

<http://dx.doi.org/10.18524/2307-4558.2018.29.139329>

УДК 811.111'373.2.001.33:73/79

**ВАСИЛЬЄВА Ольга Олександрівна,**

викладач кафедри іноземних мов Національного університету «Одеська юридична академія»; вул. Академічна, 2, м. Одеса, 65009, Україна; тел.: +380674864308; e-mail: vasylyeva@inbox.ru;  
ORCID ID: 0000-0001-8077-3529

## КОМП'ЮТЕРОНІМИ: СТРУКТУРНИЙ АСПЕКТ

**Анотація.** Статтю присвячено дослідженню комп'ютеронімів — власних назв на позначення різних типів комп'ютерних програм. **Метою** статті є встановлення структурних типів комп'ютеронімів. **Об'єктом** дослідження послугували англomовні комп'ютероніми, **предметом** — їхні структурні особливості. **Матеріалом** дослідження було обрано 100 англomовних комп'ютеронімів на позначення комп'ютерних ігор методом суцільної вибірки з рейтингу *Metacritic*, в якому зібрано опубліковані у ЗМІ відгуки про фільми, ігри, музичні альбоми та под., на підставі яких вираховується середня оцінка за стобальною шкалою кожного з тих, що увійшли до переліку найпопулярніших. Рейтинг оновлюється кожні 90 днів, дата збору матеріалу — квітень 2018 року. **Висновки:** проведене дослідження дало змогу встановити, що провідні позиції серед комп'ютеронімів посідають багатокomпонентні та однокомпонентні словосполучення, тобто такі номінації, що експлікують сутність гри, найповніше її характеризують ще на першому етапі сприйняття власної назви. **Подальші розвідки** заплановано спрямувати на дослідження семантики комп'ютеронімів англійської мови та структурно-семантичного потенціалу англomовних ідеонімів усіх підкласів з метою визначення їхніх загальних та дистинктивних рис.

**Ключові слова:** ономастика, ідеонім, комп'ютеронім, структурний тип.

**Постановка проблеми.** Відштовхуючись від словникових дефініцій терміна **ідеонім** як власної назви, що має денотат у розумовій, ідеологічній та художній сферах людської діяльності [4, с. 61], або власної назви окремого об'єкта культури, науки, мистецтва, взагалі духовності [1, с. 94], ми запропонували власну, уточнену дефініцію цього терміна: **ідеоніми** — це «власні назви результатів людської творчої діяльності, які мають духовну, інтелектуальну та мистецьку цінність» [2, с. 165].

Детальну денотатно-номінативну класифікацію ідеонімів було розроблено М. М. Торчинським [6, с. 124]. Система ідеонімів обіймає такі класи:

- 1) **артіоніми** — власні назви творів мистецтва;
- 2) **бібліоніми** — власні назви текстів;
- 3) **гемероніми** — власні назви засобів масової інформації;
- 4) **поетоніми** — власні назви художнього мовлення;
- 5) **артифрагментоніми** — власні назви, засвідчені у творах мистецтва;
- 6) **хрононіми** — власні назви проміжків часу.

Зазначену класифікацію нами було дещо змодифіковано [2, с. 165], ми виокремили чотири основні класи ідеонімів, а саме:

1) **артіоніми**, які обіймають **імажоніми** (власні назви образотворчого мистецтва: статуя, портрет), котрі мають подальші специфікації, що обіймають власні назви картин, графічних об'єктів, гравюр, ікон (це є актуальним для православної та католицької церков, але не для протестантської), фотографій, букетів, скульптур, експозицій; **сценоніми** (власні назви сценічних творів), до яких належать оніми на позначення будь-яких вистав: опер, спектаклів, балетів, концертів, циркових вистав; **музиконіми** (власні назви музичних творів), до яких належать оніми на позначення пісень, інструментальних музичних творів та їхніх збірників; **фільмоніми** (власні назви фільмів), які обіймають ігрові й неігрові кіно-, теле- та мультфільми, серіали, телевізійні програми;

2) **бібліоніми**, які обіймають власні назви всіх письмових та усних текстів, включаючи електронні, тобто сайтоніми, а також їхніх серій та збірок, що належать до будь-яких публіцистичних стилів, літературних типів чи жанрів;

3) **гемероніми**, тобто власні назви засобів масової інформації, інформаційних радіо- та телепрограм;

4) **комп'ютероніми**, які, вбирають до себе всі власні назви на позначення різних типів комп'ютерних програм: системних, як *Windows 10*, та додатків, як *Microsoft Word*, до яких також належать ігри на кшталт *Doom*.

