

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДОНЕЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТУСА

КУЗНЕЦОВ ВЛАДИСЛАВ ОЛЕКСІЙОВИЧ

Допускається до захисту:
канд. філол. наук, доцент,
в.о завідувача кафедри
англійської філології
Майя ЮРКОВСЬКА

« ____ » _____ 2024 р.

ЕТИМОЛОГІЯ ТА ОСОБЛИВОСТІ СЛОВОТВОРУ АНГЛОМОВНИХ
ВІРТУАЛІМІФОНІМІВ (НА МАТЕРІАЛІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "LEAGUE OF
LEGENDS")

Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська»
Освітня програма «Англійська та друга іноземна мови та літератури
(переклад включно)»

Магістерська робота

Науковий керівник:
Ковтун Оксана Володимирівна
канд. філол. наук, доцент,
доцент кафедри англійської філології
та зарубіжної літератури

Оцінка: ____ / ____ / ____
(бали/за шкалою ЄКТ5/за національною шкалою)

Голова ЕК: _____
(підпис)

Вінниця 2024

АНОТАЦІЯ

Кузнецов В.О. Етимологія та особливості словотвору англомовних віртуаліфонімів (на матеріалі комп'ютерної гри "League of Legends").

Спеціальність 035 «Філологія». Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша англійська. Освітня програма «Англійська та друга іноземні мови (переклад включно)». Донецький національний університет імені Василя Стуса, 2024. 104 с.

Магістерська робота представляє собою дослідження у сфері ономастики й присвячена вивченню етимології та структурних особливостей англомовних віртуаліфонімів на прикладі комп'ютерної гри «League of Legends». Дослідження зумовлене зростаючим інтересом до мовної творчості в цифровому середовищі, зокрема у сфері відеоігор, які є важливим аспектом сучасної культури.

У роботі проаналізовано 135 віртуаліфонімів, зібраних шляхом суцільної вибірки із матеріалів відеогри «League of Legends». Особливу увагу приділено етимологічному, морфологічному, фонетичному, семантичному та семіотичному аналізам онімів. Дослідження включає аналіз тематичних груп назв, їхніх культурних і міфологічних відсилань, а також зв'язок із традиційними ономастичними принципами. Було встановлено, що більшість імен створено з урахуванням жанрових очікувань аудиторії та креативного стилю розробників.

У результаті проведеного дослідження було встановлено, що значна частина віртуаліфонімів базується на запозиченнях із класичних мов (латинська, грецька) та інтеграції елементів міфології й поп-культури. Морфологічний аналіз показав перевагу складних імен (комполітів), які часто утворюються шляхом афіксації та скорочень. Фонетичний аналіз визначив важливість милозвучності та фонетичного символізму у створенні імен, які легко запам'ятовуються та викликають емоційні асоціації. Семантичний аналіз дозволив виділити тематичні групи, пов'язані з міфологією, героїкою та фантастикою, тоді як семіотичний підхід розкрив їхню функцію в наративі гри.

Ключові слова: віртуаліфонім, ономастика, етимологія, морфологія, семантика, відеогра, League of Legends



SUMMARY

Etymology and Word Formation Features of English Virtual Mythonyms (Based on the Video Game "League of Legends").

035 «Philology» Specialization 035.041 «Germanic Languages and Literatures (Including Translation, First Language – English». Educational program «English and Second Foreign Languages and Literatures (Including Translation)». Vasyl' Stus Donetsk and National University, 2024. 104 p.

This master's thesis is a study in the field of onomastics and is dedicated to the exploration of the etymology and structural features of English virtual mythonyms based on the video game "League of Legends." The research is motivated by the growing interest in linguistic creativity in the digital environment, particularly in video games, which are a significant aspect of contemporary culture.

The study analyzes 135 virtual mythonyms collected through a comprehensive selection from the materials of the video game "League of Legends." Special attention is paid to the etymological, morphological, phonetic, semantic, and semiotic analyses of these names. The research includes an examination of thematic groups of names, their cultural and mythological references, as well as their connection to traditional onomastic principles. It has been established that most names are created regarding the audience's genre expectations and the developers' creative approach.

The results indicate that a significant portion of the virtual mythonyms is based on borrowings from classical languages (Latin, Greek) and the integration of elements from mythology and pop culture. Morphological analysis demonstrated the dominance of complex names (compounds), which are often formed through affixation and abbreviation. Phonetic analysis highlighted the importance of euphony and phonetic symbolism in creating names that are easy to remember and evoke emotional associations. Semantic analysis identified thematic groups while the semiotic approach revealed their narrative function within the game.

Keywords: virtual mythonym, onomastics, etymology, morphology, semantics, video game, League of Legends.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ 1. ОНОМАСТИКА В КОНТЕКСТІ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ.....	11
1. 1. Теоретичні основи ономастики як розділу мовознавства	11
1. 2. Формування ономастичних систем у цифровому середовищі	14
1. 3. Лінгвокультурний вимір ономастики у цифровій епосі.....	21
1. 4. Взаємодія традиційної та цифрової ономастики	23
1. 5. Особливості адаптації віртуаліфонімів до цифрового середовища ...	25
1. 6. Висновки до першого розділу	27
РОЗДІЛ 2. «LEAGUE OF LEGENDS» ЯК ЛІНГВОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ.....	29
2. 1. Концептуальні основи створення відеогри «League of Legends»	30
2. 2. Процес створення віртуаліфонімів у «League of Legends»	32
2. 3. Лексико-семантична структура і мотиваційні стратегії.....	34
2. 4. Поєднання міфологічних і поп-культурних елементів	40
2. 5. Роль фанатських спільнот у популяризації та трансформації онімів ..	42
2. 6. «League of Legends» як маркер сучасної цифрової епохи	44
2. 7. Висновки до другого розділу	46
РОЗДІЛ 3. ЕТИМОЛОГІЙНИЙ АНАЛІЗ ОНІМІЧНИХ ОДИНИЦЬ У ГРІ «LEAGUE OF LEGENDS»	48
3. 1. Методологія аналізу віртуаліфонімів	48
3. 2. Повний лінгвістичний аналіз віртуаліфонімів	51
3. 3. Класифікація віртуаліфонімів за етимологічними категоріями	82
3. 4. Класифікація віртуаліфонімів за морфологічними категоріями	84
3. 4. Класифікація віртуаліфонімів за ономастичними категоріями.....	88
3. 5. Висновки до третього розділу	89

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	91
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	95



ВСТУП

Магістерська робота є дослідженням у сфері ономастики й присвячена вивченню етимології та особливостей словотвору англомовних віртуаліфонімів на прикладі комп'ютерної гри «League of Legends». Робота зумовлена зростаючим інтересом до вивчення специфіки мовної творчості в цифровому середовищі, зокрема у сфері відеоігор, які є одним із провідних аспектів сучасної культури. Особливу увагу приділено етимологічним, морфологічним, лексико-семантичним та стилістичним особливостям віртуаліфонімів. Вивчення віртуальних ономастичних систем із позицій культурної інтеграції, мовного креативу та глобальних трендів є важливим аспектом для розуміння лінгвістичних процесів у цифрову епоху.

Цифрове середовище активно впливає на розвиток сучасної ономастики, змушуючи адаптувати традиційні підходи до аналізу власних назв. Назви персонажів, локацій, артефактів у відеоіграх стають не лише засобами ідентифікації, а й інструментами передачі культурних і символічних сенсів, формуючи нову парадигму віртуальної комунікації. **Актуальність** дослідження обумовлена як зростаючою роллю відеоігор у формуванні сучасної культури, так і необхідністю теоретичного осмислення змін, які цифрові реалії вносять у традиційну ономастику.

Метою магістерської роботи є встановлення етимологічних, морфологічних, лексико-семантичних і стилістичних особливостей англомовних віртуаліфонімів на матеріалі гри «League of Legends», а також аналіз їхньої ролі в сучасній цифровій культурі.

Для досягнення цієї мети було визначено такі **завдання**:

- описати становлення та розвиток ономастики як наукової дисципліни;
- розкрити специфіку формування окремих ономастичних систем у цифровому середовищі;
- проаналізувати теоретичні дослідження віртуаліфонімів;

- систематизувати основні принципи творення віртуаліфонімів у цифровому середовищі;
- визначити лексико-семантичні моделі, характерні для віртуаліфонімів;
- провести етимологічний аналіз відібраних онімів;
- дослідити морфологічні особливості та структуру віртуаліфонімів;
- оцінити стилістичні та культурні аспекти їх функціонування.

Об’єктом дослідження є англomовні віртуаліфоніми комп’ютерної гри «League of Legends».

Предметом дослідження є етимологія, структура, семантика та стилістичні особливості зазначених назв.

Матеріалом дослідження слугують 135 відібраних віртуаліфонімів, зібраних шляхом суцільної вибірки з гри «League of Legends». Для уточнення етимології й семантики використано допоміжні джерела, включаючи словники та електронні бази даних.

Вибір методів і прийомів лінгвістичного аналізу був обумовлений поставленими цілями, завданнями дослідження та характером його об’єкта. Для вивчення джерел формування імен, їхніх зв’язків із мовами або мовними групами та розуміння культурного контексту застосовувався метод *етимологічного аналізу*; *метод морфологічного аналізу* – для вивчення структури імен, їхніх компонентів та механізмів формування; *метод фонетичного аналізу* – для дослідження звукової структури імен, аналізу милозвучності, складності вимови та фонетичного символізму; *метод семантичного аналізу* – для визначення значень імен, їх символічного та емоційного навантаження; *семіотичний метод* – для аналізу віртуальних імен як знакових систем, їхньої символічної функції, контекстуального значення та жанрової специфіки, характерної для ігрового середовища.

Структура та обсяг роботи. Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів із висновками до кожного, загальних висновків, списку

використаних джерел і та літератури. Загальний обсяг роботи становить 104 сторінки.

У *вступі* обґрунтовано актуальність дослідження, висвітлено мету і завдання роботи, окреслено об'єкт, предмет, методи та матеріал дослідження, описано структуру магістерської роботи.

Детальний опис історії становлення ономастики та особливостей формування віртуаліфонімів як нової категорії власних назв є вичерпним аналізом сучасних досліджень у цій галузі. Проведено аналіз адаптації імен до цифрового середовища та розглянуто фактори, які впливають на цей процес, зокрема креативні та культурні аспекти. Інтерактивні та глобалізаційні процеси сучасної епохи залишаються основними чинниками, що визначають особливості формування онімів у цифрових середовищах.

У *першому розділі* «Ономастика в контексті цифрової культури» здійснено огляд становлення ономастики, адаптації традиційних підходів до вивчення власних назв у цифровому середовищі, розкрито лінгвокультурний вимір ономастичних систем та особливості їхньої інтеграції у цифрову епоху.

У *другому розділі* «League of Legends як лінгвокультурний феномен сучасної культури» проведено аналіз концептуальних основ створення гри, процесу творення віртуаліфонімів, їхньої лексико-семантичної структури та ролі фанатських спільнот у трансформації й популяризації онімів.

У *третьому розділі* «Етимологічний аналіз онімів у грі «League of Legends» виконаний повний аналіз суцільної вибірки віртуаліфонімів та приведена класифікація віртуаліфонімів за етимологічними, морфологічними та семантичними категоріями. Особливу увагу приділено виявленню генетичних зв'язків між мовними родинами, визначенню частиномовної приналежності та структурної організації імен, а також аналізу їхніх функцій у контексті ігрового наративу.

Етимологічний аналіз дозволив визначити походження віртуаліфонімів, розкрити мовні джерела їх формування, а також контекст, що вплинув на їхній

розвиток. Було виявлено значну частку запозичень із класичних мов, таких як латинська й грецька, а також вплив сучасних поп-культурних елементів.

Морфологічний аналіз вивчав структурні особливості імен, визначаючи їхню частиномовну приналежність, кількість морфем і способи утворення. Особливу увагу приділено афіксації, композитам і скороченням як найбільш поширеним методам словотвору.

Фонетичний аналіз охоплював дослідження звукової гармонії та милозвучності імен, а також вплив фонетичного символізму на їхнє сприйняття гравцями. Було відзначено, що милозвучні імена легше запам'ятовуються, а тверді звуки асоціюються із силою та агресією.

Семантичний аналіз дозволив класифікувати віртуалміфоніми за тематичними групами, а також розкрити їхню конотативну та символічну функції.

Семіотичний аналіз зосередився на взаємодії імен із контекстом гри, їхній функціональності як елементів наративу та жанровій специфіці. Було встановлено, що імена виконують як ідентифікаційну, так і комунікативну функцію, створюючи інтерактивну знакову систему.

Усі результати аналізу підкріплено кількісними даними, прикладами та візуалізацією у вигляді таблиць, що полегшує сприйняття інформації.

У *висновках* узагальнено результати дослідження, окреслено перспективи подальшого вивчення віртуалміфонімів і надана оцінка їхній ролі внесок у розвитку сучасної ономастики.

Окрім цього, у роботі підкреслено, що цифрова ономастика є новою, динамічною галуззю, яка потребує подальшого розвитку. Віртуалміфоніми, як нова категорія власних назв, поєднують у собі традиційні й креативні елементи, що відповідає сучасним культурним запитам глобалізованого суспільства.

РОЗДІЛ 1

ОНОМАСТИКА В КОНТЕКСТІ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ

Ономастика, як важливий розділ сучасного мовознавства, постійно змінюється під впливом нових культурних, соціальних та технологічних викликів. У контексті цифрової епохи її дослідницький потенціал значно розширився завдяки інтеграції віртуальних середовищ, таких як відеоігри, соціальні мережі та онлайн-платформи. Власні назви, створені у цих середовищах, формують новий пласт мовної реальності, де класичні принципи ономастики взаємодіють із цифровими технологіями, а мовна креативність набуває глобального масштабу. Цифрова ономастика не лише відображає сучасні культурні тенденції, а й формує їх, створюючи нові способи комунікації та ідентифікації віртуальних суб'єктів і об'єктів [3].

В епоху цифровізації традиційні підходи до вивчення власних назв стикаються з низкою нових викликів. Класична ономастика, яка зосереджувалася на аналізі топонімів, антропонімів та літературних онімів, змушена адаптувати свої теоретичні основи до реалій цифрового середовища. Назви персонажів відеоігор, користувацькі псевдоніми чи назви локацій у віртуальних світах — це не просто засоби ідентифікації, а складні семантичні конструкти, які інтегрують елементи міфології, поп-культури, глобалізованих наративів та технокультурних реалій [4]. Цей злам між традиційним і новим стає полем для міждисциплінарних досліджень, де ономастика взаємодіє із соціологією, культурологією та інформаційними технологіями.

1. 1. Теоретичні основи ономастики як розділу мовознавства

Ономастика, як галузь лінгвістики, є унікальним напрямом дослідження, який охоплює вивчення власних назв (онімів) у всій їхній різноманітності [7]. Це імена людей, географічні назви, етноніми, назви літературних персонажів та навіть віртуальні імена в цифровому середовищі [8]. Власні назви відіграють особливу роль у комунікації, адже вони є індивідуальними мовними знаками, що дозволяють відрізнити один об'єкт чи суб'єкт від інших. Однак ономастика не

завжди була сформованою дисципліною [12]. Її теоретичні основи закладалися поступово, у взаємодії філософії, історії, теології та лінгвістики, що тривало кілька століть.

Філософські витoki ономастики пов'язують із античною традицією. Платон розглядав природу імен, запитуючи, чи є зв'язок між назвою та сутністю предмета, який вона позначає. Цей текст став першою спробою теоретизувати питання імен і заклав основи для подальших дискусій. Платон запропонував дві основні ідеї: теорію імітації, яка стверджує, що імена є відображенням сутності речей, і теорію домовленості, згідно з якою імена є соціальним конструктом [11]. Ці дві ідеї, попри свою протилежність, залишаються актуальними й сьогодні в контексті теоретичних дебатів щодо природи власних назв.

У Середньовіччі ономастика набуває символічного значення, особливо в богословських текстах [15]. Імена біблійних персонажів трактувалися як елементи божественного плану, що пояснювали моральні чи духовні аспекти буття. Наприклад, аналізуючи біблійні імена через їхні лексичні корені, підкреслюючи їхню значущість у розумінні духовної історії. Хоча ці дослідження були більше релігійними, ніж лінгвістичними, вони заклали основи для подальшого системного аналізу власних назв.

Період Відродження став переломним для ономастики. Інтерес до античних текстів і розвиток картографії сприяли вивченню топонімів та антропонімів. Топоніми розглядалися не лише як елементи географічної інформації, але й як носії історичних і культурних свідчень [19]. Мюнстер систематизував географічні назви, намагаючись відновити їхнє походження через історичні події, що стало основою для сучасного етимологічного аналізу.

XIX століття стало періодом становлення ономастики як окремого розділу мовознавства. У цей період сформувалася ідея про те, що власні назви можуть бути цінним джерелом для дослідження мовної еволюції. Топоніми, антропоніми й гідроніми розглядаються як носії слідів мовних і культурних змін, які дозволяють простежити історію народів [21].

У XX столітті ономастика сформувалася як багатопрофільна наука з розвиненими теоретичними основами. У цей період було запропоновано концепцію функціональної природи власних назв, яка визначає три основні функції онімів [21]. Ідентифікаційна функція забезпечує можливість розрізнення об'єктів, семантична включає культурний та символічний зміст, а комунікативна сприяє встановленню зв'язку між суб'єктами мовлення.

Сучасна ономастика охоплює широку низку задач, серед яких виділяються три ключові напрями. Перш за все, це етимологічний аналіз, який дозволяє простежити походження власних назв та їхній зв'язок із мовами й культурами. Наприклад, дослідження німецького лінгвіста Тео Веннемана показали, як колоніальні процеси вплинули на формування топонімів у Західній Європі [25]. Другим важливим напрямом є семантичний аналіз, що досліджує значення власних назв у їхньому соціальному та культурному контексті. Третім є функціональний підхід, який фокусується на тому, як власні назви виконують свої ролі в мовній системі, наприклад, у літературі чи медіа [22].

Методи, що використовуються в ономастиці, різноманітні й залежать від конкретного об'єкта дослідження. Етимологічний метод базується на історичному аналізі, що дозволяє відновити первинне значення назви через порівняння з іншими мовами. Семантичний метод досліджує значення власних назв у контексті, враховуючи їхній соціокультурний вплив. Корпусний метод, що активно застосовується в сучасних дослідженнях, дозволяє аналізувати частотність і варіативність онімів у великих текстових масивах.

Однак ономастика стикається і з низкою проблем. Одна з основних — це відсутність єдиної теоретичної моделі, яка б об'єднувала всі підходи до аналізу власних назв [30]. Крім того, глобалізація та цифровізація створюють нові виклики, такі як адаптація традиційних онімів до нових культурних контекстів або створення нових типів назв у віртуальних середовищах [27]. Наприклад, дослідження Жан-П'єра Вердье показали, що назви персонажів у відеоіграх

часто поєднують елементи традиційної міфології та сучасної поп-культури, що робить їх унікальним об'єктом ономастичних досліджень [14].

