

УДК 811.111'373.2

DOI: [https://doi.org/10.18524/2307-4604.2018.1\(40\).137065](https://doi.org/10.18524/2307-4604.2018.1(40).137065)

**Варбанець Т.В.**

викладач,

Національний університет «Одеська юридична академія»

---

## РОЛЬ ВЛАСНИХ НАЗВ У СТЕРЕОТИПІЗАЦІЇ ОБРАЗІВ ПЕРСОНАЖІВ ЕЛЕКТРОННИХ ІГОР

---

*В статті вивчається зв'язок між віртуаліфікованими та стереотипними образами персонажів електронних ігор. Виділено основні групи архетипних і стереотипних образів у фентезійному сетингу на прикладі електронної гри Witcher 3: The Wild Hunt та проаналізовано основні тенденції в їх номінації.*

**Ключові слова:** ономастика, електронна гра, віртуаліфікований, архетип, стереотип.

**Варбанець Т.В. Роль имён собственных в стереотипизации образов персонажей электронных игр.** В статье изучается связь между виртуализированными и стереотипными образами персонажей электронных игр. Выделены основные группы архетипических и стереотипных образов в фэнтезийном сеттинге на примере электронной игры Witcher 3: The Wild Hunt и проанализированы основные тенденции в их номинации.

**Ключевые слова:** ономастика, электронная игра, виртуализированный, архетип, стереотип.

**Varbanets T.V. The role of personal names in creating stereotypical electronic game characters.** Over the recent years, electronic games gradually gained strong influence on the psychological development of people, especially the younger generation, and the trend is currently gaining further momentum. They have been little studied, even less so by linguists, which makes the object of the study, linguistic peculiarities of electronic games, highly topical. The subject of this research is the role of personal names that nominate characters in electronic games. Due to the large amounts of information an ordinary human being has to process every moment in life, our mind tends to search for patterns and stereotypes everywhere, including literature, movies, and electronic games. Two types of character classification types were singled out: archetypal and stereotypical. The main types of characters in fantasy setting electronic games (using Witcher 3: The Wild Hunt as the source of material) according to both were enumerated. Afterwards, the peculiarities of nomination of each type was analyzed.

**Key words:** onomastics, electronic game, electronic game name, archetype, stereotype.

Наразі дедалі популярнішим стає такий формат розваг, як електронні ігри. Все частіше про ігри говорять як про предмет духовної культури людства, оскільки вони мають безпосередній вплив на психіку його представників, зокрема молоді – електронні ігри стають джерелом стереотипів, рольових моделей, етичних норм, алюзій, мовленнєвих штампів, знань про довкілля тощо. Наразі постає питання про те, чи стали вони в один ряд з книгами та фільмами в цій ролі, тобто, інакше кажучи, чи стали вони самостійним видом мистецтва.

Аристотель зазначає, що всі види мистецтва є імітацією довкілля, створеною задля «отримання задоволення при перегляді», відрізняється лише засіб імітації, так, художник «використовує краски і форму», танцюрист – «ритм», а «словесна творчість користується прозою і метрами»

[див. докл. 1]. Гегель виділяє п'ять видів мистецтва згідно з його позицією, що «наповненням мистецтва є ідея, а його формою – сенсорне, образне втілення» [7,75]: архітектура, скульптура та мистецтва романтичної форми (живопис, музика, поезія) [там само, с. 89-96]. Можемо висновувати, що обидва філософи розділяють мистецтва за шляхом вираження авторської ідеї. Є й інші, пізніші, класифікації, наприклад, розділення мистецтв на **образотворчі**, тобто ті, що «відтворюють одиничні явища» – щось конкретне, до яких належать література, скульптура, живопис тощо, та **експресивні**, які відтворюють «загальний характер переживання», наприклад, скульптура, танець тощо [8,112]. Б.Р. Віпер же розділяє мистецтва на **часові** (їх продукт – духовний, наприклад, музика, література, тощо) й **просторові** (їх продукт – матеріальний, наприклад, скульптура, архітектура, тощо). Як бачимо, автори цих двох класифікацій розділяють мистецтва за характером кінцевого результату авторської творчої діяльності. Підводячи підсумок, можемо висновувати, що мистецтво є вираженням авторської ідеї за допомогою певного засобу задля надання задоволення адресатові.