**Постановка завдання.** На останньому підрозділі плануємо зупинитися в цій розвідці, маючи на меті з'ясувати структурні особливості ідеонімів. Об'єктом дослідження послугували англomовні комп'ютероніми, предметом — їхні структурні особливості. Матеріалом дослідження було обрано 100 англomовних комп'ютеронімів на позначення комп'ютерних ігор методом суцільної вибірки з рейтингу *Metacritic* [9], в якому зібрано опубліковані у ЗМІ відгуки про фільми, ігри, музичні альбоми та под., на підставі яких вираховується середня оцінка за стобальною шкалою кожного з тих, що увійшли до переліку найпопулярніших. Рейтинг оновлюється кожні 90 днів, дата збору матеріалу — квітень 2018 року.

**Виклад основного матеріалу.** Дослідженням структури власних назв займалися багато ономастологів, зокрема Д. Г. Бучко [1], В. В. Німчук [3], Н. В. Подольська [4], О. В. Суперанська [5]. Згідно з ономастичною традицією власні назви за структурою розподіляються на однокомпонентні, двокомпонентні та багатоконпонентні структури; на прості, складні та складені. До однокомпонентних належать ідеоніми, які виражено непохідними та простими похідними (суфіксальними й префіксальними) словами, а також складними словами. Складні ідеоніми розмежовуються на власне композити, афіксальні композити й абрєвіатури. Двокомпонентні й багатоконпонентні ідеоніми можуть бути представлені словосполученнями, словосполученнями й реченнями.

**Однокомпонентні** комп'ютероніми досліджуваного класу не виявилися численними. В ході дослідження було виокремлено лише 4 % власних назв комп'ютерних ігор, які виражено **простими непохідними** словами, переважно іменниками: *Solo, Slyde, NORTH, To Leave*. Як бачимо, лише один онім представлено дієсловом. Однокомпонентні власні назви, які виражені **простими похідними** (суфіксальними й префіксальними) словами, становлять лише 2 %. Це — префіксальний похідний статив *Unalive* та конфіксальний оказіональний дієприкметник *Rememored*. Крім того, однокомпонентні оніми цього класу також представлені **складними** словами, серед яких переважають **власне композити** на кшталт *Owlboy, BallSky, DragoDino, Deiland*. Цікавими виявляються результати телескопічного словотвору, прикладами чого можуть послугувати оніми *Zombillie (Zombie Billie), PixARK (Pixar Arcade)*. Було виокремлено також один суфіксальний композит *Spacejacked (Space + jack + ed)*. Абрєвіатури в ролі власних назв ігор було використано в 3 % випадків: *X2048, Q. U. B. E., BAFL: Brakes Are For Losers*, причому в останньому онімі бачимо також і розшифровку назви. Таким чином, однокомпонентні власні назви на позначення комп'ютерних ігор представлено лише 18 % випадків від загальної кількості.

**Двокомпонентні** оніми досліджуваного класу лише в одному випадку представлено **словосполученням** *Into the Breach*, на відміну від численних **словосполучень**, різних за структурою:

- **ІМЕННИК + ІМЕННИК**: *God of War, Shadow of the Colossus, Alchemist's Castle*. Досить поширеними є випадки застосування власних назв у ролі першого компонента таких словосполучень: *Agatha Knife, Aperiaon Cyberstorm*.

- **ПРИКМЕТНИК + ІМЕННИК**: *Light Fall, The Invisible Hours*.

- **ІМЕННИК + ЧИСЛІВНИК**: *Bayonetta 2*. Такі назви є численними, тому що другий елемент номінує частину випуску цієї гри.