Таким чином, ономастика, яка формувалася на перетині різних дисциплін, нині є самостійною галуззю лінгвістики зі своїми задачами, методами та напрямками досліджень. Вона поєднує елементи історичного, семантичного та функціонального аналізу, відкриваючи широкі можливості для вивчення мовних і культурних феноменів. Її роль у сучасній лінгвістиці продовжує зростати, особливо в умовах глобалізації та технологічного прогресу, що ставить нові питання і пропонує нові перспективи для досліджень.

1. 2. Формування ономастичних систем у цифровому середовищі

Становлення ономастичних систем у цифровому середовищі є унікальним феноменом, що відображає вплив технологічного прогресу на мовні практики сучасного суспільства. Цифровізація суттєво змінила умови комунікації, створивши нові платформи для взаємодії, які потребують власних ідентифікаторів, зокрема імен користувачів, назв платформ, персонажів, віртуальних локацій тощо. У цьому контексті формування цифрових онімів стало багатогранним процесом, що поєднує лінгвістичні, культурні, технологічні та соціальні чинники.

Першою ключовою характеристикою ономастичних систем у цифровому середовищі є їхня адаптивність. У традиційній ономастиці назви створювалися переважно на основі історичних, географічних чи соціальних реалій. У цифровому середовищі процес творення онімів суттєво пришвидшився, а джерела натхнення стали значно ширшими. Наприклад, імена користувачів у соціальних мережах часто поєднують елементи особистих даних, культурних алюзій, мовної гри та навіть технічних обмежень (наприклад, довжини або формату імені) [28]. Цей процес набуває глобального характеру, оскільки цифрові платформи об'єднують користувачів із різних культурних і мовних середовищ.

Особливу роль у формуванні ономастичних систем відіграють відеоігри, які стали важливим сегментом цифрової культури. У таких іграх, як «League of Legends» чи «World of Warcraft», назви персонажів, локацій, предметів і подій створюють багаторівневу систему, що виконує як ідентифікаційну, так і наративну функції [28]. Наприклад, персонажі відеоігор часто отримують імена, які інтегрують елементи міфології, літератури, поп-культури та сучасної техноестетики. Ці імена не лише допомагають гравцям орієнтуватися в ігровому світі, а й сприяють формуванню складного наративу, який робить ігровий досвід більш глибоким.

Назви у цифрових середовищах часто функціонують у багатомовному контексті, що ставить перед ономастикою нові виклики. Наприклад, назва персонажа чи локації може бути створена розробником із конкретної мовної культури, але в процесі локалізації вона адаптується для інших аудиторій. Цей процес потребує врахування не лише мовних, а й культурних чинників. Локалізація, зокрема у сфері відеоігор, може суттєво змінювати семантику назви, що впливає на її сприйняття гравцями [5]. Наприклад, назва персонажа Ezreal із гри «League of Legends» містить алюзії на архетип дослідника та міфологічні конотації, які можуть втрачатися або трансформуватися в іншомовних адаптаціях.

Соціальні мережі створили нову категорію онімів — імена користувачів (нікнейми), які стали ключовим інструментом ідентифікації в цифровому середовищі. На відміну від традиційних антропонімів, нікнейми формуються за значно ширшими принципами, що враховують індивідуальність користувача, його статус у спільноті, мовну гру та навіть естетичні уподобання. Наприклад, популярність мемів, культурних феноменів і сучасної музики суттєво впливає на вибір імен. Окрім цього, нікнейми часто мають гібридну природу, поєднуючи елементи кількох мов чи культур [5].

Цифрові оніми також є інструментом формування ідентичності. У багатьох онлайн-спільнотах ім'я користувача є не лише засобом ідентифікації, а й

способом вираження статусу, компетенцій чи належності до певної групи. Наприклад, у кіберспортивних командах імена гравців часто відображають їхні ігрові ролі, стиль гри чи навіть персональну історію. Це робить такі назви багатозначними, додаючи їм символічного значення, яке виходить за межі суто функціональної ідентифікації [10].

Значний вплив на формування ономастичних систем у цифровому середовищі мають технічні обмеження. Багато платформ накладають вимоги на довжину імен, використання символів чи навіть унікальність назв. Це призводить до появи специфічних мовних інновацій, таких як заміна букв цифрами (наприклад, «L33t» замість «leet»), використання символів для створення унікального вигляду імені чи комбінування слів із різних мов. Такі особливості створюють новий рівень складності для ономастичних досліджень, адже вони виходять за межі традиційних мовних норм.

Одним із найбільших викликів у дослідженні цифрових онімів є їх динамічність. У традиційній ономастиці назви зазвичай мають стабільний характер і змінюються лише під впливом значних соціальних чи історичних подій [1]. У цифровому середовищі назви можуть змінюватися набагато швидше, під впливом культурних трендів, технологічних змін чи навіть особистих уподобань користувачів. Наприклад, у соціальних мережах чи онлайн-іграх користувачі можуть змінювати свої імена, реагуючи на популярні події чи мему, що створює постійну плинність ономастичного середовища.

Формування ономастичних систем у цифровому середовищі також тісно пов'язане з поняттям культурної гібридності, яке стає дедалі актуальнішим у глобалізованому світі. Назви у віртуальних просторах часто інтегрують елементи кількох мов, створюючи унікальні багатомовні конструкти [5]. Це явище отримало назву «креолізація цифрових онімів». Наприклад, імена персонажів у популярних відеоіграх, таких як «Genshin Impact» або «Final Fantasy», можуть поєднувати японські, китайські та англійські лексеми, створюючи символічно насичені назви, які зрозумілі глобальній аудиторії [31].

Дослідження ономастичних систем у цифровому середовищі також виявляє тенденцію до «фрагментації» значень. У традиційній ономастиці значення назви часто закріплене за її референтом і залишається стабільним упродовж тривалого часу. У цифровому ж просторі назви можуть мати кілька паралельних значень, які залежать від контексту їхнього використання [33]. Наприклад, нікнейм у соціальних мережах може виконувати різні функції залежно від платформи: на професійних платформах, таких як LinkedIn, він може відображати діловий статус, тоді як у неформальних середовищах, як-от Twitter або Discord, — бути засобом самовираження чи комунікації всередині певної спільноти.

Ще одним цікавим феноменом є роль ономастичних систем у формуванні віртуальних брендів [35]. У сучасному цифровому маркетингу назви є ключовим елементом для створення впізнаваності бренду. Наприклад, технологічні компанії, такі як Google, Facebook чи Spotify, вибирають назви, які поєднують простоту, креативність і глобальну доступність. Аналіз цих назв демонструє, що вони створені з урахуванням різних мовних і культурних контекстів, що забезпечує їхню адаптивність до глобальної аудиторії. Це ще раз підтверджує важливість ономастики у сучасному бізнесі.

Цифрове середовище створює умови для інноваційних способів творення назв, які відрізняються від традиційних моделей. Наприклад, генератори імен, що використовуються в онлайн-іграх або на платформах для реєстрації користувачів, створюють нові оніми на основі алгоритмів, які враховують звуки, структури або популярність певних елементів [42]. Це відкриває новий напрямок досліджень у галузі ономастики, адже такі назви є результатом взаємодії між людською творчістю та штучним інтелектом.

Внаслідок цих процесів виникає питання правового регулювання цифрових онімів. У багатьох юрисдикціях власні назви, створені для комерційних чи авторських цілей, підпадають під охорону авторського права чи права на торговельні марки. Це створює специфічні юридичні проблеми в

ситуаціях, коли назва використовується в глобальному цифровому просторі. Наприклад, суперечки навколо торговельних марок у доменних іменах демонструють, наскільки важливим є розуміння правового статусу власних назв у цифровому середовищі.

Окремо слід зазначити, що формування ономастичних систем у цифровому середовищі є процесом, який тісно взаємодіє з динамікою цифрової культури [38]. Назви в онлайн-іграх, соціальних мережах чи інших цифрових просторах часто формуються під впливом мемів, популярної культури та навіть технічних трендів. Це створює специфічну екосистему, де оніми є не лише інструментом ідентифікації, а й засобом соціальної взаємодії та культурного самовираження.

Важливою складовою формування ономастичних систем у цифровому середовищі є вплив соціальних груп і спільнот, які активно беруть участь у процесі творення нових назв. У традиційній ономастиці власні назви формувалися здебільшого в умовах обмеженої взаємодії мовців, де основним чинником були локальні культурні й географічні умови [36]. У цифровому середовищі процес значно демократизувався: кожен користувач може створити власне ім'я, яке потім інтегрується у глобальний контекст. Наприклад, у багатьох онлайн-іграх фанатські спільноти активно впливають на еволюцію назв персонажів, створюючи неофіційні варіації чи додаткові значення, які згодом можуть бути прийняті розробниками гри.

Такий процес «колективного творення» назв також спостерігається у соціальних мережах. Тренди, створені окремими користувачами або групами, можуть змінити сприйняття певного імені чи терміна. Наприклад, феномен «хештег-онімів» (#MeToo, #BlackLivesMatter) демонструє, як соціальні рухи формують нові оніми, які не лише виконують функцію ідентифікації, але й слугують символами глобальних змін та об'єднання спільнот. Це свідчить про те, що ономастика у цифровому середовищі значно виходить за рамки традиційного мовного аналізу, інтегруючи соціологічний і культурологічний контексти.

Унікальним аспектом цифрової ономастики є її тісний зв'язок із алгоритмами та автоматизованими системами. Алгоритми пошукових систем, соціальних платформ чи ігрових сервісів можуть впливати на те, які імена стають популярними, а які зникають із вжитку [57]. Наприклад, системи автозаповнення або рекомендаційні алгоритми Google чи YouTube можуть підвищувати видимість певних онімів, створюючи «цифровий рейтинг популярності». Це ставить перед дослідниками питання про те, як технології формують мовні уподобання користувачів і яким чином це впливає на розвиток ономастичних систем.

Питання автоматизованого створення імен також привертає увагу. У цифрових платформах ігри, генератори імен використовують алгоритми штучного інтелекту, щоб пропонувати користувачам нові варіанти назв. Наприклад, у таких іграх, як «The Sims» чи «Dungeons & Dragons Online», генератори створюють унікальні назви, комбінуючи мовні елементи з баз даних, зібраних із різних культур [78]. Це створює новий тип онімів, який є продуктом не лише людської творчості, але й машинного інтелекту.

Цікаво, що такі автоматизовані системи також починають впливати на традиційні ономастичні процеси. Наприклад, у деяких країнах системи реєстрації новонароджених починають використовувати бази даних і алгоритми для перевірки унікальності імен, що створює цікавий симбіоз традиційної ономастики з цифровими технологіями. Це ставить перед лінгвістами нові виклики, пов'язані з адаптацією теоретичних моделей до нових умов.

Не менш важливим є питання збереження ономастичної спадщини у цифровому середовищі. У багатьох країнах цифрові платформи використовуються для архівування історичних онімів, створення інтерактивних карт або баз даних. Наприклад, топонімічні проєкти, такі як «Geonames» чи «Google Earth», дозволяють не лише зберігати, але й вивчати географічні назви у глобальному масштабі. Це відкриває нові можливості для досліджень, але також

потребує створення стандартів і методик для інтеграції традиційної ономастичної інформації в цифрове середовище.

Цифрові оніми значно впливають на розвиток крос-культурних взаємин. У багатомовних середовищах, таких як міжнародні ігрові спільноти чи глобальні соціальні мережі, назви часто стають символами міжкультурного діалогу [96]. Наприклад, у міжнародному кіберспорті назви команд і гравців зазвичай адаптуються до сприйняття глобальної аудиторії, інтегруючи елементи різних мов і культур. Це створює унікальні можливості для аналізу, адже такі назви є продуктом одночасно багатьох лінгвістичних і соціокультурних процесів.

Всі вказані вище процеси все ж викликають питання про їхню стійкість та ефемерність. Якщо традиційні назви (топоніми, антропоніми) закорінені в культурному та історичному контекстах і зберігаються протягом століть, то цифрові оніми часто мають короткий життєвий цикл [112]. Їхня швидка поява і зникнення зумовлена динамікою цифрової культури, де тренди змінюються миттєво, а увага аудиторії швидко переключається на нові явища. Наприклад, назви мемів або популярних інтернет-феноменів можуть бути актуальними лише кілька тижнів, після чого вони зникають, залишаючись у пам'яті лише вузького кола людей. Ця плинність створює труднощі для ономастичних досліджень, адже традиційні методи фіксації імен стають недостатніми.

Останнім із прикладів впливу технологій на формування ономастичних систем є використання штучного інтелекту у створенні назв. Сучасні генеративні алгоритми можуть створювати оніми, які виглядають так, ніби вони мають реальне походження, хоча насправді вони є результатом обчислювальних моделей [101]. Наприклад, у таких іграх, як «No Man's Sky», штучний інтелект генерує назви планет, істот і локацій, які мають унікальні форми й інтегрують різноманітні мовні структури. Це ставить перед ономастикою нові питання: як аналізувати оніми, створені не людьми, а машинами? Який зв'язок між такими назвами і традиційними підходами до вивчення імен?

Цікаво, що штучний інтелект не лише створює нові назви, а й допомагає зберігати і досліджувати традиційні. Наприклад, проекти на основі штучного інтелекту, такі як Google Ngram Viewer або OpenAI, дозволяють аналізувати частотність і вживання власних назв у літературних текстах і документах.

Крім того, цифрові платформи дозволяють збирати й аналізувати величезні обсяги даних про сучасні назви. Соціальні мережі, такі як Twitter, Instagram чи TikTok, стали джерелами для вивчення тенденцій у творенні нікнеймів, назв брендів та інших цифрових ідентифікаторів. Наприклад, аналіз хештегів або назв облікових записів дозволяє простежити, як мовні й культурні тренди впливають на вибір імен у глобальному масштабі. Тож нині ономастика може вільно застосовуватись у маркетингових дослідженнях, аналізі аудиторій і вивченні цифрової культури.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що формування ономастичних систем у цифровому середовищі є явищем, яке постійно еволюціонує під впливом нових технологій, соціокультурних змін і глобалізації [51]. Цифрові оніми вже стали важливим об'єктом для дослідження, адже вони не лише відображають сучасну реальність, а й активно впливають на її формування. Вивчення цих процесів є надзвичайно перспективним, адже воно дозволяє не лише краще зрозуміти сучасну мовну динаміку, але й оцінити вплив технологій на мову, культуру та суспільство в цілому.

1. 3. Лінгвокультурний вимір ономастики у цифровій епосі

Лінгвокультурний вимір ономастики у цифрову епоху можна зрозуміти через історичний розвиток понять, які еволюціонували разом із соціокультурними та технологічними змінами. Початково оніми, як власні назви, формувалися в контексті конкретних географічних, соціальних і культурних умов. Вони виконували базову ідентифікаційну функцію, закріплюючи об'єкти та суб'єкти в їхньому середовищі існування. Однак із розвитком літератури, мистецтва й міфології відбулася трансформація: оніми стали не лише засобом позначення, але й символами, що втілюють культурні й наративні сенси [66]. Так

з'явилося поняття міфоніма, яке позначає власні назви, тісно пов'язані з міфологічними й художніми контекстами.

Міфоніми набули поширення як інструмент передачі глибинних культурних ідей. Вони стали частиною колективної пам'яті, зберігаючи унікальні культурні коди різних народів. Наприклад, у класичній літературі та міфах такі назви, як Зевс, Ахілл чи Вальгалла, не лише ідентифікують персонажів чи місця, але й містять у собі значущу семантику, що розкриває уявлення суспільства про героїзм, космологію чи соціальну ієрархію [82]. Міфоніми заклали основу для формування складної символічної системи, яка інтегрує культурні архетипи та цінності.

З розвитком цифрових технологій і появою віртуального простору міфоніми зазнали нової трансформації, перетворившись на віртуалміфоніми. Ця еволюція була спричинена потребою створення ідентифікаторів у нових формах культурного середовища — цифрових платформах, відеоіграх, соціальних мережах тощо. Віртуалміфоніми поєднують у собі характеристики традиційних онімів і міфонімів, але їхній основний акцент робиться на функціонуванні в умовах віртуальної комунікації [60]. Вони стали не просто назвами, але й складовими багатовимірною віртуального ландшафту, який відображає сучасні соціальні й культурні реалії [55].

Цифрове середовище створило умови для радикального розширення функцій віртуалміфонімів. На відміну від міфонімів, які закріплені за конкретними культурними наративами, віртуалміфоніми характеризуються динамічністю, адаптивністю й багатшаровою семантикою. Вони виконують роль ідентифікаторів у глобальних комунікаціях, але водночас несуть у собі культурні й соціальні коди, що відображають сучасний стан суспільства [105]. Це поєднання робить віртуалміфоніми унікальним феноменом, який вимагає особливого підходу до їхнього лінгвокультурного аналізу.

Лінгвокультурний вимір віртуалміфонімів особливо актуальний у контексті їхнього впливу на формування цифрової ідентичності. У віртуальному

просторі вони стали маркерами індивідуальності та культурної приналежності, виконуючи функцію символічної репрезентації в глобальному середовищі [116]. Віртуаліфоніми інтегрують у собі багатомовність, міжкультурний обмін і елементи соціальної взаємодії, створюючи нові форми комунікації та самовираження.

1. 4. Взаємодія традиційної та цифрової ономастики

Взаємодія традиційної та цифрової ономастики демонструє, як сучасний розвиток суспільства і технологій впливає на формування та функціонування власних назв. Традиційна ономастика, що базувалася на стабільних моделях і системах власних назв, таких як антропоніми, топоніми та гідроніми, була орієнтована на їхнє дослідження в контексті історії, географії та культури. Її основою були методи етимологічного аналізу, порівняння та історичної реконструкції, що дозволяли простежити походження назв і визначити їхній зв'язок із мовною та культурною еволюцією суспільства [47].

Однак цифрова епоха внесла кардинальні зміни. Багато з підходів, які раніше вважалися фундаментальними, втратили свою актуальність. Наприклад, статичність системи класифікації онімів, що спиралася на географічні чи соціальні контексти, більше не відповідає динаміці цифрового середовища, де назви не прив'язані до фізичних об'єктів [91]. З'являються нові форми власних назв, які не вписуються в традиційні рамки: нікнейми, доменні імена, назви цифрових продуктів, а також хештеги. Ці нові категорії формуються в умовах глобалізації, багатомовності та культурної гібридності.

Попри те, що деякі підходи до аналізу власних назв втратили актуальність, багато методів зазнали адаптації. Етимологічний аналіз тепер охоплює не лише історичний контекст, але й соціокультурні впливи, що формують назви у віртуальних середовищах. Семантичний аналіз також трансформувався: сучасні оніми несуть багатошаровий зміст, включаючи символічні, функціональні та естетичні аспекти [70]. Наприклад, назви у цифровому просторі можуть одночасно містити локальні й глобальні значення, що змінюються залежно від

контексту їхнього використання. Це підкреслює, наскільки важливим є врахування сучасних реалій у дослідженнях.