Оскільки електронні ігри підпадають під наведений вище опис, все частіше звучать думки, що електронні ігри входять у категорію творів мистецтва: їх називають «інтерактивними оповіданнями» [див. докл. 9], а Верховний суд Америки в 2011 р. офіційно поставив електронні ігри в один ряд з книгами, фільмами, спектаклями тощо [10]. Всі наведені жанри є різними формами оповідання, що дає можливість при аналізі електронних ігор також оперувати такими поняттями як сюжет, композиція, художній образ, персонаж тощо. Саме через це в попередніх розвідках назви електронних ігор (віртуалміфоніми) було віднесено до категорії **ідеонімів** і було окреслено їх лінгвальну специфіку [див. докл. 3, 4], а також створено їх денотатно-номінативну класифікацію [див. докл. 5], виходячи з положень літературної ономастики.

Як було зазначено вище, кожне мистецтво імітує довкілля. Задля досягнення цієї мети в літературі використовуються імітація нормального процесу пізнання людиною навколишнього середовища – в оповіданні створюються численні образи, які, в класичному розумінні терміну, є «результатом реконструкції об'єкту в свідомості людини» [11]. Образи в оповіданні фактично є штучно створеними письменником образами, які можуть більш або менш відтворювати принципи створення образів, які виникли б у людини при безпосередньому пізнанні об'єкту матеріальної дійсності. Однак слід зазначити, що образи, які є результатом нормальної психічної активності людини, відрізняються від художніх образів тим, що «при створенні [останніх] активно використовується уява: вони не просто відтворюють..., а згущають і концентрують... задля [створення] оцінного ставлення» [8, 113]; вони є «специфічною формою і способом відображення життя» [2, 10]. Майстерність же художника криється в умінні створити правдоподібні образи.

Велика кількість сенсорної інформації, яку людині необхідно обробляти кожний момент життя призвела до того, що людині стало властиво класифікувати і намагатись виділити послідовності у всьому навколо зад-

ля спрощення задачі з інтерпретації струму інформації та пошуку найбільш вірогідних сценаріїв розвитку подій у майбутньому. Це є істинним і для сприйняття творів літератури – в більш-менш великому оповіданні можуть зустрічатись сотні художніх образів. Людина автоматично класифікує кожний з образів на основі певних фонових знань, які є в культурі.

Такі типові образи можна на дві категорії [там само, 8]: більш глибинні **архетипи** – «первісні вроджені психічні структури, вияви родової пам'яті, історичного минулого етносу, людства, їхнього колективного позасвідомого, що забезпечує цілісність і єдність людського сприйняття й виявляється у знакових продуктах культури» [12, 40]; та більш поверхневі, проте також часто відтворювані **стереотипні образи**, які є «прототиповими, взірцевими схемами поетичного мислення, що відбивають укорінені, усталені знання про предмети, явища та події реального та уявного світу» [2, 8]. Образи, що не є типовими, виділяються в категорію **новообразів** [там само].

Як було зазначено вище, через те, що електронна гра є формою оповідання, до неї можна застосувати таке поняття, як художній образ. Через велику кількість електронних ігор художні образи, які використовуються при створенні світу гри також зазнають стереотипізації. Більш того, різні електронні ігри розділяються за типовим набором, який ми будемо називати **сетингом**, який включає в себе типові класи героїв, раси, конфлікти сюжету, довкілля, локації, здібності героїв тощо. Велику роль у цьому процесі грає також власне ім'я, тобто віртуаліфонім. Далі наведено перелік типових образів у фентезійному сетингу на прикладі гри *Witcher 3: Wild Hunt*:

