok-NT, Kharkiv, 212 p.
2. Varbanets, T. V. (2016), «Electronic Game Names and their Functions», *Opera in Onomastica* [«Virtualmifonimy ta jih funkciji», *Zapysky z onomastyky*], Odessa I. I. Mechnikov University, Odessa, vol. 19, pp. 24–31.
3. Varbanets, T. V. (2017), «Motivation of English Electronic Game Names», *Ternopil National Pedagogical University Scientific Journal. Series: Linguistics* [«Motyvaciya angломovnykh virtualmifonimiv», *Naukovi zapysky Ternopil's'kogo nacional'nogo pedagogichnogo universytetu. Serija : Movoznavstvo*], Ternopil', vol. 1 (27), pp. 50–53.
4. Varbanets, T. V. (2016), «Virtual Game World Onomastics», *Mova (Language)* [«Onimija virtual'nykh svitiv elektronnykh igor», *Mova*], Odessa I. I. Mechnikov National University, Astroprynt, Odessa, Vol. 26, pp. 61–66.
5. Karpenko, M. Ju. (2016), *The Onymic Space of the Internet (Based on English Site Names), PhD Thesis [Onimnyj prostir Internetu (na materiali angломovnykh sajtonimiv) : dys. ... kand. filol. nauk : 10.02.04]*, Odessa I. I. Mechnikov National University, 251 p.
6. Selivanova, O. O. (2010), *Encyclopedia of Linguistics [Linhvistychna encyklopedija]*, Dovkillia-K, Poltava, 844 p.
7. Torchyns'kyj, M. M. (2010), *Structure Typology and Functioning of Personal Names in the Ukrainian Language, Grand PhD Thesis [Struktura, typologija i funkcionuvannja onimnoi' leksyky ukraїns'koi' movy : avtoref. dys. ... dokt. filol. nauk : 10.02.01]*, Kyiv National University, 502 p.
8. Oh, G., Kim, J. (2005), *Effective Quest Design in MMORPG Environment*, available at: <https://web.archive.org/web/20050812082528/http://www.cmpevents.com/GD05/a.asp?option=C&V=11&SessID=4684>.

ВАРБАНЕЦ Татьяна Викторовна,

преподаватель кафедры иностранных языков Национального университета «Одесская юридическая академия»; ул. Академическая, 2, г. Одесса, 65009, Украина; тел.: +38 066 7362484; e-mail: professor.tatyana@icloud.com; ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

ОНИМНАЯ СПЕЦИФИКА НАЗВАНИЙ КВЕСТОВ В ЭЛЕКТРОННЫХ ИГРАХ

Аннотация. *Объектом* исследования являются онимы, которые номинируют объекты виртуальных миров электронных игр (виртуалмифонимы) в английском языке. *Предметом* исследования являются функциональные, мотивационные, словообразовательные и структурные особенности одного из классов виртуалмифонимов — виртуалмифоквестонимов. *Материалом* исследования служат 200 виртуалмифоквестонимов из игры *The Witcher 3: Wild Hunt*. **Выводами** работы можно считать следующие положения: 1) главные функции виртуалмифоквестонимов — систематизировать и разбивать на этапы игровой опыт, а также облегчать ориентацию в игровом мире; 2) этими целями обусловлена их структурная и деривационная специфика: самыми распространёнными являются составные виртуалмифоквестонимы, образованные с помощью словосложения, что позволяет полнее описать сущность квеста; 3) что касается мотивации виртуалмифонимов, чаще всего встречается пропозициональная мотивация, цель которой — облегчить ориентацию игрока в виртуальной вселенной.

Ключевые слова: электронная игра, виртуалмифоним, виртуалмифоквестоним, квест.

Tatyana V. VARBANETS,

post-graduate student of the Department of Grammar of the English Language of Odessa I. I. Mechnikov National University; teacher of the Department of Foreign Languages of National University «Odessa Law Academy»; tel.: +38 066 7362484; e-mail: professor.tatyana@icloud.com; ORCID ID: 0000-0002-4278-0442

THE ONOMASTIC PECULIARITIES OF QUEST NAMES IN ELECTRONIC GAMES

Summary. The personal names that nominate objects of virtual worlds of electronic games in the English language are the *object* of the study. The functional, motivational, derivational, and structural features of one of the classes of electronic game names, quest names, is the *subject* of the study. The *material* of the study is comprised of 200 quest names from the game *The Witcher 3: Wild Hunt*. The following statements can be considered the outcomes of our research: 1) the main functions of quest names are to systematize and break down the gaming experience into phases, and also to facilitate the orientation in the game world; 2) these functions determine their structural and derivational peculiarities — the most common are composite quest names, formed by compounding, which allow describing the essence of the quest more extensively; 3) as for the motivation of quest names, propositional motivation is the most common; its goal is to facilitate the player's orientation in the virtual universe.

Key words: electronic game, electronic game name, quest name, quest.

Статтю отримано 27.04.2018 р.