Разом із адаптацією старих підходів з'являються нові методи й інструменти. Цифрова ономастика активно інтегрує технології великих даних, що дозволяють аналізувати частотність і варіативність назв у глобальному масштабі. Алгоритми штучного інтелекту створюють нові можливості для генерації назв, особливо в контексті відеоігор або цифрового маркетингу, де системи автоматично комбінують лексеми, враховуючи культурні й мовні особливості [93]. Це дає змогу дослідникам вивчати нові форми імен, які є продуктом взаємодії людської творчості та алгоритмічних моделей.

Усі ці трансформації мають свої причини. Виникнення нових форм власних назв і змінення традиційних моделей аналізу зумовлені насамперед цифровізацією, яка стимулює швидкоплинність соціальних і мовних змін. Глобалізація, зі свого боку, сприяє появі мультикультурних назв, які поєднують елементи кількох мов і культур [30]. Нарешті, технологічні інновації створюють нові інструменти й алгоритми, які впливають на спосіб створення і сприйняття назв.

Цей процес взаємодії традиційної та цифрової ономастики відкриває перспективи для подальших досліджень. У майбутньому можна очікувати, що ономастика стане ще більш інтегрованою з технологічними науками, використовуючи інструменти машинного навчання й аналізу великих даних для розуміння еволюції власних назв у реальному часі. Водночас міждисциплінарний підхід стане ключовим для вивчення цифрових онімів, адже аналіз назв вимагатиме поєднання лінгвістичних, соціологічних, культурологічних і технологічних перспектив.

Загалом, взаємодія традиційної та цифрової ономастики є не лише переходом від одного етапу до іншого, а й пошуком нових точок дотику між минулим і сучасністю. Вона відображає, як власні назви адаптуються до умов глобалізації та цифровізації, інтегруючи елементи стабільності й динаміки [88].

Це робить ономастику унікальним інструментом для аналізу мовних, культурних і соціальних процесів у сучасному світі.

1. 5. Особливості адаптації віртуаліфонімів до цифрового середовища

Адаптація віртуаліфонімів до цифрового середовища є складним і багаторівневим процесом, який вимагає лінгвістичного аналізу з акцентом на зміну мовних структур, функцій і механізмів формування власних назв. Основні трансформації стосуються лексичної, морфологічної, синтаксичної, фонетичної, орфографічної та семантичної організації віртуаліфонімів [62]. У традиційній ономастиці власні назви базувалися на стабільних мовних конструкціях і залежали від синтаксичних норм. У цифровому середовищі пріоритет надається скороченим і компресованим формам, що зумовлено технічними обмеженнями, такими як довжина назви або вимоги до унікальності [62].

Морфологічна структура адаптованих віртуаліфонімів відображає прагнення до економії засобів і забезпечення зручності сприйняття. Часто використовуються афіксація, субстантивація та словоскладання, що спрощують базову структуру назв. Унікальною рисою цифрових віртуаліфонімів є інтеграція графічних елементів, включаючи символи та цифри, які виконують не лише технічну, але й семантичну функцію. Ця графосемантична інтеграція виходить за межі традиційної морфології, створюючи нові можливості для ідентифікації [59].

Синтаксична автономія є характерною особливістю віртуаліфонімів у цифровому середовищі. Вони функціонують як самостійні одиниці, що не залежать від синтаксичних конструкцій. Така автономія відображає прагматичний підхід до творення назв, орієнтований на ефективність їхнього використання в ізольованих комунікативних контекстах [75]. Це явище відзначає зміну традиційних правил граматики, які раніше обмежували можливості формування власних назв.

Фонетичні та орфографічні особливості віртуалміфонімів також підпорядковуються вимогам глобального цифрового середовища. Фонетична простота забезпечує доступність назв для полікультурної аудиторії, тоді як орфографічні модифікації, такі як заміна звуків графемами або використання символів, сприяють досягненню унікальності та адаптації до технічних вимог платформ [101]. Ці зміни формують нові правила орфографії, які суттєво відрізняються від традиційних мовних норм.

Семантична структура віртуалміфонімів демонструє тенденції до редукції та розширення значень. Редукція полягає у спрощенні назви до одного семантичного ядра, що забезпечує її швидке сприйняття. Водночас розширення семантичного спектра, яке спостерігається у складних назвах, інтегрує багатозначні елементи, що поєднують різні культурні й мовні компоненти. Це відображає полісемію сучасної мовної системи, що є характерною для цифрових середовищ.

Функціональна переорієнтація віртуалміфонімів демонструє їхню багатофункціональність у цифровому середовищі. Крім ідентифікаційної ролі, вони виконують соціальні, комерційні та прагматичні функції [108]. Назви можуть використовуватися як інструменти брендингу, засоби залучення аудиторії або символи належності до конкретних спільнот. Це породжує нові виклики для лінгвістичного аналізу, оскільки функції назв значною мірою залежать від динамічного середовища їхнього використання.

Адаптація віртуалміфонімів до цифрового середовища вимагає розробки нових теоретичних моделей, що враховують специфіку гібридних структур, динамічність семантики та синтаксичну автономність [95]. Штучний інтелект і автоматизовані системи вже відіграють ключову роль у створенні назв, використовуючи алгоритмічний аналіз великих даних. Це вимагає переосмислення лінгвістичних підходів до аналізу сучасних ономастичних процесів.

1. 6. Висновки до першого розділу

Ономастика в контексті цифрової культури постає перед нами не лише як традиційна дисципліна, що вивчає власні назви, але й як гнучка, еволюціонуюча галузь знання, здатна інтегрувати нові виклики сучасності. У першому розділі висвітлено історичну трансформацію ономастики: від її витоків у філософських дискусіях античності до міждисциплінарного об'єднання з культурологією, соціологією та інформаційними технологіями.

Онім, як мовний знак, пройшов складний шлях від статичного елементу, укоріненого в локальній культурі, до динамічного носія глобалізованих значень. Філософські основи, закладені Платоном, визначили природу іменування як балансу між соціальною умовністю та відображенням сутності речей. Середньовічні символічні тлумачення імен відкрили новий вимір розуміння зв'язку між мовою і метафізикою, що отримав системний розвиток у період Ренесансу завдяки зусиллям картографів і філологів. Розквіт історико-порівняльного мовознавства у XIX столітті та концептуалізація функцій онімів у XX столітті створили основу для сучасної ономастики, яка водночас зберігає традиційні методи аналізу й адаптується до нових технологічних реалій.

Цифрова культура змінила саму природу онімів, трансформуючи їх у віртуаліфоніми, що функціонують у гібридному багатомовному середовищі. Традиційна статичність замінилася динамікою, а локальна закоріненість — глобальним значенням. Ці зміни зумовлені не лише технологічними факторами, але й глибинними соціокультурними процесами: глобалізацією, демократизацією мовної творчості та інтеграцією цифрових практик у щоденну комунікацію.

Сучасна ономастика вже не є лише інструментом реконструкції історії чи семантичного аналізу; вона стає ключем до розуміння змін у самій структурі мови. Віртуаліфоніми вказують на нові функції власних назв: крім ідентифікаційної, вони набувають соціальної, комерційної й навіть інтерактивної

ролі. У контексті цифрової культури вони формують мости між реальним і віртуальним, локальним і глобальним, статичним і динамічним.

Таким чином, ономастика в контексті цифрової культури демонструє свою здатність реагувати на виклики часу, залишаючись актуальною наукою для дослідження мовних і культурних феноменів сучасності. Вона є не лише свідком, але й активним учасником процесів, які формують нові комунікативні реалії, відображаючи складність і багатогранність сучасного світу.



РОЗДІЛ 2

«LEAGUE OF LEGENDS» ЯК ЛІНГВОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН СУЧАСНОЇ КУЛЬТУРИ

Відеогра «League of Legends» стала не лише культовим продуктом індустрії розваг, а й значним соціокультурним явищем, що заслуговує на всебічне лінгвістичне дослідження. Її унікальність полягає у здатності інтегрувати численні культурні, міфологічні та поп-культурні коди в один багатогранний ігровий всесвіт, який вплинув на формування сучасного цифрового ландшафту. Цей феномен є прикладом того, як відеоігри можуть функціонувати як інструменти глобальної культурної комунікації, трансформуючи традиційні концепти у нові форми віртуальної реальності.

Одним із ключових аспектів «League of Legends» є її лінгвокультурна багатшаровість, яка проявляється через створення оригінальних імен, локацій, артефактів і подій. Усі ці елементи утворюють складну мережу віртуаліфонімів, що виконують не лише ідентифікаційну, а й наративну та символічну функції. Віртуаліфоніми цієї гри втілюють синтез міфологічних архетипів, поп-культурних алюзій і глобалізованих тенденцій, що забезпечує їхню інтеграцію у свідомість гравців із різних культурних середовищ. Водночас ці мовні одиниці створюють платформу для крос-культурної взаємодії, що стає основою нових форм міжкультурної комунікації.

З наукової точки зору, «League of Legends» можна розглядати як приклад лінгвокультурної інновації, де поєднуються семіотичні, когнітивні й прагматичні аспекти мовної творчості. Віртуаліфоніми у грі функціонують як складні семантичні конструкції, в яких зосереджені численні значення та символічні контексти [114]. Це явище ілюструє принцип мовної економії, коли лексичні одиниці максимально наповнюються змістом для забезпечення швидкого сприйняття і глибокого емоційного залучення. Таким чином, гра демонструє, як цифрове середовище стимулює створення мовних моделей, орієнтованих на глобальну доступність і культурну універсальність [90].

Водночас гра є динамічним середовищем, де віртуаліфоніми адаптуються до нових культурних і технологічних реалій. Цей процес відображає перехід від традиційних моделей іменування до нових форм, що виникають у контексті цифрової культури [63]. Таким чином, «League of Legends» виступає не лише як ігрова платформа, а й як лабораторія для вивчення трансформацій мови в цифрову епоху.

2.1. Концептуальні основи створення відеогри «League of Legends»

«League of Legends» (LoL) — це багатокористувацька онлайн-бойова арена (MOBA), розроблена компанією Riot Games, яка була вперше представлена у 2009 році. Гра швидко здобула світову популярність, ставши не лише розважальним продуктом, а й значущим культурним феноменом. В основі її концептуального дизайну лежить інтеграція різноманітних культурних, мовних і символічних кодів, які формують багатовимірний віртуальний простір. Цей підхід дозволив грі не тільки знайти відгук у глобальній аудиторії, але й стати платформою для креативної взаємодії між гравцями різних країн та культур.

Одним із фундаментальних принципів створення «League of Legends» є використання наративного різноманіття, яке базується на взаємодії різних культурних і мовних шарів. Таке поєднання відповідає ідеї інтертекстуальності, що вважає будь-який текст частиною більшої системи смислових взаємозв'язків. У цьому контексті персонажі, локації та події LoL виступають як текстуальні елементи, які відображають мотиви міфології, літератури, історії та сучасної поп-культури. Наприклад, багато чемпіонів мають архетипічні характеристики, які дозволяють гравцям розпізнавати знайомі культурні образи, водночас взаємодіючи з їхньою інтерпретацією у новому контексті. Такий підхід забезпечує багатшаровість ігрового світу, що робить його привабливим як для гравців, так і для дослідників.

Ще одним важливим аспектом є архітектурний підхід до формування ігрового середовища. Ігровий світ LoL побудований як цілісна система, де кожен елемент — від назв локацій до біографій персонажів — взаємопов'язаний і

створює єдину логіку наративного простору. Це не лише сприяє глибшому зануренню у гру, але й забезпечує ігровому світу внутрішню стійкість і послідовність. Наприклад, історії чемпіонів часто переплітаються, формуючи складні взаємини, які підтримують загальний наратив гри. Такий підхід дозволяє гравцям відчувати себе частиною великої історії, яка постійно розвивається.

Глобальний характер гри базується на принципах культурної гібридизації. Розробники LoL створили персонажів і локації, які інтегрують елементи різних культур, адаптуючи їх до сучасного цифрового середовища. Такий підхід дозволяє гравцям із різних країн знаходити знайомі культурні риси, одночасно відкриваючи для себе нові аспекти світової культури. Наприклад, дизайн чемпіонів поєднує міфологічні мотиви з елементами сучасного мистецтва, що дозволяє розширити межі їхнього сприйняття.

Лінгвістичний аспект «League of Legends» також відіграє ключову роль у формуванні її концепції. Згідно з ідеями лінгвістичного детермінізму, мова не лише відображає реальність, але й формує її. У LoL це проявляється через назви персонажів, локацій і артефактів, які задають конкретний спосіб інтерпретації ігрового світу. Наприклад, вибір мовних форм для імен чемпіонів може впливати на сприйняття їхньої ролі в наративі, забезпечуючи багатозначність та гнучкість інтерпретації. Це створює можливість для гравців одночасно відчувати себе творцями і споживачами ігрової культури.

Такий продуманий підхід до формування ігрового середовища також забезпечує високий рівень інтерактивності, дозволяючи гравцям активно взаємодіяти з віртуальним світом. Оцінки критиків і гравців підтверджують ефективність цього підходу: LoL отримала численні нагороди за інноваційність і культурну значущість. Попри високі вимоги до командної гри, спільнота гравців постійно зростає, що свідчить про універсальність її концептуальної бази.

Таким чином, «League of Legends» стала унікальним прикладом інтеграції культурних, лінгвістичних і наративних підходів, які формують її як

багатошаровий ігровий світ. Гра ілюструє, як принципи інтертекстуальності, культурної гібридизації та лінгвістичного детермінізму можуть бути застосовані у цифровому середовищі, створюючи продукт, що має глобальну цінність і культурну значущість.

2.2. Процес створення віртуаліфонімів у «League of Legends»

Етимологія віртуаліфонімів у «League of Legends» є складним, багатоступеневим процесом, що поєднує елементи ономастики, лексикографії, культурології та креативного мовотворення. Ця гра, будучи продуктом глобальної індустрії, вимагає, щоб її віртуальний простір був зрозумілим і привабливим для аудиторій різних культур. Процес створення імен спрямований на формування ідентифікаторів, які виконують функцію комунікації, естетичного впливу й культурного інтегрування [73].

Першим етапом формування віртуаліфонімів є визначення наративної концепції персонажа. Цей етап базується на принципах лексико-семантичної доцільності, де ім'я повинно відповідати характеру, ролі й функціям персонажа в ігровому світі. Наприклад, при створенні персонажа з космічною тематикою, такого як Aurelion Sol, розробники спираються на латинські корені (*aureus* — золотий) і семантику небесних тіл. Такі рішення відображають застосування принципу етимологічної адаптації, який дозволяє поєднувати архаїчні форми з сучасними уявленнями [98].

На другому етапі відбувається активна генерація варіантів імен, що базуються на правилах семантичної прозорості. Ім'я має бути фонетично простим, легко запам'ятовуватися та мати потенціал для культурної інтеграції [84]. Наприклад, короткі назви на зразок Zed або Lux створюються для забезпечення фонологічної універсальності, що сприяє їхній зрозумілості у багатомовному середовищі.

Цей етап включає аналіз джерел, таких як міфологія, історія, література та сучасна поп-культура. Лінгвісти використовують методи етимологічної деконструкції для пошуку кореневих слів, які відповідають заданим культурним

і когнітивним цілям [67]. Наприклад, ім'я Kindred було створене через поєднання кінестетичної семантики (відображення спорідненості) та емоційної конотації (жах), що підкреслює дуалізм персонажа.

Ключові критерії створення імен

- Фонетична доступність. Фонетична структура імен повинна відповідати принципам фонетичної зручності. Це означає, що ім'я повинно легко вимовлятися в більшості мов світу. Для цього розробники використовують спрощені звуки й мінімізують складні фонетичні конструкції. Наприклад, Шаої хоча й виглядає екзотично, все ж зберігає достатню простоту для вимови.

- Морфемна простота. Імена конструюються з урахуванням морфемної прозорості. Це дозволяє гравцям інтуїтивно зрозуміти або відчувати значення імені. Наприклад, ім'я Heimerdinger має складну структуру, але його частини легко розділяються на корені (Heimer + dinger), створюючи відчуття наукової фантастики.

- Культурна нейтральність. Щоб уникнути негативних асоціацій у різних культурах, застосовується метод семантичної гармонізації. Наприклад, ім'я Хауах було змінено з Хауа через його значення в азербайджанській мові. Цей підхід демонструє важливість культурної адаптації для глобальної гри.

Етапи розробки віртуаліфонімів

- Дослідження. На першому етапі дослідники збирають інформацію з різних джерел: літературних текстів, міфів, народних казок та наукових праць. Це дозволяє застосувати принципи етно-ономастики, коли імена мають відображати певний етнічний або регіональний колорит. Наприклад, для Targonian персонажів використовувалися елементи грецької й римської лексики.

- Генерація. Процес створення варіантів імен часто називають неймстормінгом [67]. Він базується на визначенні ключових характеристик персонажа, таких як стать, вік, культурне походження й роль у грі. Наприклад, Каун, що звучить агресивно, було вибрано через його асоціації з динамічністю та бойовою тематикою.

– Фільтрація. Після створення списку потенційних імен вони проходять кілька рівнів відбору. На цьому етапі використовуються методи лексичної редукції й семантичної класифікації [67]. Всі варіанти аналізуються з точки зору культурної прийнятності, фонетичної простоти й емоційної виразності.

Все ж класична ономастика зосереджується на простоті й функціональності імен. Це підходить для ідентифікації, але обмежує їхній семантичний потенціал. Наприклад, імена на зразок John або Mary є універсальними, але позбавлені глибоких культурних конотацій.

Сучасна ономастика орієнтована на багатозначність і міжкультурний синтез. Це відображає вплив культурної глобалізації, де імена повинні бути зрозумілими та привабливими для широкої аудиторії. Використання подвійних літер (Yordle імена) або апострофів (Void-імена) створює унікальність і додає глибину.

Етимологія віртуаліфонімів є не лише засобом лінгвістичної адаптації, але й важливим елементом формування ігрового світу. Це забезпечує:

- Когнітивну привабливість. Імена, що інтегрують культурні архетипи, сприяють формуванню емоційного зв'язку між гравцем і персонажем.
- Культурну репрезентацію. Імена відображають мультикультурний підхід до створення гри, що робить її популярною у глобальному масштабі.
- Естетичну цілісність. Завдяки ретельному підбору лексичних елементів, імена персонажів гармонійно вписуються у загальний стиль гри.

2.3. Лексико-семантична структура і мотиваційні стратегії

Лексико-семантична структура та мотиваційні стратегії відіграють центральну роль у створенні ігрового всесвіту «League of Legends». Назви персонажів, локацій, артефактів та подій є не лише засобами ідентифікації, але й ключовими елементами, що формують культурний і символічний контекст гри [52]. Лінгвістичне і культурне моделювання дозволяє створити багат шарову систему імен, яка відповідає очікуванням аудиторії різних країн і культур. В основі цієї системи лежать принципи багатозначності, інтертекстуальності та

глобалізації, які забезпечують емоційний та когнітивний вплив на гравців. Унікальність лексико-семантичної структури гри зумовлена її здатністю інтегрувати різноманітні лінгвістичні та культурні ресурси в єдине ігрове середовище. Це підвищує її привабливість та забезпечує глибокий зв'язок між гравцем і наративом гри [52]. Аналіз цих аспектів відкриває можливість для кращого розуміння взаємодії мови, культури та сучасних технологій у створенні інтерактивних медіа-продуктів. Глибше дослідження цих тем дозволяє оцінити вплив мови на формування глобального культурного простору через призму відеоігор.