- **ЧИСЛІВНИК + ІМЕННИК**: *12 orbits*.

**Речення** також було виокремлено серед двокомпонентних власних назв: *I, Hope* та *I, Zombie*, в обох наведених випадках це еліптичні речення, які наслідують назві класичного фантастичного твору А. Азімова «*I, Robot*». Ще в одній назві *Swim Out* маємо справу з імперативним реченням. Загальна кількість двокомпонентних власних назв на позначення комп'ютерних ігор становить 39 % від загальної кількості.

**Багатоконпонентні** власні назви на позначення комп'ютерних ігор представлені переважно **словосполученнями**. Тут можемо виокремити такі тенденції:

- багатослівне словосполучення, яке є власне назвою гри: *Aqua Moto Racing Utopia, MX vs. ATV All Out, R. B. I. Baseball 18*;

- поєднання назви гри з порядковим номером випуску на кшталт *Far Cry 5, Gal\*Gun 2, Megadimension Neptunia VIII*;

- поєднання назви оригінальної гри з уточнювальною назвою епізоду: *Injustice 2: Legendary Edition, Batman: The Enemy Within — Episode 5: Same Stitch, Hellblade: Senua's Sacrifice, Assetto Corsa: Ultimate Edition, Kingdom Come: Deliverance — Treasures of the Past, Devil May Cry HD Collection*. Зауважимо, що саме такий структурний тип номінації є найчисленнішим.

Крім того, нами було виокремлено 4 % багатоконпонентних **речень**: три імперативні, причому два з них в окличній формі, два — в негативній — *Survive Mr. Cube!, Don't Bite Me Bro!, Don't Starve: Mega Pack*; одне речення в питальній формі — *Where Are My Friends?* Загальна кількість багатоконпонентних онімів цього класу становить 43 % від загальної кількості.

Узагальнено отримані результати в таблиці:

Отримані результати можна унаочнити в наступній діаграмі:

**Висновки.** Отримані результати дають змогу стверджувати, що провідні позиції серед аналізованих онімів посідають багатоконпонентні та однокомпонентні словосполучення, тобто такі номінації, що експлікують сутність гри, найповніше її характеризують ще на першому етапі сприйняття власної назви. Наші спостереження добре перегукуються з висновками Дж. О. Батлера [7, с. 218] щодо власних назв відеоігор, які використовують у серіалі «*The Simpsons*»: «Назви ігор є прямолінійними у вираженні інформації», тобто вони виконують інформаційну й рекламну функції (пор. типову назву гри «*Sword Art Online: Fatal Bullet — Ambush of the Imposters*», в якій присутній опис жанру гри, а також уточнено зображуваний епізод). Вибір дексприптивних власних назв для комп'ютерних ігор можна пояснити цільовою аудиторією цього ринкового сегмента, бо 29 % гравців мають менше 18 років за сучасною американською статистикою [8], хоча середній вік гравців — це 35 років.

## Співвідношення структурних типів власних назв на позначення комп'ютерних ігор

Структурний тип	Кількість (%)
<b>Однокомпонентні</b>	<b>18</b>
- непохідні слова	4
- похідні слова	2
- власне композити	8
- афіксальні композити	1
- абрєвіатури	3
<b>Двокомпонентні</b>	<b>39</b>
- словосполуки	1
- словосполучення	35
- речення	3
<b>Багатокомпонентні</b>	<b>43</b>
- словосполучення	39
- речення	4