- **Свій** – перша категорія образів гри, яка базується на базовій архетипічній дихотомії Карла Юнга Свій/Чужий. До цієї категорії в грі *Witcher 3* належать уродженці північних королівств. Всі вони представлені білошкірими персонажами, які говорять без акценту мовою локалізації. Саме такий вибір «своїх» можна пояснити тим, що студія, що створила гру, знаходиться в Польщі, через що персонажі цієї категорії отримали типові західноєвропейські імена чи схожі на них. Деякі представники цієї категорії: жінка місцевого барона *Anna Strenger*, яка має популярне європейське ім'я та прізвище германського походження; головний герой гри – мисливець на монстрів *Geralt of Rivia*, який має дещо змінену форму імені германського походження *Gerald* та відтопонімний компонент *of Rivia*, який вказує на місце походження цього персонажу, що сформовано від англо-французького кореня *river* (річка) та суфікса *-ia*, який є типовим суфіксом для утворення топонімів [13]; шеф розвідки *Sigismund Dijkstra*, який має ім'я німецького походження й прізвище датського походження;

- **Чужий** – друга сторона архетипної дихотомії Карла Юнга Свій/Чужий, яка охоплює націю агресорів в грі – Імперію Нільфгард, яка воює проти північних королівств. Ця імперія в грі є взірцем тоталітаризму, націоналізму, расизму та жорстокості. Вони відрізняються від героїв категорії «Свій» зовнішністю, мовою та поведінкою. Типові представники цієї категорії: військовий командир *Arnold aep Bluhm*, який має ім'я і прізвище германського походження разом з вигаданим прийменником *aep*, який виконує функцію прийменника *von*; імператор *Emhyr var Emreis* (який має титул вигаданою в

грі мовою *Elder Speech* (яка базується на валлійській мові) *Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd* «Біле полум'я, що танцює на могилах своїх ворогів»), етимологію ім'я якого встановити не вдалось, єдині припущення – це те, що *Emhyr* за звучанням нагадує *ether*, а *var* є прийменником на кшталт *von*; аристократ *Morvran Voorhis*, який має валлійське ім'я та голландську фамілію. Як ми бачимо з наведених прикладів, імена всіх персонажів цієї категорії об'єднує великий ступень екзотичності.

Окрім архетипних образів також можна виділити в цій грі ще й стереотипні образи для фентезійного сетингу:

- **Норд**, чи житель північних регіонів. Як правило, в електронних іграх їх образ базується на стереотипному образі вікінга – суворого, відважного, досвідченого моряка, який в бою обирає сокиру чи бойовий молот, любить шумні вечірки тощо. Всі з перерахованих рис притаманні й жителям островів *Skellige* в досліджуваній грі. Кілька персонажів цього класу: наїзниця *Astrid the Vipress*, яка має скандинавське ім'я разом з прізвиськом, що вказує на її здібності; суднобудівник *Bjorg*, який має типове скандинавське ім'я; лідер островів *Crach an Craite*, етимологію ім'я якого встановити не вдалось, проте частина *an* може співпадати з означеним артиклем *an* в ірландській мові;

- **Ельф**, стереотипний образ якого в фентезійному сетингу є наступним: мудрий, загадковий, носій високої культури і часто сноб по відношенню до інших культур. Представниками цього класу в досліджуваній грі є антагоністи-ельфи *Caranthir Ar-Feiniel*, ім'я якого є запозиченим з творів Дж. Р.Р. Толкіна і має вигадану автором етимологію з штучної ельфійської мови, та головний антагоніст *Eredin Bréacc Glas*, ім'я якого має невизначену етимологію, а двокомпонентне прізвище співпадає з ірландським «зелена форель»;

- **Вампір**, стереотипний образ якого в фентезійному сетингу – надзвичайно потужний, проте інтелігентний та аристократичний. Цьому опису відповідає друг головного героя гри *Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy*, багатоконпонентне ім'я якого нагадує про відповідну аристократичну традицію, деякі компоненти якого мають французьке походження (*Emiel*, *Godefroy*), деякі – слов'янське (*Terzieff*);

- **Гном**, типовий образ якого – малий, проте здібний, талановитий інженер і робітник. Деякі персонажі цього класу: друг головного героя *Zoltan Chivay*, який має угорське ім'я, а прізвище якого співпадає з топонімом в Перу; *Caleb Stratton*, який має ім'я давньоєврейського походження та прізвище латинського походження.