Лексико-семантична структура «League of Legends» базується на принципах багатосаровості та інтеграції, які забезпечують глибину ігрового світу. Кожна назва має подвійний рівень функціонування: ідентифікаційний, що дозволяє чітко виділити персонажа чи артефакт, і семантичний, який додає контекстуальний та культурний зміст. Наприклад, назви персонажів часто мають приховані алюзії на їхні ролі чи походження, що робить їх цікавими для гравців із різних культурних середовищ [119]. Інтеграція культурних елементів, таких як міфологічні архетипи чи популярні літературні образи, сприяє створенню багатовимірного наративу. Це відповідає сучасним теоріям мовознавства, які наголошують на взаємодії лексичних і семантичних структур для створення когнітивного впливу [90]. Багатосаровість назв також дозволяє розробникам досягти високої рівноваги між простотою та складністю, необхідною для залучення як новачків, так і досвідчених гравців.

Однією з ключових рис лексико-семантичної структури гри є фонетична доступність і впізнаваність назв. Короткі, легко запам'ятовувані імена, як Zed, Lux чи Jinx, створюють оптимальну базу для глобальної комунікації. Це забезпечує зручність у вимові для представників різних мовних груп, що є важливим фактором у контексті багатокультурної аудиторії. Фонетична структура таких імен часто спирається на універсальні мовні принципи, наприклад, використання голосних звуків і ритмічних акцентів, які сприяють

кращому запам'ятовуванню [52]. Такий підхід дозволяє уникнути регіональних бар'єрів, підвищуючи популярність гри на міжнародному рівні. Лексико-фонетична адаптація назв у «League of Legends» відповідає сучасним теоріям глобалізації мовного простору, згідно з якими універсальність звучання є важливою умовою для успіху продукту.

В основі багатьох назв гри лежать міфологічні та літературні алюзії, що збагачують культурний контекст ігрового світу. Наприклад, Diana втілює образ міфологічної богині Місяця, а Ornn має паралелі з образами скандинавської міфології. Ці елементи забезпечують глибину ігрового наративу, дозволяючи гравцям занурюватися у знайомі архетипи. Теорія інтертекстуальності пояснює, як ці алюзії створюють нові смислові зв'язки, додаючи грі унікальності [69]. Застосування літературних і міфологічних джерел також забезпечує культурну універсальність і дозволяє використовувати багатозначні символи для передачі складних емоційних і когнітивних меседжів.

Гібридизація лексики є ще однією важливою рисою «League of Legends». Наприклад, такі імена, як Yasuo чи Kai'Sa, інтегрують східноазійські мовні традиції, привертаючи увагу аудиторії, яка цінує екзотичність. Цей підхід відповідає принципам культурної гібридизації, які передбачають синтез різних мовних і культурних елементів для створення нових форм [71]. Гібридизація у назвах дозволяє досягти багатокультурного ефекту, підвищуючи привабливість гри для глобальної аудиторії.

Семантична багатозначність назв забезпечує додаткову глибину ігрового досвіду. Наприклад, артефакт «Infinity Edge» містить алюзії на силу і безмежність, що підкреслює його важливість у грі. Такі багаторівневі назви дозволяють гравцям інтерпретувати значення залежно від контексту, що підсилює їхню залученість. Багатозначність назв відповідає принципам семантичної поліфункціональності, яка є однією з ключових характеристик сучасного мовознавства [45].

Мотиваційні стратегії — це ключовий аспект у вивченні назв, який дозволяє зрозуміти, чому окремі лексичні одиниці набувають специфічного значення і функціонального навантаження у певному контексті. У рамках лінгвістичних досліджень мотиваційні стратегії аналізуються через їхню здатність забезпечувати емоційний, когнітивний і соціокультурний зв'язок між мовним знаком і його референтом [68]. Цей концепт стає особливо важливим у контексті створення ігор, таких як «League of Legends», де назви виконують не лише ідентифікаційну, але й наративну та символічну функції.

Наукова важливість мотиваційних стратегій у філології полягає в їхній здатності пояснювати, як мова адаптується до потреб комунікативного середовища. Наприклад, у межах семіотичної теорії мотивація розглядається як зв'язок між формою знака і його змістом, що відображає соціокультурні та когнітивні очікування аудиторії [33]. У випадку ігрових назв це особливо актуально, оскільки вони мають одночасно привертати увагу, бути впізнаваними у глобальному контексті та передавати зміст, який відповідає лінгвокультурним кодам різних спільнот.

Крім того, мотиваційні стратегії забезпечують міждисциплінарний підхід до вивчення назв. Вони дозволяють інтегрувати дані когнітивної лінгвістики, культурології та соціолінгвістики, пояснюючи, як мовні одиниці перетворюються на носіїв культурних значень. У випадку цифрового середовища, такого як відеоігри, мотиваційні стратегії також включають техноестетичні та функціональні аспекти, які впливають на сприйняття назв різними групами користувачів [16].

Розгляд мотиваційних стратегій у цій роботі спрямований на виявлення механізмів, через які лексико-семантична структура ігрових назв сприяє створенню глибокого когнітивного досвіду. Це дозволяє зрозуміти, чому певні назви є успішними з лінгвістичної точки зору, як вони резонують із культурними архетипами та яким чином забезпечують інтеграцію наративних і функціональних елементів у ігровий світ [64].

Культурна впізнаваність у «League of Legends» є однією з ключових мотиваційних стратегій, спрямованих на забезпечення зв'язку між гравцем і персонажем через знайомі культурні коди. Наприклад, Garen, як архетипічний лицар, уособлює традиційні уявлення про героїзм і доблесть, викликаючи асоціації з європейським лицарським епосом. Ця стратегія спирається на концепцію колективного несвідомого, згідно з якою архетипи є універсальними символами, що резонують із глибинними рівнями свідомості людини [74]. Використання таких архетипів дозволяє створити миттєво впізнаваний образ, який стає культурним маркером у грі. Персонажі на кшталт Garen чи Ashe використовують загальноприйняті символи сили, благородства або магії, забезпечуючи миттєве розуміння їхніх ролей навіть без попереднього ознайомлення з наративом. Це підвищує залученість аудиторії, дозволяючи їй відчувати культурну спорідненість із персонажами.

Емоційна привабливість назв і персонажів у грі спрямована на створення глибокого психологічного зв'язку між гравцем і ігровим світом. Наприклад, персонаж Jinx викликає асоціації з хаосом і непередбачуваністю через саме звучання її імені, що уособлює веселу анархію. Ця стратегія базується на когнітивних теоріях емоційного залучення, згідно з якими емоційно заряджені назви стимулюють утворення довготривалих асоціацій [86]. Відповідно, назви, які викликають певні емоції — страх, радість, захоплення або напруженість, — створюють у гравців глибокий емоційний відгук. Крім того, емоційна складова дозволяє посилити вплив наративу гри, адже гравець більш схильний до співпереживання, якщо відчуває емоційну прив'язаність до персонажа чи події.

Назви у «League of Legends» створені з урахуванням принципів глобальної доступності, щоб бути зрозумілими й привабливими для багатомовної аудиторії. Наприклад, Zed і Lux є короткими іменами, що легко вимовляються й запам'ятовуються в різних мовах. Уникнення складних фонетичних конструкцій дозволяє розширити охоплення аудиторії, роблячи гру доступною для користувачів із різних країн. Така стратегія відповідає принципам глобалізації

лексичних систем, згідно з якими універсальність і простота є важливими умовами для міжкультурної комунікації. Крім того, глобальна доступність забезпечується адаптацією назв до вимог конкретних ринків, зокрема через спрощення складних лексем або використання фонетично знайомих елементів [115].

Символічна репрезентація назв у грі спрямована на створення багатозначних образів, які дозволяють гравцям інтерпретувати їх залежно від контексту. Наприклад, Thresh асоціюється з безжальністю та силою, відображаючи його роль у наративі як жорстокого й невблаганного персонажа. Такі назви інтегрують елементи символічної семантики, які формують когнітивні зв'язки з уявленнями гравця про силу, темряву чи благородство. Символічна репрезентація дає змогу розробникам додавати до гри додатковий рівень значущості, який виходить за межі суто ігрового досвіду.

Техноестетика є важливим елементом назв, які акцентують увагу на сучасних технологіях та науково-фантастичних концептах. Наприклад, Blitzcrank — роботизований персонаж — інтегрує елементи кіберпанку та техноестетики, які резонують із сучасними тенденціями поп-культури. Це забезпечує додаткову привабливість для молодшої аудиторії, яка сприймає такі назви як відображення сучасних технічних і соціальних трендів [109]. Техноестетика також дозволяє гармонійно інтегрувати технологічні концепти в загальний наратив гри, зберігаючи цілісність ігрового світу.

Локалізація та адаптація назв для різних ринків є важливим елементом, що сприяє глобальному успіху гри. Наприклад, деякі імена змінюються залежно від культурних чи мовних уподобань аудиторії. У деяких випадках це дозволяє уникати негативних асоціацій, які можуть виникати в певних культурних контекстах, або робити назви більш зрозумілими й привабливими. Це дозволяє «League of Legends» залишатися актуальною та зрозумілою в різних частинах світу, підтримуючи її статус глобального феномена.

2.4. Поєднання міфологічних і поп-культурних елементів

Міфологія та поп-культура — два ключові елементи, які формують сучасний цифровий наратив, і їх інтеграція у відеогрі «League of Legends» слугує унікальним прикладом створення нового культурного феномену. Цей процес не лише відображає творчі інтенції розробників, але й підкреслює динаміку взаємодії між традиційними культурними кодами та їхньою сучасною інтерпретацією.

Міфологічні елементи в «League of Legends» виконують важливу роль у формуванні автентичності та глибини ігрового світу. Міфи та легенди, що становлять основу багатьох персонажів, локацій та сюжетних ліній, забезпечують культурну тяглість між ігровою реальністю та реальними традиціями людства. Наприклад, уособлення сил природи, таких як персонаж *Ornn*, символізує зв'язок із давньоскандинавськими уявленнями про божественну силу та ковалів-деміургів. У цьому випадку міфологічний контекст підсилює значущість образу, додаючи йому символічного виміру, що зрозумілий аудиторії.

Крім того, звернення до міфів створює культурну легітимність, адже такі архетипи є універсальними [103]. Персонажі, які втілюють архетипи героя, антагоніста чи трикстера, викликають знайомі емоційні реакції у гравців, сприяючи глибшому зануренню у наратив. У контексті лінгвістики, використання міфологічних мотивів формує семантичне поле, яке об'єднує ключові концепти, наприклад, геройство, боротьбу або долю.

Поп-культура ж служить засобом адаптації міфологічних мотивів до сучасного контексту [61]. Це дозволяє створювати образи, які одночасно зберігають зв'язок із традиційними уявленнями, але є привабливими для сучасної аудиторії. Наприклад, персонажі, такі як *Jinx*, черпають естетичне натхнення з анархічних образів коміксів та кіберпанківських героїв, поєднуючи іронічний та деструктивний елементи.

Поп-культурні елементи також формують дискурсивний контекст гри, у якому персонажі взаємодіють із гравцями через знайомі сучасні символи. Це включає не лише візуальні та наративні аспекти, але й лінгвістичні. Наприклад, використання сленгових назв чи алюзій на сучасні медіа забезпечує легкість сприйняття і сприяє залученню аудиторії [53].

Інтеграція міфологічних і поп-культурних елементів у «League of Legends» ґрунтується на продуманій комунікативній стратегії, що враховує лінгвістичні та семіотичні особливості. Поєднання цих елементів спрямоване на створення комплексної знакової системи, у якій кожен персонаж чи подія виконує функцію культурного маркера [91]. Наприклад, назви персонажів часто поєднують у собі фонетичні елементи, які відображають їхню природу чи походження.

Лінгвістичні аспекти цієї комунікації також охоплюють локалізацію, адже адаптація ігрових текстів для різних культурних ринків потребує збереження символічного та емоційного навантаження. Наприклад, назви, що базуються на міфах, мають бути зрозумілими та релевантними для локальних гравців, зберігаючи при цьому загальну ігрову естетику.

Процес поєднання міфології та поп-культури ускладнюється необхідністю дотримання балансу між глибиною та доступністю [104]. Міфологічні елементи часто потребують адаптації, щоб не виглядати надто застарілими або незрозумілими. Наприклад, образи давньогрецьких богів у грі можуть бути переосмислені через призму сучасних уявлень про силу чи технології, як у випадку з персонажами, що представляють технологічний прогрес у міфічному контексті.

З іншого боку, поп-культурні елементи можуть втрачати свою актуальність із плином часу, що вимагає постійного оновлення [68]. Це ставить перед розробниками завдання збереження релевантності гри шляхом додавання нових персонажів та сюжетів, які відповідають поточним тенденціям.

Одним із ключових аспектів інтеграції міфології та поп-культури є естетичне оформлення персонажів та локацій. У цьому контексті візуальна та

нарративна естетика виступають як засоби підсилення символічного значення [116]. Наприклад, образи героїв, які поєднують традиційні міфологічні мотиви з сучасними естетичними трендами, дозволяють створювати нові візуальні коди, зрозумілі для глобальної аудиторії.

Поєднання міфологічних і поп-культурних елементів у «League of Legends» ілюструє здатність сучасних цифрових продуктів переосмислювати культурну спадщину, створюючи нові форми нарративів [77]. Цей процес не лише підсилює залучення аудиторії, але й підкреслює значення мови та культури в умовах цифрової глобалізації.

2. 5. Роль фанатських спільнот у популяризації та трансформації віртуалізмів

Фанатські спільноти відіграють значну роль у формуванні, популяризації та трансформації онімів у «League of Legends». Вони функціонують як потужний соціальний і культурний механізм, здатний змінювати сприйняття ігрових імен, додаючи їм нових значень і контекстів. Цей процес є інтерактивним, оскільки відображає не лише авторський задум розробників, але й колективну інтерпретацію спільноти.

Фанатські спільноти створюють потужний інформаційний потік, завдяки якому імена персонажів, локацій і артефактів набувають популярності навіть за межами гри. Завдяки платформам, як-от Reddit, YouTube, Twitter і Discord, гравці генерують величезну кількість контенту: гайди, меми, фан-арт, відеоогляди, що сприяє популяризації онімів. Наприклад, персонажі, такі як Yasuo чи Jinx, стали символами гри завдяки активному використанню їхніх імен у мемах та дискусіях.

Цей процес має семіотичну природу, адже оніми перетворюються на знаки, що позначають не лише конкретних персонажів, але й певні культурні та ігрові концепти [60]. Наприклад, ім'я Yasuo асоціюється не лише з персонажем, але й із гравцями, які демонструють надмірну впевненість у своїх силах, формуючи феномен «стереотипного Yasuo».

Фанати активно впливають на семантичну динаміку онімів, додаючи їм нових значень або змінюючи їхній початковий контекст. Це відбувається через переосмислення або переакцентуацію їхніх характеристик. Наприклад, ім'я Теето, яке в початковій концепції втілює образ милого ігрового персонажа, у спільноті часто сприймається як символ дратівливості через специфічні механіки гри за цього героя.

Крім того, фанатські спільноти можуть створювати периферійні семантичні поля, зосереджуючи увагу на другорядних аспектах персонажів [49]. Наприклад, персонажа Braun, відомого як захисника, часто інтерпретують через призму гумористичних контекстів, що закріплюється у фанатських відео та артах.

Вони не лише трансформують значення існуючих онімів, але й створюють нові, доповнюючи офіційний контент. Це може бути вигадкування альтернативних імен для персонажів, розробка нових історій чи навіть створення фанатських модифікацій гри.

Крім того, креативність спільнот сприяє розширенню ігрового лексикону, додаючи нові терміни для опису механік чи поведінки персонажів. Такі терміни часто стають загальновживаними, закріплюючись у лексиконі гри.

Фанати в складі групи виконують важливу соціокультурну функцію, формуючи колективну ідентичність гравців. Через взаємодію з віртуаліфонімами створюються дискурсивні простори, у яких відбувається обмін ідеями, емоціями та інтерпретаціями [61]. Це сприяє утворенню субкультур, де оніми виконують роль знакових символів. Наприклад, використання певних фраз чи імен персонажів у спілкуванні між гравцями формує своєрідний «внутрішній код», зрозумілий лише членам спільноти.

Проте, їх вплив не завжди є позитивним. Іноді популяризація певних значень може суперечити авторському задуму розробників. Наприклад, негативна репутація персонажа через фанатський дискурс може впливати на ставлення нових гравців до гри. Така трансформація значень створює виклики

для розробників, змушуючи їх враховувати думку спільнот під час оновлення контенту або розробки нових персонажів.

2. 6. «League of Legends» як маркер сучасної цифрової епохи

Відеогра «League of Legends» є не лише продуктом індустрії розваг, а й визначальним явищем сучасної цифрової культури. У її структурі поєднуються технічні інновації, глибокий лінгвістичний і культурний контекст, а також соціокультурні аспекти, які трансформують спосіб, у який ми сприймаємо та інтерпретуємо цифрове мистецтво. Аналізуючи її з позицій філології та філософії, можна визначити «League of Legends» як маркер ключових тенденцій сучасної епохи, порівнюючи її вплив із впливом класичних і сучасних витворів мистецтва.

Одним із головних елементів, які роблять «League of Legends» маркером цифрової епохи, є її унікальна лінгвістична система. Гра створює мультисеміотичне середовище, у якому слова, візуальні символи й звуки утворюють єдину комунікативну систему [69]. Віртуаліфоніми слугують інструментами як для внутрішньоігрового спілкування, так і для створення культурних алюзій, зрозумілих поза межами гри.

Лінгвістичний аналіз онімів у «League of Legends» показує, що їхні семантичні й фонетичні структури розроблені з урахуванням глобалізації. Тож короткі й одночасно легкі до вимови імена забезпечують міжкультурну комунікацію. Це нагадує роботу літературних символів, де окремі слова й образи несуть універсальні смисли [35].

Порівнюючи це з класичними творами мистецтва, можна зазначити, що оніми у грі виконують подібну роль, де кожне ім'я містить культурний, історичний або філософський підтекст. Проте у випадку «League of Legends» імена не лише є засобом індивідуалізації персонажів, а й адаптуються до цифрового середовища, стаючи частиною глобального культурного дискурсу [79].

Філософія «League of Legends» відображає ключові парадигми сучасної цифрової епохи, зокрема питання ідентичності, симуляції й гейміфікації. Згідно з концепцією Жана Бодріяра, сучасна культура живе у світі симулякрів, де межа між реальністю й вигаданим стає розмитою [105]. «League of Legends» є прикладом цього явища, адже її персонажі, локації та сюжети створюють альтернативний світ, що впливає на реальні соціальні та культурні практики.

Персонажі гри є архетипами, які резонують із глибинними структурами свідомості гравців. Образи окремих персонажів відтворюють мотиви героїв і антагоністів, знайомих із міфології та літератури, що забезпечує їхнє інтуїтивне сприйняття [72].