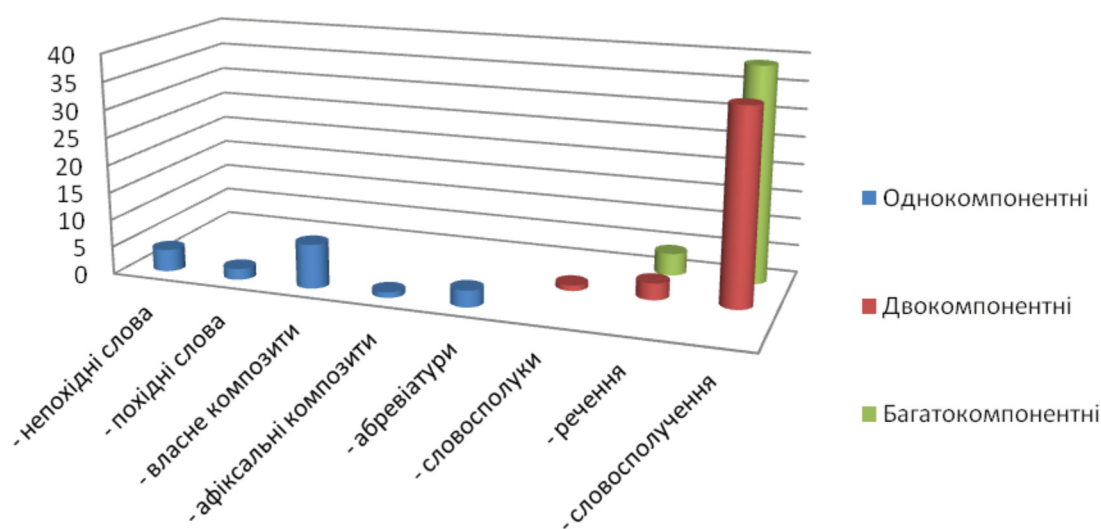


Рис. 1. Графічна репрезентація співвідношення структурних типів власних назв на позначення комп'ютерних ігор

Подальші розвідки плануємо спрямувати на дослідження семантики комп'ютеронімів англійської мови та, у ширшому сенсі, структурно-семантичного потенціалу англійських ідеонімів усіх підкласів з метою встановлення їхніх загальних та дистинктивних рис.

## Література

1. Бучко Д. Г., Ткачова Н. В. Словник української ономастичної термінології — Харків : Ранок-НТ, 2012. — 256 с.
2. Васильєва О. О. Денотатно-номінативна класифікація ідеонімів // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія «Філологічні науки. Мовознавство». — Луцьк, 2016. — Вип. 6. — С. 165–168.
3. Німчук В. В. Українська ономастична термінологія (проект) // Повідомлення Української ономастичної комісії. — К. : Наукова думка, 1966. — С. 24–43.
4. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. — 2-е изд. — М. : Наука, 1988. — 192 с.
5. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. — 2-е изд., испр. — М. : Изд-во ЛКИ, 2007. — 368 с.
6. Торчинський М. М. Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови : дис. ... доктора філол. наук : 10.02.01. — К., 2010. — 502 с.
7. Butler J. O. Psychological Ramifications of Videogame Naming in The Simpsons // Names. — Vol. 63. — Num. 4. — 2015. — P. 210–219.
8. Age breakdown of video game players in the United States in 2017 [Electronic resource]. — Available at: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>
9. Video Game Reviews, Articles, Trailers and more [Electronic resource]. — Available at: <http://www.metacritic.com/game>.



## References

1. Buchko, D. H. (2012), *Dictionary of Ukrainian onomastic terminology* [*Slovník ukraíns'koj onomastychnoji terminolohii*], Ranok-NT, Kharkiv, 256 p.
2. Vasylyeva, O. O. (2016), «Denotative-nominative classification of ideonyms», *Scientific herald of the Lesia Ukrainka Eastern European National University. Series Philology, Linguistics* [«Denotatno-nominatyvna klasyfikatsiia ideonimiv», *Naukovyi visnyk Shhidnoievropeiskoho natsionalnoho universytetu im. Lesi Ukrainky. Seria Filolohichni nauky. Movoznavstvo*], Lutsk, vol. 6, pp. 165–168.
3. Nimchuk, V. (1966), «Ukrainian onomastic terminology (draft)», *News Ukrainian onomastic commission* [«Ukraíns'ka onomastychna terminolohija (proekt)», *Povidomlennja Ukraíns'koj onomastychnoji komisii*], Naukova dumka, Kiev, pp. 24–43.
4. Podolskaya, N. V. (1988), *Dictionary of Russian onomastic terminology* [*Slovar' russkoj onomasticheskoi terminologii*], Nauka, Moscow, 192 p.
5. Superanskaya, A. V. (2007), *The general theory of proper names* [*Obshhaja teorija imeni sobstvennogo*], LKI Publishing house, Moscow, 368 p.
6. Torchyns'kyj, M. M. (2010), *Structure, typology and functioning of onyms in the Ukrainian language: Thesis* [*Struktura, tipolohija i funkcionuvannja onimnoi leksyky ukraíns'koji movy : dys. ... doktora filol. nauk : 10.02.01*], Kiev, 502 p.
7. Butler, J. O. (2015), «Psychological Ramifications of Videogame Naming in The Simpsons», *Names*, vol. 63, No. 4, pp. 210–219.
8. *Age breakdown of video game players in the United States in 2017*, available at: <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players-since-2010/>
9. *Video Game Reviews, Articles, Trailers and more*, available at: <http://www.metacritic.com/game>.