Як ми бачимо з наведених вище даних, власні імена персонажів відіграють важливу роль у формуванні його образу. Імена розділяються за діхотомією свій/чужий на більш-менш звичні та екзотичні, відповідно. Імена персонажів, що належать до різних категорій стереотипних образів, також мають власні особливості – імена нордів мають скандинавське походження, ельфів – екзотичну етимологію на кшталт модифікованої ірландської чи валлійської мови, вампірів – підкреслюють аристократичне походження їх носіїв, гномів – дещо екзотичне походження, проте не до такого ступеня екзотичне, як у представників групи «чужі». В подальших розвідках планується поглибити вивчення співвідношення екзотичності імені персонажу і його ролі в сюжеті електронної гри.

**Список літератури:**

1. Аристотель. Поэтика [пер. Н. И. Новосадского]. – Л.: Academia, 1927. – 120 с.
2. Белехова Л.И. Словесный образ в американской поэзии: лингвокогнитивный взгляд / Л.И. Белехова. – М.: ООО «Звездапад», 2004. – 376 с.
3. Варбанець Т.В. Віртуаліфоніми та їх функції / Т.В. Варбанець // Записки з ономастики. – 2016. – № 19. С. 24-31.
4. Варбанець Т.В. Мотивація англійських віртуаліфонімів / Т.В. Варбанець // Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету. Серія: Мовознавство. – 2017. – Вип. 1 (27). – С. 50-53.
5. Варбанець Т.В. Онімія віртуальних світів електронних ігор / Т.В. Варбанець // Мова. – 2016. – №26. – С. 61-66.
6. Виппер Б.Р. Статьи об искусстве / Б.Р. Виппер. – М.: Искусство, 1970. – 591 с.
7. Гегель Г.В.Ф. Эстетика. Том 1 / Г.В.Ф. Гегель. – М.: Искусство, 1968. – 312 с.
8. Хализев В.Е. Теория литературы: Учебник / В.Е. Хализев. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. шк., 2002. – 437 с.
9. 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>.
10. 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/>.
11. Новая философская энциклопедия [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/page/about>.
12. Селіванова О.О. Лінгвістична енциклопедія / О.О. Селіванова. – Полтава: Довкілля-К, 2010. – 844 с.
13. Online Etymology Dictionary [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://www.etymonline.com/>.

**References**

1. Aristotle (1927), Poetics, Leningrad, Academia, 120 p.
2. Bieliakhova L.I. (2004) The Linguistic Image in American Poetics: A Cognitive-Linguistic Approach, Moscow, Zvezdopad, 376 p.
3. Varbanets T.V. (2016), Electronic Game Names and their Functions: Opera in Onomastica, Vol. 19, pp. 24-31.
4. Varbanets T.V. (2017), Motivation of English Electronic Game Names: Ternopil National Pedagogical University Scientific Journal. Series: Linguistics, Vol. 1 (27), pp. 50-53.
5. Varbanets T.V. (2016), Virtual Game World Onomastics: Language, Vol. 26, pp. 61-66.
6. Vipper B.R. (1970), Articles on Art, Moscow, Iskusstvo, 591 p.
7. Hegel H.W.F. (1968), Aesthetics, Moscow, Iskusstvo, 312 p.
8. Khalizev V.E. (2002), Theory of Literature. A Textbook, Moscow, Vyshaya Shkola, 437 p.
9. Costikyan G. (1994), I Have No Words & I Must Design, Interactive Fantasy, 2, Available from: <http://www.costik.com/nowords.html>.
10. Sutter J.D. (2011), Supreme Court sees video games as art, Available from: <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/>.
11. The New Encyclopedia of Philosophy, Available from: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/page/about>.
12. Selivanova O.O. (2010), Encyclopedia of Linguistics, Poltava, Dovkillia-K, 844 p.
13. Online Etymology Dictionary, Available from: <https://www.etymonline.com/>.

*Стаття надійшла до редакції 3.02.2018 р.*