Одним із ключових аспектів «League of Legends» є її інтерактивний характер, що дозволяє гравцям стати не лише споживачами, але й творцями культурного контенту. Це явище можна порівняти з літературними рухами модернізму, коли автори акцентували увагу на активній участі читача у формуванні значень тексту [46].

Сьогодні фанатські спільноти створюють численні твори, від мемів до музичних композицій і фанфіків, які інтегруються у глобальний культурний простір. Ця трансформативна діяльність є унікальною рисою цифрової культури, яка не має прямого аналога у традиційному мистецтві. Хоча літературні фанати могли обговорювати героїв Толкіна чи Достоевського, лише у цифрову епоху вони отримали можливість безпосередньо впливати на розвиток улюблених всесвітів.

Якщо порівняти «League of Legends» із класичними творами мистецтва, стає очевидним, що гра відображає ті самі універсальні теми, але через інші форми вираження. Наприклад, архетипічний конфлікт між добром і злом, який є основою багатьох класичних творів, у «League of Legends» представлений через битви персонажів, кожен із яких має унікальну історію, мотивацію й культурний контекст.

Сучасні витвори мистецтва, такі як фільми Marvel чи серіали Netflix, також демонструють подібність із грою у використанні міжтекстових зв'язків і культурних алюзій [79]. Проте «League of Legends» перевершує їх за рівнем інтерактивності, дозволяючи гравцям не лише спостерігати, але й брати активну участь у формуванні наративу.

Тож однозначно «League of Legends» можна розглядати як символ епохи глобалізації та цифровізації, яка змінює традиційні підходи до створення, поширення й сприйняття мистецтва. Її унікальність полягає у здатності інтегрувати культурні, лінгвістичні й технологічні аспекти, створюючи новий тип медіапродукту, який є водночас мистецьким витвором і соціальним феноменом.

Гра стає прикладом того, як цифрові технології можуть переосмислювати мистецтво, роблячи його доступним і зрозумілим для глобальної аудиторії. Це явище демонструє потенціал взаємодії традиційних мистецьких форм із новітніми технологіями, прокладаючи шлях до майбутнього, де межі між мистецтвом і технологіями стають дедалі менш чіткими.

2. 7. Висновки до другого розділу

«League of Legends» є яскравим прикладом інтеграції лінгвістичних, культурологічних і технологічних підходів, що виводять її за межі розважального продукту до рівня складного лінгвокультурного феномену. Ця гра демонструє трансформацію традиційних форм комунікації та культурної взаємодії в умовах цифрової епохи, створюючи багатовимірну систему знаків, яка об'єднує міфологічні, поп-культурні та глобалізовані елементи.

Віртуалміфоніми у грі виконують не лише ідентифікаційну, але й наративну, символічну та інтерактивну функції, що є результатом багатошарової лексико-семантичної структури. Їхня створеність базується на принципах фонетичної доступності, культурної універсальності й семантичної глибини, що робить гру доступною та привабливою для різних аудиторій. Віртуалміфоніми, сформовані через синтез локальних і глобальних культурних кодів, ілюструють

зміну традиційної природи імен на користь їхньої динамічності та адаптивності до глобалізованого цифрового середовища.

Культурна репрезентація у грі досягається завдяки інтеграції міфологічних архетипів і сучасних поп-культурних образів, які резонують із глибинними структурами свідомості гравців. Цей підхід забезпечує не лише емоційну залученість, а й створює нові можливості для міжкультурного діалогу. Гра функціонує як символ сучасної цифрової культури, де межі між реальним і віртуальним стають дедалі менш помітними.

Ключову роль у популяризації гри відіграють фанатські спільноти, які формують нові семантичні шари навколо ігрових елементів, розширюючи їхні значення і сприяючи глобальній інтеграції. Це явище демонструє, як цифрові технології змінюють природу культурних продуктів, дозволяючи аудиторії брати участь у формуванні їхнього змісту.

Таким чином, «League of Legends» ілюструє глобальні тенденції цифрової культури, де мова, технології та культура об'єднуються для створення нових форм комунікації. Гра є не лише відображенням сучасності, але й активним учасником її формування, прокладаючи шлях до нових моделей взаємодії між традиційними культурними формами та технологічними інноваціями.

РОЗДІЛ 3

ЕТИМОЛОГІЙНИЙ АНАЛІЗ ОНІМІЧНИХ ОДИНИЦЬ У ГРІ «LEAGUE OF LEGENDS»

Етимологічний аналіз є ключовим інструментом для дослідження походження та формування онімічних одиниць у сучасних віртуальних середовищах. У цьому розділі використовується методологія, що включає етимологічний, морфологічний, фонетичний, семантичний та семіотичний підходи. Це дозволяє систематично досліджувати мовні та культурні аспекти формування імен. Розділ має на меті продемонструвати, як етимологічний аналіз допомагає виявити мовні закономірності та культурні впливи, що формують віртуаліфоніми. Особлива увага приділяється джерелам запозичення, взаємодії мовних родин та способам адаптації імен до глобального ігрового контексту. Це дослідження дозволяє визначити ключові тенденції та механізми, які формують сучасну терміносистему віртуальних середовищ.

3.1. Методологія аналізу віртуаліфонімів

Метою цього розділу є обґрунтування та детальний опис методологічних засад аналізу віртуаліфонімів, які використовуються у вибірці з 135 віртуаліфонімів. У роботі застосовуються етимологічний, морфологічний, фонетичний, семантичний та семіотичний методи. Кожен із них дозволяє всебічно дослідити віртуальні імена з різних аспектів для розуміння їхнього функціонування в ігрових реаліях.

Етимологічний аналіз є основою дослідження походження віртуаліфонімів. Цей метод дозволяє виявити джерела формування імен, їхні зв'язки з певними мовами чи мовними родинами, а також культурний контекст, який впливав на їхнє виникнення. Застосування:

- Ідентифікація мовної родини. Усі імена аналізуються з точки зору їхнього походження. Наприклад, визначається, до якої мовної родини належить кожне ім'я (індоєвропейська, семітська, тюркська тощо).

- Вивчення запозичень. Особлива увага приділяється запозиченням із класичних мов (латинської, грецької), оскільки ці мови традиційно використовуються для створення символічних імен у фантастичних контекстах.
- Аналіз адаптації. Розглядається, як імена адаптуються до мови, яка домінує в ігровому середовищі (часто це англійська), і як ці процеси впливають на їхню фонетичну та семантичну структуру.

Етимологічний підхід дозволяє вивчати не лише мовні, а й культурні аспекти імен. Він спирається на роботи в галузі ономастики, зокрема дослідження К. Герлах про походження та функціонування імен у фольклорі й літературі, які перекладаються на специфіку віртуальних імен.

Морфологічний аналіз дозволяє вивчати структуру віртуальних імен, їхні компоненти та механізми формування. Імена в ігрових світах часто створюються шляхом комбінування морфем із різних мов, додавання афіксів, скорочення або спрощення складних конструкцій. Застосування:

- Визначення кількості морфем. Кожне ім'я аналізується з точки зору кількості морфем (одно-, дво-, триморфемні структури). Це дає змогу зрозуміти, як складність структури імен впливає на їхню функціональність та сприйняття.
- Дослідження моделей творення. Аналізуються основні моделі морфологічної адаптації, такі як афіксація, елізія, аббревіація та аналітична адаптація. Наприклад, афіксація дозволяє створювати імена, що відповідають певним жанровим очікуванням (додавання суфіксів для казкових імен).
- Вивчення трансформацій. Досліджується перехід частин мови (іменник → прикметник), який сприяє створенню нових смислових відтінків імен.

Морфологічний аналіз базується на дослідженнях Ю. Карпенка та В. Лучика, які вивчали моделі словотворення та структуру власних назв. У контексті відеоігор ці принципи адаптуються для розуміння креативних процесів, що забезпечують мовну багатогранність імен.

Фонетичний аналіз зосереджений на вивченні звукової структури імен, що безпосередньо впливає на їхнє сприйняття гравцями. Легкість вимови,

милозвучність або, навпаки, дисонанс у звуках можуть підсилювати емоційне забарвлення імені.

- Аналіз милозвучності. Оцінюється гармонія звуків у імені: ритмічність, алітерація, асонанси.
- Вивчення складності вимови. Аналізуються особливості звукових комбінацій, що можуть створювати труднощі для гравців різних мовних культур. Імена з простими звуками легше запам'ятовуються.
- Дослідження фонетичного символізму. Розглядається, як певні звуки викликають емоційні асоціації (наприклад, тверді звуки як символ сили).

Фонетичний метод спирається на теорії фонетичного символізму та психолінгвістики, наприклад, роботи В. Фонема, який вивчав взаємозв'язок звуків і сприйняття значень. У контексті відеоігор ці принципи дозволяють глибше зрозуміти, як звук впливає на асоціації гравців.

Семантичний аналіз віртуальних імен спрямований на дослідження їхнього значення, символічного та емоційного навантаження. В ігрових середовищах семантика імен відіграє ключову роль у формуванні образів персонажів або об'єктів. Застосування:

- Аналіз конотативних відтінків. Визначається, чи має ім'я позитивне, негативне або нейтральне забарвлення, що впливає на роль персонажа у грі.
- Сміслова структура. Досліджуються внутрішні значення імен: наприклад, чи несе ім'я приховані посилання на міфологію, літературу або історію.
- Інтерпретація культурних символів. Аналізуються імена, що відображають культурні архетипи (наприклад, «Thoth» як посилання на єгипетського бога мудрості).

Семантичний метод базується на принципах когнітивної лінгвістики, яка пояснює, як значення імен формує образи у свідомості носіїв мови. Цей підхід дозволяє зрозуміти, як саме віртуаліфоніми впливають на сприйняття ігрових персонажів.

Семіотичний метод — семіотика розглядає віртуальні імена як знакові системи, що виконують функції комунікації, ідентифікації та символізації в ігровому світі. Застосування:

- Аналіз символічної функції. Розглядається, як імена передають інформацію про персонажа, його роль у грі чи контекст.
- Дослідження контекстуального значення. Вивчається, як ім'я взаємодіє з іншими елементами гри, створюючи нові семіотичні зв'язки.
- Вивчення жанрової специфіки. Аналізуються імена, характерні для певних жанрів (фентезі, наукова фантастика), з точки зору їхньої семантичної та знакової структури.

Семіотичний підхід базується на теорії знаків Ф. де Соссюра, яка пояснює, як символи взаємодіють із культурним та ігровим середовищем. У контексті відеоігор цей метод дозволяє глибше зрозуміти функціональність імен як елементів наративу.

Дослідження базується на аналізі 135 імен персонажів із відеогри «League of Legends». Вибірка включає лише імена дійсних героїв. Аналіз спрямований на виявлення універсальних і специфічних рис у формуванні віртуалміфонімів, що робить дослідження репрезентативним для сучасного ігрового контексту.

3.1. Практичний детальний аналіз віртуалміфонімів

1. **Aatrox** — етимологія: латинське походження (*atrox*, ‘жорстокий’, ‘лютий’), відображає характер агресивності та руйнівної сили, можливе використання для передачі архетипу темного героя; морфологія: основа *-trox* збережена без змін, додавання префіксу *Aa-* як стилістичного елементу для унікалізації імені у фентезійному контексті; фонетика: [ˈeɪ.tɹɒks], наголос на першому складі, незначні зміни в звуковій структурі для відповідності англійській орфоєпії; семантика: безжальність, сила, руйнівний потенціал; семіотика: символ месника, пов'язаний із концептами смерті, хаосу й темної величі.

2. **Ahri** — етимологія: корейське походження (*Ari*, ‘витончена’, ‘граційна’), відображає характер елегантності та магічної привабливості, асоціації з

корейською міфологією про дев'ятихвосту лисицю (구미호, куміхо); морфологія: додано *h* між початковою *A* та *гі* для створення унікального стилю, основа *Ari* збережена; фонетика: ['a:ri], подовжений голосний у першому складі, мінімальна адаптація до англійської фонології; семантика: витонченість, привабливість, містичність; семіотика: символ чарівності, магічного впливу, архетип спокусливої магічної істоти з елементами фольклорного тваринного образу.

3. **Akali** — етимологія: сикхське походження (*Akali*, 'божественний', 'вічний'), термін, пов'язаний із релігійною та духовною традицією сикхізму, що означає зв'язок із божественним і трансцендентним; морфологія: збережена автентична форма слова без модифікацій, що акцентує увагу на його культурному корені; фонетика: [ə'ka:li], акцент на другому складі, незначна адаптація до англійської фонетичної системи без втрати оригінального звучання; семантика: божественність, духовна сила, вічність; семіотика: символ духовного лідерства, благородства, зв'язку з культурними й релігійними традиціями, інтеграція автентичного змісту в ігровий контекст.

4. **Alistar** — етимологія: походження з давньоанглійської мови (*alistar*, 'страж'), можливе часткове запозичення через кельтські або германські джерела, що вказує на семантичну спорідненість із поняттями захисту й оборони; морфологія: основа *ali-* (з давньоанглійського, 'усе' або 'повний') у поєднанні з *-star* (ймовірно, 'зірка' або 'наглядач'), структурні зміни мінімальні, акцент на збереженні архаїчності форми; фонетика: [æ.li.sta:r], структурно стабільна адаптація в межах англомовного середовища; семантика: захист, спостереження, надійність; семіотика: символ охоронця, наглядача, сили та довіри.

5. **Amumu** — етимологія: ігрове походження, засноване на англійському словосполученні *A Mummy* ('мумія'), стилізоване як спрощена вимова дитини, що надає імені грайливості та емоційного підтексту; морфологія: трансформація фрази через злиття артикля «А» та основи *mummy*, утворення нового унікального

імені; фонетика: [ə'tu:.tu:], з подвійним повтором складу, що додає ритмічності й легкої вимови; семантика: дитяча невинність, самотність, трагічність; семіотика: символ втрачених надій, суму, асоціація з образом міфічної мумії, адаптованої для емоційного та кумедного ігрового контексту.

6. **Anivia** — етимологія: латинське походження (*niveus*, ‘сніжно-білий’), що підкреслює зв’язок із льодом і холодом; морфологія: модифікація кореня *piv-* шляхом додавання префікса *An-* та суфікса *-via* для створення мелодійності та унікальності, що відповідає імені легендарної істоти; фонетика: [ə'piv.i.ə], акцент на другому складі, легка фонетична структура для міжнародного використання; семантика: чистота, мороз, спокій; семіотика: символ холоду, відродження, асоціація з феніксом, адаптованим до льодяного контексту.

7. **Aurelion Sol** — етимологія: відсилання до римського *Sol Invictus* (‘Непереможне Сонце’), офіційного бога Сонця пізньої Римської імперії, культ якого запровадив імператор Авреліан; морфологія: збереження кореня *Aurel-* від імені Авреліан із додаванням латинізованого *-ion* та *Sol* для підсилення асоціації з небесними явищами, інтеграція ініціалів A.S., що відсилають до ранньої концепції чемпіона *Ao Shin*; фонетика: [ɔ:'rel.i.ən 'sɒl], акцент на першому складі *Aurelion* та самостійний наголос на *Sol* для підкреслення подвійної значущості; семантика: сонце, небесна велич, божественність, астрономічна міць; семіотика: символ космічного порядку, величності, спадковість античних ідей із сучасним уявленням про драконів як легендарних істот.

8. **Azir** — етимологія: походить від давньоарабського кореня *Zr* (‘сила’), що вказує на міцність і владу, типову для правителя; морфологія: збереження базового кореня без додаткових модифікацій, що підкреслює автентичність, але зі спрощенням орфографії для зручності в сучасному мовному середовищі; фонетика: [ə'ziər], адаптація з акцентом на другому складі, що робить ім’я виразним у глобальному контексті; семантика: сила, лідерство, незламність; семіотика: символ монархічної влади, архетип благородного правителя, зв’язок із пустельною тематикою і величчю давніх імперій.

9. **Bard** — етимологія: походить від англійського слова *bard* (‘бард’), яке має коріння у давньокельтському *bardos* (‘співак’, ‘поет’), традиційно асоціюється з оповідачами, які передавали історії через пісні; морфологія: збережено у своїй первісній формі без змін, що зберігає автентичність слова та його історичний контекст; фонетика: [ba:rd], вимова з акцентом на єдиному складі, проста та універсальна для різних мовних середовищ; семантика: мистецтво, поезія, магічність, зв'язок із культурними традиціями оповідей; семіотика: символ мудрості, творчості та зв'язку між світами, архетип духовного провідника, який використовує мистецтво як інструмент гармонії.

10. **Blitzcrank** — етимологія: складається з двох компонентів: німецького *Blitz* (‘блискавка’), що асоціюється зі швидкістю та силою, і англійського *Crank* (‘кривошип’, ‘скрип механізму’), який вказує на механічну природу; морфологія: злиття двох слів без змін у їх основах, створює складне слово, що підкреслює концепцію механізованого персонажа; фонетика: ['blits.kræŋk], акцент на першому складі, чітке звучання у багатомовному середовищі; семантика: швидкість, механічна міць, технологічність; семіотика: символ технічної еволюції, інженерної досконалості та сили, уособлює архетип бойового автомата, який виконує роль захисника чи руйнівника.

11. **Brand** — етимологія: у голландській мові *Brand* означає ‘вогонь’, в німецькій — ‘дика пожежа’, що підкреслює елементи вогню і руйнівної сили; морфологія: збереження оригінальної форми без змін, що додає універсальності та виразності, підсилюючи символіку вогню; фонетика: [brænd], адаптація з англійським звучанням на основі первісного німецького і голландського слова, просте і чітке для вимови; семантика: вогонь, руйнування, катастрофа; семіотика: символ руйнівної сили, очищення вогнем, асоціація з первісною силою природи, архетип стихії, що приносить як смерть, так і відродження.

12. **Braum** — етимологія: американізована версія популярного німецького прізвища *Brahm*, що підкреслює походження персонажа, ймовірно, з північного європейського регіону; морфологія: змінена форма з додаванням *u* для адаптації

до англійського сприйняття та надання імені більш виразної характерності, зберігаючи фонетичну простоту і структуру; фонетика: [bra:m], англійська адаптація з акцентом на *a*, що є характерним для американської транскрипції, підтримуючи схожість із оригінальним прізвищем, але спрощену для міжнародної вимови; семантика: сила, стабільність, захист; семіотика: символ надійності, захисника, архетипу доброго героя, асоціація з класичним образом воїна-стійкого захисника.

13.**Caitlyn** — етимологія: від імені *Catherine*, одного з перших святих-жінок, що підкреслює її значущу роль як першої жінки-шерифа в Пілтовері, що має історичне та символічне значення у контексті гри; морфологія: ім'я збережено в англійській формі без значних змін, що підкреслює його класичну адаптацію; фонетика: ['keit.lɪn] → стандартна англійська адаптація з наголосом на першому складі, що робить ім'я легко вимовним у різних мовних середовищах; семантика: справедливість, рішучість, авторитет; семіотика: символ лідерства, правосуддя, архетип відважної жінки, що стоїть на захисті правопорядку, з алюзіями на історичні образи жінок-лідерів.