## ВАСИЛЬЕВА Ольга Александровна,

преподаватель кафедры иностранных языков Национального университета «Одесская юридическая академия»; ул. Академическая, 2, г. Одесса, 65009, Украина; тел.: +38 067 4864308; e-mail: vasylyeva@inbox.ru; ORCID ID: 0000-0001-8077-3529

## КОМПЬЮТЕРОНИМЫ: СТРУКТУРНЫЙ АСПЕКТ

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию компьютеронимов — имён для обозначения различных типов компьютерных программ. **Целью** статьи является установление структурных типов компьютеронимов. **Объектом** исследования стали англоязычные компьютеронимы, **предметом** — их структурные особенности. **Материалом** исследования стали 100 англоязычных компьютеронимов для обозначения компьютерных игр, выбранные способом сплошной выборки из рейтинга *Metacritic*, в котором собраны опубликованные в СМИ отзывы о фильмах, играх, музыкальных альбомах и под. На основании этого рейтинга рассчитывается средняя оценка (по стобалльной шкале) каждого из тех объектов, которые вошли в перечень наиболее популярных. Рейтинг обновляется каждые 90 дней, дата сбора материала — апрель 2018 года. **Выводы:** в результате проведённого исследования мы установили, что ведущие позиции среди компьютеронимов занимают многокомпонентные и однокомпонентные единицы, то есть такие номинации, которые эксплицируют сущность игры, полностью её характеризуют ещё на первом этапе восприятия собственного имени. Дальнейшие исследования планируется направить на изучение семантики компьютеронимов английского языка и структурно-семантического потенциала англоязычных идеонимов всех подклассов с целью установления их общих и дистриктивных черт.

**Ключевые слова:** ономастика, идеонимы, компьютероним, структурный тип.

## Olga VASYLYEVA,

lecturer of Languages Department of National University «Odessa Law Academy»; 2 Akademicheskaya st., Odessa, 65009, Ukraine; tel.: +38 067 4864308; e-mail: vasylyeva@inbox.ru; ORCID ID: 0000-0001-8077-3529

## COMPUTERONYMS: THE STRUCTURAL ASPECT

**Summary.** The article is dedicated to the analysis of computeronyms that are proper names of different computer programs. The **purpose** of this research work is to define the structural type of computeronyms. English computeronyms are the **object** of this research work. Their structural peculiarities are the **subject**. One hundred English computeronyms that denote computer games have been chosen from *Metacritic* rating. This rating includes reviews on movies, games, music albums information on which was published in mass media. The average rating from 100 scores reflects their popularity. The rating is renewed every 90 days. The materials from April 2018 have been analysed. **Conclusion:** in the result of this research we found out that the leading role is given to two- and and multicomponent word combinations, to such names that explain the meaning of a game and fully characterize it. Our **future research** will be dedicated to the investigation of English computeronyms' semantics, to the structural-semantic potential of every class of English ideonyms in order to establish their general and distinctive features.

**Key words:** onomastics, ideonyms, computeronym, structural type.

Статтю отримано 25.04.2018 р.