14.**Camille** — етимологія: від імені *Camilla*, міфологічної воїтельки з *Енеїди* Вергілія, що відображає бойову і незалежну сутність персонажа, надаючи їй певну історичну та міфологічну глибину; морфологія: ім'я збережено в оригінальній формі без значних змін, підкреслюючи класичний стиль і жіночий характер; фонетика: [kə'mɪl] → англійська адаптація з наголосом на другому складі, що робить ім'я зручним для вимови в багатьох мовних контекстах; семантика: сила, благородство, незалежність, боєздатність; семіотика: символ безстрашної жінки-войовниці, архетип героїні, що бореться за власну свободу і честь, із алюзією на класичні міфологічні образи.

15.**Cassiopeia** — етимологія: від давньогрецької міфології, ім'я *Κασσιόπεια* (*Cassiopeia*), яке належить цариці, що сидить на троні, що відображає її горду та величну природу; морфологія: збереження оригінальної форми та структури слова без змін, що підкреслює класичний характер імені; фонетика: [ˌkæsiəʊ'piːə]

→ англійська адаптація з акцентом на третій склад, що робить ім'я виразним і в той же час зручним для вимови; семантика: влада, гордість, величність, зв'язок з міфологією і космосом; семіотика: символ цариці, що володіє великою силою та мудрістю, архетип жінки, яка не боїться показувати своє могутнє становище, з алюзією на зірку, що носить її ім'я.

16.**Cho'Gath** — етимологія: поєднання слів *Chow* (англійське слово для 'їжа') і *Shoggoth* (монстр з творів Говарда Лавкрафта, що символізує нескінченну та хаотичну силу); морфологія: збереження кореня *Gath* для підсилення зв'язку з монструозним образом, додавання апострофа для унікальності і вимовної зручності, спрощене сприйняття для гравців; фонетика: [tʃoʊdæθ] → англійська адаптація з наголосом на першому складі, акцент на жорсткому кінці *Gath* для передачі агресивної природи персонажа; семантика: поглинання, хаос, монстр, що пожирає все на своєму шляху; семіотика: символ безмежної руйнівної сили, що поглинає все живе, архетип чудовиська, асоціація з темною космічною силою та всепоглинаючим хаосом.

17.**Corki** — можливе походження: алюзія на маневр у повітрі, відомий як *Corkscrew Maneuver* (маневр у вигляді штопора), що підкреслює його здатність до ефективних повітряних маневрів; морфологія: ім'я складається з *Cork* (штопор) та суфікса *-i*, що додає їй дружелюбного та незвичного звучання; фонетика: ['kɔːr.ki] → адаптоване для легкості вимови, підкреслення першого складу для швидкої асоціації з характером персонажа; семантика: повітряні маневри, швидкість, акробатика, технічна майстерність; семіотика: символ пілота, динамічної ігрової механіки, асоціація з воєнною авіацією та креативними бойовими маневрами.

18.**Darius** — перське походження (*Dariush*, 'царський', 'царствений'); морфологія: збереження оригінальної форми з додаванням латинізованого суфікса *-us* для відповідності західним мовним нормам; фонетика: ['dæɪəs] → англійська адаптація з акцентом на першому складі, що зберігає звучання близьким до оригіналу; семантика: царственість, сила, авторитет, лідерство;

семіотика: символ безжального лідера, величі та влади, архетип правителя, що пов'язаний із домінуванням і контролем.

19.**Diana** — латинське походження (*Diana*, богиня Місяця в римській міфології); морфологія: збереження оригінальної форми без значних змін, що підкреслює міфологічну автентичність; фонетика: ['daɪ.ənə] → англійська адаптація з акцентом на другому складі, що спрощує вимову в міжнародному контексті; семантика: місячне світло, незалежність, божественна сила, захист природи; семіотика: символ жіночої сили, містицизму, зв'язок з природними силами, асоціація з римською богинею полювання і Місяця.

20.**Dr. Mundo** — похідне від імені *Edmundo*, розробника гри, а також від іспанського *Mundo* (світ), що є алюзією на його цитату *Mundo goes where he pleases*; морфологія: збереження основи *Mundo* без змін, додавання *Dr.* для підкреслення персонажа як науковця з медичним фоном; фонетика: ['dɹɒk.tə 'mu:n.dəʊ] → адаптоване для англійської мови з акцентом на першому складі для спрощення вимови в багатомовному середовищі; семантика: необмежена сила, хаос, безумство, самовпевненість; семіотика: символ надмірної сили, відсутності меж і правил, зв'язок з його характером — неконтрольований і руйнівний персонаж.

21.**Draven** — староанглійське походження (*drāfian*, 'мисливець'); морфологія: додавання суфікса *-en* для створення звучання, що підкреслює силову та агресивну природу персонажа, основа *drav-* збережена без змін; фонетика: ['drei.vən] → англійська адаптація з наголосом на першому складі для зручності вимови, акцент на агресивній тональності; семантика: полювання, сила, агресія, домінування; семіотика: символ смертоносної ефективності, зв'язок з архаїчними архетипами мисливця, відображенням жорстокості та азарту.

22.**Ekko** — походження: назва є грою слів, з поєднанням *Echo* (відлуння) та двох елементів *EK* (*Enemy Kill*, вбивство ворога) та *OK* (*Zero Kill*, нуль вбивств), що відображає здатність персонажа змінювати ситуації, повертаючи час назад; морфологія: слово побудоване з основи *Ek-* (передбачувана аббревіатура для

Enemy Kill) і суфікса *-ko* для створення емоційно привабливої форми; фонетика: ['ɛk.oo] → проста англійська адаптація з акцентом на першому складі, що дозволяє зберегти чіткість вимови та підкреслити символіку повернення в часі; семантика: час, зміни, повернення, маніпуляція з реальністю; семіотика: символ контролю над часом, можливість змінити хід подій, асоціація з символом відмотування часу (дві літери *K* вказують на універсальний символ перезавантаження).

23.**Elise** — походження: від імені гебрейською *Elisheva*, що означає 'Боже обіцянка'; морфологія: збереження оригінальної структури імені, без змін, що підкреслює її священний контекст; фонетика: [i'li:z] → адаптоване англійською з простим наголосом на другому складі, що полегшує вимову; семантика: божественне призначення, обіцянка, лідерство в релігійних або містичних контекстах; семіотика: символ керівництва культовими рухами, містичні сили, асоціація з релігійними лідерами, які здійснюють контроль через віру.

24.**Evelynn** — походження: поєднання *Eve* від англійського *night* — 'ніч' і *Lynn* від англійського *linger* — 'затримуватись'; морфологія: використання відомих елементів для створення унікальної назви, де *Eve* вказує на нічну тематику, а *Lynn* додає відчуття таємничості і затримки; фонетика: ['evəlɪn] → адаптоване до англійської мови з акцентом на першому складі, що дозволяє зберігати звучання і унікальність імені в міжнародному контексті; семантика: ніч, містичність, спокуса, лякання; семіотика: символ темної сили, що манить і затримує, образ, пов'язаний з хитрощами та приманкою.

25.**Ezreal** — походження: від імені розробника гри *Colt Ezreal Hallam*; морфологія: ім'я збережено в оригінальній формі, без змін, що додає персоналізований контекст і пов'язує його з конкретною особистістю в індустрії; фонетика: ['ɛz,riəl] → англійська адаптація, де акцент на першому складі, що полегшує вимову та забезпечує впізнаваність; семантика: сміливість, пригоди, творчість; семіотика: символ дослідника, героя, пов'язаного з інноваціями та розробками, наявність в імені творчого підходу до створення персонажа.

26.**Fiddlesticks** — походження: гумористичне ім'я, що походить від англійського *fiddle* 'скрипка' та *sticks* 'палиці', вказує на те, що персонаж зроблений з палиць; морфологія: комбіноване слово, яке поєднує два елементи *fiddle* і *sticks*, утворюючи абсурдну й водночас виразну назву, що підкреслює його зовнішній вигляд і характер; фонетика: ['fɪdəlstɪks] → англійська адаптація з акцентом на першому складі для зручності вимови в багатомовному середовищі; семантика: іронія, лякаючий вигляд, зв'язок із сільським фольклором і глузуванням; семіотика: символ жаху, абсурдності, містичного жахливого персонажа, з гумористичним елементом через назву.

27.**Fiora** — походження: алюзія на італійського фехтувальника Фіоре Деї Лібері (*Fiore Dei Liberi*), одного з найвідоміших майстрів фехтування епохи Відродження; морфологія: ім'я збережено в оригінальній формі, що підкреслює його зв'язок з історією фехтування та італійською культурною спадщиною; фонетика: [fɪ'ɔ:lə] → адаптація з італійської для англійського середовища, просте та елегантне для зручності вимови в різних мовах; семантика: майстерність у фехтуванні, витонченість, бойова вправність; семіотика: символ витонченого воїна, майстра бою, символ фехтування і благородства.

28.**Fizz** — ономотопея, звук морської піни; морфологія: скорочення та спрощення форми, що відображає легкість і рухливість персонажа, без додаткових модифікацій у структурі; фонетика: [fɪz] → простий, легкий для вимови, з акцентом на першому складі, що відповідає природному звучанню для англійської аудиторії; семантика: грайливість, легкість, вода, морські глибини; семіотика: символ морської стихії, динаміки та елементів хаосу, асоціація з природними елементами та невловимістю.

29.**Galio** — від *Gallium*, метал, що легко переходить з твердого стану в рідкий при нагріванні; морфологія: збереження основи *Gal-* з модифікацією закінчення для створення унікальності, зокрема для підкреслення трансформації та динамізму персонажа; фонетика: ['gæ.li.ʊ] → адаптація з англійським акцентом на першому складі, що робить ім'я зручним для вимови в багатомовному

середовищі; семантика: перехід між станами, гнучкість, сила, магія; семіотика: символ трансформації, магії та адаптивності, зв'язок із матерією, що змінює свою форму під впливом зовнішніх факторів.

30.**Gangplank** — від фрази *Walk the Plank*, метод страти піратами; морфологія: слово складається з англійської *gang* ‘група’ та *plank* ‘дошка’, що відображає образ пірата, який веде своїх жертв до смерті; фонетика: ['gæŋ.plæŋk] → проста англійська адаптація, збережено звучання для легкості вимови; семантика: смерть, кара, піратський код; семіотика: символ смертної кари, моря, піратської культури.

31.**Garen** — змішання старофранцузької та старогерманської мов, що означає *Guardian* ‘Охоронець’; морфологія: збереження гнучкої основи *Gar-* для підкреслення ідеї захисту, додавання суфікса для більшої гармонійності; фонетика: ['gɛə.rən] → англійська адаптація, акцент на першому складі, що зберігає звучання класичного імені; семантика: захист, сила, стійкість; семіотика: символ лицаря, відданого захисника, архетип героїзму та відваги.

32.**Gnar** — від *Gnarly* ‘Жахливий, Дивний’; морфологія: перетворення слова з американського сленгу *gnarly* для створення ім'я персонажа, додано літеру *r* для унікальності; фонетика: [nɑ:r] → англійська адаптація з акцентом на м'якості, підкреслюючи комічність і звіроподібний характер; семантика: примітивність, дика природа, трансформація; семіотика: символ тваринної енергії, простоти, дитячого наївного хаосу.

33.**Gragas** — від *Grog*, сленг для алкоголю; морфологія: збереження основи *Gr-* і додавання *-as* для створення впізнаваного імені; фонетика: ['grægəs] → англійська адаптація, акцент на першому складі, що підкреслює грубість і мужність; семантика: алкоголь, пияцтво, сила; семіотика: символ веселощів, хаосу, мужності, народних героїв.

34.**Graves** — відображає зв'язок із його зброєю *End of the Line*, що символізує смерть; морфологія: збереження основи *Gr-* і додавання *-ves* для створення імені, що легко вимовляється та сприймається в різних культурах; фонетика: [greɪvz]

→ англійська адаптація з чітким наголосом на кінцевій частині для зручності; семантика: смерть, край, фінал; семіотика: символ смерті, закінчення, небезпека.

35.**Hecarim** — анаграма від *Chimera*, міфічна істота-гібрид; морфологія: зміна літер для створення унікального, екзотичного імені, що натякає на міфологічне коріння; фонетика: ['hɛ.kə.rɪm] → англійська адаптація, акцент на першому складі для зручності вимови; семантика: монстр, полудракон, полукінь, приручення стихій; семіотика: символ містичної сили, чудовиська, поєднання темряви та сили природи.

36.**Heimerdinger** — поєднання прізвищ двох відомих фізиків, Опенгеймера та Шредінгера; морфологія: складна структура з двох відомих прізвищ, що підкреслює інтелектуальну складність персонажа; фонетика: ['haɪ.mərˌdɪŋɡər] → адаптована англійська форма з чітким наголосом на перший склад для створення враження наукової інтелектуальності; семантика: наука, винахідливість, технології; семіотика: символ розуму, науки, інновацій, створення.

37.**Illaoi** — від *Illawi*, слово з кечуанської мови для 'боа-констриктор'; морфологія: збереження кореня *Illawi* з адаптацією до латинського звучання для міжнародного сприйняття; фонетика: [ɪˈlaʊ.i] → англійська адаптація з м'яким звучанням для зручності вимови; семантика: тиск, сила, приручення; семіотика: символ сили природи, символічна репрезентація контролю та дисципліни.

38.**Irelia** — від імені працівниці *Riot Games*, *Miyuki Shurelia Mitsuhashi*; морфологія: використання реального імені для створення оригінального персонажа, без модифікацій; фонетика: [aɪˈrɛl.jə] → англійська адаптація, акцент на першому складі для зручності вимови; семантика: елегантність, дисципліна, енергія; семіотика: символ балансування між силою і спритністю, зв'язок з японською культурою.

39.**Ivern** — від *Inverness Castle*, місце з 'Макбет' Шекспіра; морфологія: слово було адаптовано з географічного імені для створення унікального імені персонажа; фонетика: ['aɪ.vɜːr.n] → адаптація з англійським наголосом на

першому складі для зручності вимови; семантика: природа, ліс, мудрість; семіотика: символ природи, гармонія, захист зелених територій.

40.**Janna** — від прасемітського *Gann-at*, який пізніше став *Ginna* в івриті, що означає ‘Захищати’; морфологія: збереження кореня *Gan-* для зв’язку з її захисною роллю; фонетика: [ˈdʒænə] → адаптація англійською мовою для полегшення вимови; семантика: захист, вітер, енергія; семіотика: символ материнської сили, захисту, стихії вітру.

41.**Jarvan IV** — від імені Мета Джарвіса, професійного футболіста; морфологія: використання реального імені з додаванням римського числівника для підкреслення королівського статусу; фонетика: [ˈdʒɑː.vən] → англійська адаптація для міжнародного сприйняття; семантика: королівська гідність, сила, влада; семіотика: символ лідерства, влади, королівського духу.

42.**Jax** — від *Ajax*, грецького воїна; морфологія: адаптація класичного грецького імені до коротшої, більш зручної форми для гри; фонетика: [dʒæks] → спрощена адаптація для зручності вимови в міжнародному контексті; семантика: сила, незламність, боєць; семіотика: символ воїна, нескореного бійця, класичний архетип героя.

43.**Jayce** — від грецького міфологічного героя Ясона; морфологія: збереження основи імені та адаптація його до сучасного звучання для персонажа в технологічному контексті; фонетика: [ˈdʒeɪs] → англійська адаптація з коротким, чітким звучанням для легкості вимови; семантика: наука, сила, технології; семіотика: символ технічного прогресу, інтелекту, інженерії.

44.**Jhin** — літери в його імені формують 4 на більшості стандартних клавіатур; морфологія: збереження буквено-цифрового коду для виразності персонажа; фонетика: [dʒɪn] → англійська адаптація, підкреслюючи зручність вимови для аудиторії; семантика: смерть, точність, холоднокрівність; семіотика: символ ідеального вбивці, мистецтво смерті, завершеність.

45.**Jinx** — буквально ‘Принесе нещастя’; морфологія: пряме використання англійського слова для вираження лихого характеру; фонетика: [dʒɪŋks] →

адаптація англійською для спрощення вимови; семантика: хаос, нещастя, божевілля; семіотика: символ безладу, руйнування, радості від хаосу.

46.**Kai'Sa** — від фінського імені *Kaisa*, що походить від грецької богині підземного світу; морфологія: збереження основи *Kai*- з додаванням апострофа для унікальності; фонетика: ['kaɪ,sa:] → адаптація для англійської вимови, акцент на першому складі для легкості вимови в глобальному контексті; семантика: підземний світ, ізоляція, боротьба за виживання; семіотика: символ поєднання темряви та сили, зв'язок із підземними богами, трансформація.

47.**Kalista** — від *Kallisto*, грецька німфа, послідовниця богині полювання; морфологія: збереження основи *Kallisto* з адаптацією для виголошення та звучання в ігровому контексті; фонетика: [kə'listə] → адаптація англійською мовою для зручності вимови; семантика: полювання, відданість, служіння; семіотика: символ відданості, сили та боротьби, зв'язок із природою та дикою стихією.

48.**Karma** — від ідеології Карми, 'Що посієш, те й пожнеш', відображає подвійність її здібностей у грі; морфологія: збереження оригінального слова *Karma* без змін, що підкреслює її філософську сутність; фонетика: ['ka:.mə] → адаптація для англійської вимови з простим звучанням для глобальної аудиторії; семантика: справедливість, баланс, взаємодія; семіотика: символ циклічності, моралі, подвійної сили її магії.

49.**Karthus** — від *Catharsis*, очищення та виправлення емоцій, особливо співчуття та страху; морфологія: адаптація кореня *Catharsis* для створення унікальної форми; фонетика: ['ka:θəs] → адаптація англійською мовою, що підкреслює велич та важливість персонажа; семантика: очищення, смерть, емоції; семіотика: символ фатуму, катарсису, звільнення через смерть.

50.**Kassadin** — від *Kas sai a dyn*, що в перекладі означає 'Кого пізнає пустеля'; морфологія: об'єднання частин для створення унікального імені, збереження культурного відтінку через порівняння з пустелею; фонетика: ['kæsə,dɪn] → адаптація з легким англійським звучанням для вимови в різних мовних

середовищах; семантика: пустеля, нескінченність, втеча від неминучого; семіотика: символ подорожі, ізоляції, глибокої містики.

51.**Katarina** — від *Hecate*, грецької богині магії, та *du Couteau*, французького ‘від ножа’; морфологія: поєднання класичних елементів для підкреслення ролі персонажа як магічної вбивці, додається французьке походження для посилення елегантності; фонетика: ['kætə,ri:nə] → адаптація для англійської вимови з м'яким звучанням для підкреслення аристократичності; семантика: магія, смертоносність, хитрість; семіотика: символ смерті, магії, смертоносної грації.

52.**Kayle** — від латинського *Caelum*, що означає ‘Небо’; морфологія: збереження основи *Cael-* і додавання *-e* для зручності вимови та адаптації до ігрового середовища; фонетика: [keɪl] → проста адаптація з акцентом на першому складі для зручності вимови в глобальному контексті; семантика: небеса, справедливість, правосуддя; семіотика: символ вищої сили, божественного правосуддя, відображення небесної справедливості.

53.**Kayn** — біблійне походження від *Cain*, що вказує на боротьбу між Каїном і Авелем, що перегукується з конфліктом між Кайном і Рхастом; морфологія: зміна букви *C* на *K* для підсилення унікальності та адаптації до сучасного звучання; фонетика: [keɪn] → англійська адаптація для спрощення вимови; семантика: боротьба, злочин, вбивство; семіотика: символ внутрішньої боротьби, падіння, наслідків гріха.

54.**Kennen** — від *Kenn* (знавати) німецькою та голландською, та *Knowledge* німецькою; морфологія: змішування двох мов для створення імені, що означає пізнання та усвідомлення; фонетика: ['kɛnən] → англійська адаптація, акцент на першому складі для полегшення вимови в міжнародному контексті; семантика: пізнання, мудрість, просвітлення; семіотика: символ знань, духовного пробудження, адаптації до зовнішнього світу.

55.**Kha'Zix** — від японського *Kaizen*, що означає ‘позитивне покращення’, відображає здатність до еволюції; морфологія: збереження кореня *Kha-* та додавання апострофа для підкреслення інопланетної природи, *Zix* додає

динамізму; фонетика: [ka: 'ziks] → адаптація для англійської вимови, наголос на другому складі для зручності; семантика: еволюція, адаптація, зміна; семіотика: символ прогресу, постійної трансформації, зростання через еволюцію.

56.**Kindred** — від *Kind* ‘дружній’ і *Dread* ‘страх’, дві сторони смерті, яку представляє персонаж; морфологія: поєднання двох слів для створення унікального образу, посилення значення через контраст; фонетика: ['kin.drid] → англійська адаптація, проста вимова для глобальної аудиторії; семантика: смерть, страх, спокій; семіотика: символ двоїстості, спокою і страху, поєднання втілення смерті та порятунку.

57.**Kled** — від пракельтського *Kladiwos*, що походить від індоєвропейського кореня *Kelh*, що означає ‘удар’; морфологія: адаптація стародавнього кореня для створення сучасного імені, додається кінцева *-d* для відповідності фонетичній структурі; фонетика: [kled] → англійська адаптація для спрощення вимови, акцент на першому складі для легкості; семантика: агресія, сила, руйнівна енергія; семіотика: символ войовничості, несамовитої сили, образі бійця, що руйнує все на своєму шляху.

58.**Kog'Maw** — поєднання цебуанського слова *Kogmo*, що означає ‘слиз’, і *Maw* ‘рота’; морфологія: збереження простих звуків, змішування двох слів для створення унікального імені; фонетика: ['kɔg.mɔ:] → адаптація до англійської вимови з чітким акцентом на першому складі; семантика: слиз, рот, жахливість; семіотика: символи неприємності, поширення хвороб, ворог, що пожирає.

59.**LeBlanc** — алюзія на французьку математичку Софі Жермен, яка використовувала ім'я *M. LeBlanc* для відвідування університету через свою стать; морфологія: використання французької статевої маркованості через прізвище, яке стало символом таємничості та фемінітету; фонетика: [lə'blɒk] → адаптація французького прізвища, акцент на останньому складі для європейського звучання; семантика: таємничість, інтелект, маніпуляція; семіотика: символ жінки-інтриганки, розуму, маніпуляцій.

60.**Lee Sin** — ім'я може бути вимовлене як *Listen* ‘слухати’; також анаграма для *See Nil* ‘нічого не бачити’; морфологія: просте поєднання звуків, що створюють символічний зв'язок із слухом та інтуїцією; фонетика: [li: sin] → чітка вимова з легким акцентом, що робить ім'я доступним у багатьох мовних середовищах; семантика: інтуїція, слух, прозорість; семіотика: символ мудрості, безсмертного воїна, здатного досягати мети за допомогою чуттів.

61.**Leona** — ‘Левиця’; можливе посилання на акторку фільмів для дорослих Соні Леоні, але це лише ймовірність; морфологія: від *Leo* (лат. лев) із закінченням *-a* для жіночого роду, підкреслює жіночу силу та благородство; фонетика: [li'ou.nə] → проста адаптація для англійської мови, акцент на першому складі; семантика: сила, відвага, захист; семіотика: символ героїчної воїтельки, сили, благородства.

62.**Lissandra** — походить від імені *Lissander*, яке є варіантом *Alexander*; морфологія: перероблене ім'я з класичним коренем *Alex-* і суфіксом *-andra* для підкреслення жіночого роду, посилюючи асоціації з сильними історичними постатями; фонетика: [li'sændrə] → адаптоване для англійської мови, акцент на другому складі для інтернаціональної вимови; семантика: завоювання, амбіції, лідерство; семіотика: символ боротьби за владу, жорстокості, маніпуляцій.

63.**Lucian** — від латинського *Lucius*, що означає ‘Світлоносій’; морфологія: основа *Luc-* збережена, із закінченням *-ian*, що підкреслює приналежність до аристократичного роду або культури; фонетика: ['lu:ʃən] → проста адаптація, чіткий акцент на першому складі для легкості вимови; семантика: світло, праведність, боротьба з темрявою; семіотика: символ бійця за правду, світла та справедливості, зв'язок з божественним світом.

64.**Lulu** — від старогерманського *Hludaz*, що означає ‘голосний’; морфологія: трансформація старогерманського кореня для створення ім'я, що легко вимовляється і має позитивний відтінок; фонетика: ['lu:lu] → м'яка і проста адаптація, що робить ім'я приємним на слух; семантика: звук, веселощі, магія; семіотика: символ магії, невинності, кумедних подій, роль казкової персонажки.

65.**Lux** — від латинського *Lux*, що означає ‘Світло’, або від *Luxanna*, її повного імені; морфологія: утворене від латинського *lux* для підкреслення природної сили, присутності світла; фонетика: [lʌks] → адаптація для англійської вимови, акцент на *u* для лаконічності та зручності; семантика: світло, чистота, сила добра; семіотика: символ справедливості, магії світла, позитиву, боротьби з темрявою.

66.**Malphite** — від поєднання *Malachite* ‘мінерал’ і *Graphite* ‘графіт’; морфологія: комбінація двох мінералів для створення унікального імені, яке відображає природні сили; фонетика: [ˈmælfait] → адаптоване для англійської вимови, чітке і ясне звучання для міжнародної аудиторії; семантика: міць, земна сила, руйнування; семіотика: символ природної катастрофи, сили землі, руйнівної енергії.

67.**Malzahar** — від арабського *Ад-дahir* (*Al'Zahar*), що означає ‘Очищення’ або ‘Явлення’, одне з імен Бога в ісламі; морфологія: поєднання арабських коренів для створення ім’я, що втілює духовність та очищення; фонетика: [mæɪˈzaːhɑːr] → адаптація для англійської вимови з чітким акцентом на перший склад; семантика: очищення, демонічні сили, боротьба зі злом; семіотика: символ очищення через жах, зловісність, трансформація.

68.**Maokai** — від імені розробника гри *Maokai* або анаграма для *I Am Oak* ‘я — дуб’; морфологія: збереження імені розробника гри, перероблене для персонажа, з додаванням природного символу *Oak* для підсилення зв'язку з природою; фонетика: [maʊˈkaɪ] → адаптація для англійської вимови з чітким, виразним звучанням; семантика: дуб, стійкість, природна сила; семіотика: символ природи, стабільності, незламності.

69.**Master Yi** — китайське *Yi* означає ‘Один’, він ‘Обраний’; морфологія: збереження китайського кореня для позначення єдності та майстерності, іменування через ідею єдності; фонетика: [ˈmaːstər iː] → англійська адаптація з чітким і простим звучанням; семантика: майстерність, сила, єдність; семіотика: символ величі, одиночної сили, відзначення героїчної особистості.

70.**Miss Fortune** — алюзія на *Lady Fortune* та *Misfortune*, що означає здатність приносити як удачу, так і нещастя; морфологія: поєднання двох слів, що створюють двозначне ім'я, що підкреслює її амбівалентність; фонетика: ['mɪs 'fɔ:tʃən] → адаптація з англійським акцентом на обидва склади, що дозволяє зберегти зміст та звучання; семантика: удача, нещастя, невизначеність; семіотика: символ шансів, непередбачуваних результатів, подвійної природи.

71.**Mordekaiser** — від німецького *Mord* 'вбивство' та *Kaiser* 'імператор', 'Вбивця королів' або, ймовірно, 'Імператор вбивства'; морфологія: злиття двох слів для підкреслення могутності та агресивності, утворення унікального імені, що поєднує насильство та владу; фонетика: ['mɔ:dəkaɪzə] → адаптація з чітким акцентом на перших складах для звучання, яке передає ідею величі та жорстокості; семантика: вбивство, імператор, могутність; семіотика: символ темної влади, вбивчої сили, безжалісного володаря.

72.**Morgana** — від Морган ле Фей, могутньої чаклунки з легенди про короля Артура, її ім'я також означає 'Привидна королева' в протокельтських мовах; морфологія: збереження класичної форми імені з міфології, що підкреслює зв'язок із магією та зрадою; фонетика: ['mɔ:gənə] → адаптація для англійської вимови з підкресленням магічного звучання; семантика: магія, зрада, сила; семіотика: символ чаклунства, сили, темної магії, королеви, що править у тіні.

73.**Nami** — від японського 'Намі', що означає 'Хвиля'; морфологія: однослівний топонім, що просто передає природний образ, без значних змін у структурі; фонетика: ['na:mi] → проста адаптація японського слова для англійської мови, збереження звучання для передачі водного образу; семантика: хвиля, океан, стихія; семіотика: символ води, природних сил, рухливості, стихії океану.

74.**Nasus** — від латинського *Nasus*, що означає 'Ніс', найрозвиненіший орган у собак; морфологія: пряме використання латинського слова з додаванням унікальної форми для відображення тваринних асоціацій; фонетика: ['næsəs] → адаптація з чітким акцентом на першому складі для легкості вимови; семантика:

нос, сила, тварина; семіотика: символ розвинених сенсорних здібностей, сили, тваринної природи, майстра війни.

75.**Nautilus** — грецьке походження (ναυτίλος, ‘моряк’), алюзія на роман Жюль Верна ‘Двадцять тисяч льє під водою’ і перший ядерний підводний човен; морфологія: збереження оригінальної основи нау- (корабель) і суфікса -ilus, додаткових змін у структурі для адаптації не зазнало; фонетика: [ˈnɔː.tɪ.ləs] → спрощена англійська адаптація, акцент на першому складі для зручності вимови в багатомовному середовищі; семантика: морські подорожі, глибина, технології; семіотика: символ пригод, океану, інновацій, переосмислення як персонажа, пов’язаного з глибинними силами.

76.**Nidalee** — *Nida* означає ‘Проголошувати’ арабською, як тварина, що позначає свою територію, а *Lee* стоїть за *Leopard* ‘леопард’; морфологія: поєднання арабського кореня з англійським суфіксом для підкреслення зв’язку з дикими тваринами, створення унікального ім’я; фонетика: [ˈnɪdəli] → адаптоване для англійської вимови з легкою вимовою в міжнародному контексті; семантика: територіальність, дика природа, мисливець; семіотика: символ тваринного інстинкту, мисливця, лідера.

77.**Nocturne** — від латинського *Nocturnus*, що означає ‘Нічний’; також в мистецтві ‘Ноктюрн’ означає картину, що зображує нічну сцену; морфологія: змішання латинського кореня з музичним терміном для створення унікального імені; фонетика: [ˈnɒktʃːn] → адаптація латинського слова для англійської вимови з чітким акцентом на першому складі; семантика: ніч, темрява, таємничість; семіотика: символ ночі, спокою, темної сили, невидимих небезпек.

78.**Olaf** — дуже поширене ім’я серед вікінгів; морфологія: без змін, традиційне ім’я з північних народів, збережене в оригінальній формі для підкреслення історичної автентичності; фонетика: [ˈɔʊləf] → адаптоване для англійської мови з акцентом на першому складі; семантика: сила, мужність, боротьба; семіотика: символ вікінгів, древніх воїнів, воїна, що бореться за честь.

79.**Orianna** — від латинського *Orior* ‘я встаю’ та *Aurum* ‘золото’, ‘Я піднімаюся, золота’; морфологія: поєднання латинських коренів для створення ім’я, яке підкреслює підйом і відродження через ‘золото’; фонетика: [ɔːrɪˈæpə] → адаптація для англійської вимови з акцентом на другому складі для інтернаціональності; семантика: відродження, світло, велич; семіотика: символ трансформації, благородства, духу, пов’язаного з автоматизацією та машинами.

80.**Ornn** — від *Horn* та від старо-норвезького *orna*, термін, що використовується при розігріві металу, як на кузні; морфологія: пряме використання терміну для зв’язку з природними матеріалами, що підкреслює гартування металів і вогонь; фонетика: [ɔːn] → спрощена форма для легкості вимови та міжнародного використання; семантика: ковальство, природна сила, вогонь, твердий метал; семіотика: символ майстра, що творить з вогню, природної сили та створення.

81.**Pantheon** — від грецького *Πάνθεον* (Pantheon), що означає ‘всі боги’, спочатку використовувалося для позначення всіх божеств у стародавній грецькій релігії; морфологія: відоме слово, яке вказує на божественний статус і роль серед богів; фонетика: [ˈpænθiən] → чітке звучання з акцентом на першому складі для збереження значення в міжнародному контексті; семантика: божественність, захист, сила, віра; семіотика: символ божественної сили, вищої мети, захисту від зла.

82.**Poppy** — алюзія на квітку маку, що використовується для вшанування пам’яті загиблих у війнах, що пов’язано з її оригінальною історією, де її батька вбили ногсіанці під час доставки вантажу до Демасії; морфологія: пряме використання слова *Poppy* без змін, що підкреслює її зв’язок з жертвою і трагедією; фонетика: [ˈpɒpi] → англійська адаптація з акцентом на першому складі для простоти сприйняття; семантика: смерть, трагічність, героїзм, пам’ять; семіотика: символ втрати, відданості, шанування героїзму та пам’яті.

83.**Quinn** — від *Quill*, пера птиці; морфологія: спрощене слово, що поєднує легкість і витонченість, вказуючи на елегантність і здатність летіти; фонетика:

[kwɪn] → адаптація для міжнародного використання, збереження звучання для чіткого сприйняття; семантика: політ, спритність, незалежність; семіотика: символ свободи, перо, здатність до швидких та точних маневрів.

84.**Rakan** — від малайського *Rakan*, що означає друг або родич; морфологія: без змін, пряме використання існуючого слова для підкреслення соціальних зв'язків; фонетика: [rə'ka:n] → адаптоване для англійської мови звучання, з акцентом на другому складі для збереження емоційної значущості; семантика: дружба, союз, гармонія; семіотика: символ взаємопідтримки, кооперації, близькості.

85.**Rammus** — гра слів на *Ram us*, що натякає на його манеру рухатися і атакувати; морфологія: зміна слова *ram* для створення імені, що відображає поведінку персонажа, без додаткових модифікацій; фонетика: ['ræməs] → адаптація для зручності вимови, підтримка звукової привабливості; семантика: сила, удар, динаміка; семіотика: символ фізичної сили, енергії, ірраціонального натиску.

86.**Rek'Sai** — *Rek* від *Wreck* ‘руйнувати’ і *Sai* від терміну з Центральної Азії *Saï* ‘пустеля з каменями’; морфологія: злиття двох слів для створення унікального та символічного імені, що відображає природні елементи та силу; фонетика: ['rɛk'saɪ] → адаптована форма для англійської вимови, що підкреслює агресивність та незламність; семантика: руйнація, пустеля, виживання; семіотика: символ сили природи, загрози, неконтрольованої руйнівної сили.

87.**Renekton** — *Renek* схоже на *Sobek*, давньоєгипетського бога крокодилів; морфологія: змінена форма існуючого імені для створення унікального характеру, збереження темної й агресивної естетики; фонетика: ['rɛnɪktən] → адаптація для англійської вимови, що зберігає звучання та образ крокодила; семантика: битва, дикість, сила природи; семіотика: символ агресії, дикої сили, оборони території.

88.**Rengar** — анаграма для *Ranger* ‘мисливець’, натхненний *Rehgar*, персонажем з всесвіту *Warcraft*, що володіє кігтями; морфологія: змішання

існуючого слова з додаванням *Rengar* для унікальності, що підкреслює тему мисливця; фонетика: ['rɛŋɡɑ:] → адаптація для міжнародного звучання, легке сприйняття; семантика: мисливець, тварини, дика природа; семіотика: символ сили природи, ловчого інстинкту, незалежності.

89.**Riven** — минулий час дієслова *To Rive*, що означає 'розривати, розірвати' агресивно; морфологія: використання форми дієслова для відображення насильства і боротьби, що підкреслює трагізм і сильну волю персонажа; фонетика: ['rɪvən] → адаптоване для легкої вимови, збереження динамізму у звучанні; семантика: боротьба, розрив, конфлікт; семіотика: символ розпаду, жорстокості, боротьби за власну ідентичність.

90.**Rumble** — звук, що видає двигун, коли він розганяється; морфологія: пряме використання звукопису для відображення характеру персонажа через його рухи та маневри; фонетика: ['rʌmbəl] → адаптація для англійської мови з підкресленням динамічності і шуму; семантика: рух, енергія, швидкість; семіотика: символ інтенсивної діяльності, технічного прогресу, звукового ефекту.

91.**Ryze** — від нікнейму Брендона *Ryze* Бека, засновника *Riot Games*; морфологія: використання імені реальної особи, перетвореного на символ для представлення сили та контролю; фонетика: [raɪz] → адаптована англійська форма з збереженням короткості та ясності; семантика: сила, знання, магія; семіотика: символ магії, духовного розвитку, трансформації.

92.**Sejuani** — відомий завдяки римському есквірі, *Sejanus*, воїна на коні; морфологія: пряме використання латинського імені з додаванням унікальності для персонажа, що відображає бойову тематику; фонетика: [se'dʒwɑːni] → адаптація для міжнародної вимови, зберігаючи європейський звук; семантика: вічність, боротьба, холод; семіотика: символ сили, холодних воїнів, захисників.

93.**Shaco** — анаграма для *Chaos* 'хаос'; морфологія: використання анаграми для підсилення образу персонажа, що асоціюється з безладом і хаосом; фонетика: ['ʃeɪkoʊ] → адаптація для спрощеного звучання, що підкреслює ідею хаосу;

семантика: хаос, анархія, хитрість; семіотика: символ безладу, маніпуляцій, непередбачуваності.

94.**Shen** — від китайського слова ‘Шень’ (Бог); морфологія: збереження культурного та релігійного змісту для передачі духовної сили персонажа; фонетика: [ʃɛn] → адаптація для міжнародного використання з чітким, чітким звучанням; семантика: духовність, захист, мудрість; семіотика: символ божественного захисту, спокою, сили.

95.**Shyvana** — з давньоірландського імені *Siobhán*, або *Shivaun*, що означає ‘Божа благодать’, що відображає її надлюдську природу; морфологія: слово збережено в оригінальній формі, що підкреслює автентичність і духовний зміст; фонетика: [ʃi'vænə] → адаптоване для англійської вимови з акцентом на другому складі; семантика: божественність, сила, рідкість; семіотика: символ сили природи, поєднання божественного дару з фізичними можливостями.

96.**Singed** — анаграма для слова *Design*, що відноситься до одного з перших розроблених персонажів гри; морфологія: зміна порядку букв в англійському слові для створення нового значення, при цьому зберігається звукова схожість з оригінальним словом; фонетика: [sɪndʒd] → адаптація для забезпечення ефективної вимови, зберігаючи звучання, що асоціюється з токсичними властивостями персонажа; семантика: руйнівність, токсичність, непередбачуваність; семіотика: символ експериментів, маніпуляцій, нещадного ставлення до оточення.

97.**Sion** — від іврити *Syyon*, що означає ‘Укріплення’; морфологія: без змін, використано оригінальне слово для підкреслення сили й неприступності персонажа; фонетика: [saɪ'ɒn] → адаптація для англійської вимови з акцентом на другому складі, що підсилює значення сили й сталості; семантика: непохитність, стійкість, загроза; семіотика: символ незламності, війни, непохитної волі.

98.**Sivir** — з латинського *Severus*, що означає ‘Суворий’ або ‘Жорстокий’, що відображає її загальний холодний і беземоційний характер у виконанні завдань; морфологія: збереження оригінального кореня і додавання суфікса *-ir* для

створення ім'я, що має сильну, різку звучність; фонетика: ['sivər] → адаптація для спрощеного звучання в міжнародному контексті, акцент на першому складі для зручності вимови; семантика: холодність, безжальність, дисципліна; семіотика: символ суворості, лідерства, прагматизму.

99. **Skarner** — з шведського *Skarn*, що означає ‘Тверді, грубі камені’; морфологія: пряме використання слова з зміненим звучанням для більш екзотичної звучності, що підкреслює його міцність і агресивність; фонетика: ['ska:rnə] → адаптоване для міжнародної вимови з чітким і потужним звучанням; семантика: міцність, руйнація, природна сила; семіотика: символ землі, нескореності, агресії природи.

100. **Sona** — від слова *Sonata*, що вказує на її музичний зв'язок, походить від протоіталійського *Swen*, що означає ‘Звук’, з додаванням жіночого суфікса -а; морфологія: збереження музичної та звукової основи слова для передачі її сутності як музиканта; фонетика: ['soʊnə] → адаптація для англійської вимови з чітким акцентом на першому складі для легкості сприйняття; семантика: музика, гармонія, краса; семіотика: символ мелодії, звуку, емоційного сприйняття через музику.

101. **Soraka** — романізація японського слова, що означає ‘Небесний аромат’ (空香); морфологія: пряме використання японського слова без змін для збереження екзотичності та значення; фонетика: [sə'ra:kə] → адаптоване для англійської вимови, зберігаючи візуальний та звуковий стиль для глобального контексту; семантика: небесні сили, лікування, доброта; семіотика: символ божественного дару, зцілення, чистоти.

102. **Swain** — повне ім'я *Jericho Swain*, де *Jericho* походить від семітського *Waric*, що означає ‘Місяць’, і *Swain* від староанглійського *Sveinn*, що означає ‘Хлопець’; морфологія: поєднання семітських та скандинавських елементів для створення унікального та значущого імені, яке підкреслює місячний символізм і зв'язок з ворогами; фонетика: [swein] → адаптація для збереження звучання, що підсилює емоційну асоціацію з місяцем і темними

силами; семантика: ніч, місяць, темрява; семіотика: символ володаря темних сил, стратегії, маніпуляцій.

103. **Syndra** — етимологічно походить від зміненої форми *Sym*, ім'я і вигляд схожі на *Sindel*, персонажа з всесвіту *Mortal Kombat*; морфологія: зміна початкового імені *Sym* на *Syndra* для створення унікальності та зв'язку з відомим персонажем, що підсилює асоціації з силою та магією; фонетика: ['sindrə] → адаптація для англійської мови, зберігаючи сильний акцент на першому складі для підкреслення її величі та магічного характеру; семантика: сила, контроль, домінування; семіотика: символ магії, впливу, руйнівної сили, пов'язаної з владою та магічним контролем.

104. **Tahm Kench** — від івриту *Ta'am* 'смак' і *Kench* 'коробка риб'; морфологія: поєднання термінів для створення унікального імені з подвійним значенням, що вказує на жадібність і силу персонажа; фонетика: [ta:m 'kɛntʃ] → адаптація для міжнародної вимови, з чітким та акцентованим звучанням для підтримки теми; семантика: жадібність, жорстокість, мандри; семіотика: символ спокуси, загрози, жадібності.

105. **Taliyah** — від прото-семітського *Talay-at*, що означає 'Молоде ягня'; морфологія: зміна терміну для створення менш поширеного імені, збереження зв'язку з природою та тваринами; фонетика: [tə'li:ə] → адаптоване для англійської вимови з акцентом на другому складі; семантика: молодість, природа, зв'язок із тваринами; семіотика: символ зв'язку з природним світом, а також сили та мудрості.

106. **Talon** — від латинського *Talus*, що означає 'Кігті' або 'Лезо'; морфологія: без змін, використано слово з чітким і різким значенням для підкреслення характеру персонажа; фонетика: ['tælɒn] → адаптація для легкої вимови та виразного звучання для підкреслення гостроти і небезпеки; семантика: гострота, швидкість, вбивчі рухи; семіотика: символ точності, небезпеки, руйнівної сили.

107. **Taric** — від арабського "طَارِق" (*Tariq*), що означає 'Страйкер', але згодом змінилося на "Шляхетний мандрівник, що веде за собою" через еволюцію значення; морфологія: модифікація імені для створення більш епічного та шляхетного образу; фонетика: ['tærɪk] → адаптація для англійської вимови, зберігаючи благородний відтінок звучання; семантика: шляхетність, керівництво, небесний напрямок; семіотика: символ мудрості, захисту, духовного керівництва.

108. **Thresh** — від прагерманського *þreskanan*, що означає 'Обмолочувати', один із основних процесів під час збору врожаю, оскільки він є жнецем душ; морфологія: пряма адаптація з додаванням суфікса *-sh*, що підкреслює унікальність імені; фонетика: ['θreʃ] → англійська адаптація з чітким акцентом на першому складі для зручності вимови; семантика: збір, руйнація, смерть; семіотика: символ збирача душ, темна сила, агресія.

109. **Tristana** — від прото-кельтського кореня *Drus-*, що означає 'Розбивати'; морфологія: збереження основи *Drus-* без змін, що надає імені силу та рішучість; фонетика: [tris'ta:nə] → адаптація для англійської вимови з акцентом на другому складі, що підсилює значення сили та непокори; семантика: руйнування, сила, незламність; семіотика: символ енергії, вибухового впливу, агресії.

110. **Trundle** — від староанглійського *Tryndel*, що означає 'Колесо', вказує на здатність котити своїх ворогів; морфологія: адаптація з використанням елементів староанглійської для збереження автентичності та образу; фонетика: ['trʌndəl] → адаптація для легкої вимови в міжнародному контексті; семантика: рух, маневр, сила; семіотика: символ постійного руху, руйнівної сили, невгамовної агресії.

111. **Tryndamere** — від імені *Marc Tryndamere Merrill*, президента *Riot Games*; морфологія: без змін, пряме використання псевдоніма, що підкреслює авторитет та персоналізацію образу; фонетика: ['trɪndə,mɪə] → адаптація для вимови, зберігаючи важливі звукові елементи, що створюють відчуття сили й

енергії; семантика: влада, відновлення, боротьба; семіотика: символ особистої боротьби, лідерства, непохитності.

112. **Twisted Fate** — *Twisted Fate* є алюзією, оскільки справжнє ім'я героя — *Tobias Foxtrot*, Tobias від івриту *Tobîyah*, що означає 'Обітниця Ягве', Бога, що формує свою долю; морфологія: поєднання англійської та івритської основи для підкреслення зв'язку з долею; фонетика: ['twistɪd feɪt] → адаптоване для англійської вимови з чітким акцентом на обох частинах імені для підкреслення змісту; семантика: доля, вирок, маніпуляція; семіотика: символ контролю над власною долею, маніпулювання шансами.

113. **Twitch** — пряме використання англійського сленгового терміну *Twitch*, що асоціюється з маніакальною поведінкою; морфологія: збереження базового слова без змін для підкреслення непередбачуваності й спонтанності; фонетика: [twɪtʃ] → спрощене звучання для глобальної вимови з акцентом на перший склад; семантика: тривога, манія, непередбачуваність; семіотика: символ стресу, непостійності, хаосу.

114. **Udyr** — з датської та норвезької *Udyr*, що означає 'Звір'; морфологія: пряме використання старосередньовічного слова для підкреслення дикої природи персонажа; фонетика: ['uːdɪə] → адаптоване для легкої вимови в англійській мові; семантика: звір, первісність, сила; семіотика: символ дикої сили, природного духу, гармонії з природою.

115. **Urgot** — поєднання латинського *Urgeo* 'Тиск, Пресувати' і *Ergot* 'Ріжок, отруйний гриб'; морфологія: використання змішання двох латинських коренів для підсилення образу руйнівної сили; фонетика: ['ɜːɡɒt] → адаптація для англійської вимови з підвищеною ударною звуковою складовою на першому складі; семантика: руйнація, отрута, безжалісність; семіотика: символ механічної агресії, токсичності, насильства.

116. **Varus** — з латинського *Varus*, що означає 'Вигнуті, напівстоячі ноги'; морфологія: пряме використання латинського слова для підкреслення фізичних характеристик персонажа; фонетика: ['væɪrəs] → адаптоване для

англійської вимови з акцентом на першому складі; семантика: сила, точність, боротьба; семіотика: символ стрілецької майстерності, нескореності, боротьби.

117. **Vayne** — її повне ім'я — *Shauna Vayne*. *Shauna* є ірландським жіночим варіантом єврейського імені *Yohanan*, що відноситься до Бога, а *Vayne* походить від староанглійського *Fain*, що означає 'Радий'; морфологія: комбінація двох різних мовних коренів для підкреслення глибини її характеру; фонетика: [veɪn] → адаптація для зручності вимови, підкреслюючи значення відданості й бойової енергії; семантика: відродження, боротьба, сила; семіотика: символ боротьби з долею, відновлення.

118. **Veigar** — ім'я походить від псевдоніма розробника гри, що був найнижчим членом команди, тоді ж як сам персонаж є найвищим у грі, що створює гумористичний контекст і натякає на фізичні особливості розробника; морфологія: використання цього імені для персонажа підкреслює комічний ефект через контраст між маленьким розміром та великою силою персонажа; фонетика: ['veɪɡɑ:] → адаптоване для легкої вимови, що підсилює зловісність і загадковість імені; семантика: темрява, сила, злодійство; семіотика: символ маленької, але потужної темної магії, інтерпретованої через комічний контекст.

119. **VI** — від латинського *Vis*, сила, та римських цифр *VI* (6); морфологія: комбінування латинського слова та цифри для підсилення ідентичності персонажа як сильного і рішучого бійця; фонетика: [vaɪ] → просте і лаконічне, що підкреслює стислість та енергію персонажа; семантика: сила, рішучість, енергія, боротьба; семіотика: символ фізичної сили, боротьби і відваги.

120. **Viktor** — від латинського *Victor*, 'переможець'; також має корінь в праїндоевропейському *Weyk*, що означає «перемагати»; морфологія: ім'я з латинським корінням, що вказує на перемогу і силу, змішане з символом досягнення й перемоги над власними обмеженнями; фонетика: ['vɪktər] → англійська адаптація з підкресленням на першому складі, що додає силі звучання; семантика: перемога, досягнення, трансформація; семіотика: символ боротьби за контроль і розвиток, прагнення до влади та змін.

121. **Vladimir** — від старослов'янського *Vladimeru*, великий правитель; також має зв'язок з легендою про Влада Дракулу; морфологія: ім'я, яке підкреслює велич і могутність, що символізує управління і лідерство; фонетика: ['vlædɪmɪr] → адаптація для змішаного звучання східноєвропейського імені в англійській мові; семантика: правитель, міць, авторитет, жорстокість; семіотика: символ безжального лідера з глибокими історичними і культурними коренями, міфічні асоціації з вампірами.

122. **Volibear** — від Тревіса *Volibar* Джорджа, розробника гри, а також вказує на володаря бурі і сили природи; морфологія: додавання *-bear* для підкреслення зв'язку з величезною, могутньою твариною, що відображає його персонажа як істоту з природними силами; фонетика: ['vɒlɪbɛə] → адаптація на англійський манер для зручної вимови і звучання; семантика: могутність, природа, божество грому і бурі; семіотика: символ зв'язку з дикою природою та природною катастрофою, могутнім звіром, що володіє контролем над стихією.

123. **Warwick** — від однойменного графства в Англії, що означає 'проживання біля дамби' або 'стояти над межею'; морфологія: утворення з комбінації місцевих назв імен, що підкреслює відносини з ландшафтними елементами і межами; фонетика: ['wɒrɪk] → адаптована англійська вимова, що зберігає лаконічність і звучання англійського топоніма; семантика: межа, захист, житло; семіотика: символ лихого звіра, що охороняє межі і здійснює правосуддя в межах своїх територій.

124. **Wukong** — від китайського Сунь Укун, Король Мавп; морфологія: використання імені відомого персонажа з китайської міфології для створення потужного, але веселого образу героя; фонетика: [wʊ'kɒŋ] → адаптація з підкресленням східної фонетики для збереження автентичності та сили в звучанні; семантика: мудрість, сила, нестримність, обман; семіотика: символ міфічного героя, який володіє надзвичайними здібностями і безстрашністю.

125. **Xayah** — походить від старомонгольського імені *Zaya*, що означає 'Переможниця'; морфологія: збережена оригінальна основа з невеликими

змiнами для адаптації до вигаданого свiту; фонетика: ['zaɪə] → адаптація для зручності вимови в рiзних мовах з акцентом на першому складi, що пiдкреслює силу i перемогу; семантика: перемога, боротьба, незалежнiсть; семiотика: символи боротьби за свободу, незалежнiсть i мужнiсть, зв'язок iз темою перетину особистої свободи з глибокими соціальними та політичними проблемами.

126. **Xin Zhao** — від китайського *Zhào Xìn*, генерала з династії Хань у Китаї; морфологія: ім'я iз китайськими коренями, збереженою складністю для пiдкреслення культури i влади; фонетика: [ʃɪn dʒaʊ] → китайська адаптація, що зберiгає оригінальне звучання, акцентуючи на культурних вiдмiнностях; семантика: честь, мужнiсть, вiйськовий лiдер; семiотика: символ стародавнього воїна, вiдображає культурні коди Китаю, якi поєднують честь, бойову майстернiсть i лiдерство.

127. **Yasuo** — від японського, означає 'спокiйний чоловiк'; морфологія: ім'я з японським корінням, адаптоване для створення образу спокiйного, але сильного персонажа; фонетика: [jɑ:'su:ʊ] → японська адаптація з деякими змiнами для мiжнародної вимови; семантика: спокiй, внутрiшня гармонiя, боротьба з собою; семiотика: символ мудростi, самоперемоги, глибокої внутрiшньої боротьби, де спокiй є запорукою сили i перемоги.

128. **Yorick** — названий на честь придворного блазня з 'Гамлета' Шекспiра; морфологія: ім'я з класичної лiтератури, яке додає персонажу вiдчуття трагiчностi i зв'язку з iсторiєю; фонетика: ['jɔ:ɪɪk] → адаптація лiтературного iменi з пiдкресленням тяжкостi i глибини звучання; семантика: смерть, вiдродження, трагiчнiсть; семiотика: символ втрати, страждання i пошуку сенсу в умовах важких випробувань, з'єднання лiтературної спадщини з сучасним свiтоглядом.

129. **Zac** — від *Zaunite Amorphous Combatant*, назва, яку вiн отримав вiд своїх батькiв пiсля створення в лабораторії; морфологія: поєднання технології i природного елемента з використанням наукового жаргону для створення iменi, яке вiдповiдає його походженню i характеру; фонетика: [zæk] → просте i коротке

ім'я, що підкреслює його універсальність і аморфність; семантика: гуманоїд, змінюваність, адаптація; семіотика: символи змінюваності і сили, що поєднує науку і магію, нову форму життя, створену в лабораторії.

130. **Zed** — від гебрейського *zed*, що означає ‘лиходій’; морфологія: спрощене ім'я для підкреслення загадковості та негативної сили персонажа; фонетика: [zɛd] → адаптація для зручності вимови з ясным звуком, що додає певної жорсткості і агресивності у звучанні; семантика: темрява, руйнація, боротьба; семіотика: символ злого, безжального лідера, що втілює темні сили, боротьбу за контроль та маніпуляції.

131. **Ziggs** — від Джо *Nephastopheles* Зіглера, розробника гри, якого його друзі називали Ziggs, тобто скорочення від його прізвища; морфологія: спрощене ім'я з гумористичним акцентом для створення легкості і знайомства з персонажем; фонетика: [zigz] → адаптація, що зберігає легкість і швидке звучання для відображення енергійного і динамічного характеру; семантика: вибухи, хаос, веселощі; семіотика: символи руйнівної енергії, що підкреслюють нестабільність, але з елементами комічності.

132. **Zilean** — від Тома *Zileas* Кедвелла, розробника гри; морфологія: збережена адаптація особистого імені розробника в ігровому контексті; фонетика: ['ziliən] → адаптація для створення звучного і водночас казкового імені; семантика: час, мудрість, управління минулим і майбутнім; семіотика: символи контролю часу, цикличності та мудрості, здатність змінювати хід подій.

133. **Zoe** — від давньогрецького *Zoe*, що означає ‘Життя’; морфологія: проста і лаконічна форма імені, що підкреслює значення і його основну концепцію — життя; фонетика: [zoʊi] → англійська адаптація з чітким наголосом на першому складі, що додає легкості і ясності вимови; семантика: життєвий потік, енергія, радість; семіотика: символ життєвої сили, оновлення і нескінченних можливостей, пов'язаних із природними циклами.

134. **Zyra** — від арабського *Zahra*, що означає ‘Цвітуха квітка’; морфологія: збережено арабське коріння з відтінком природного та екологічного

аспекту; фонетика: ['zaɪrə] → адаптоване до міжнародної вимови ім'я з відчуттям свіжості і сили; семантика: природа, зростання, хаос; семіотика: символи бурі і руйнації, що також символізують відродження і квітуче життя.

135. **Teemo** — анаграма для слова *Emote* 'емоція'; морфологія: використано гру зі словами для створення запам'ятовуваного імені, що наголошує на емоціях персонажа та його маленькому розміру; фонетика: ['ti:moʊ] → адаптація для зручної вимови, підтримуючи миловидний образ; семантика: емоції, спритність, непередбачуваність; семіотика: символ невинності, таємничості, несподіваних змін.

3.3. Класифікація віртуаліфонімів за етимологічними категоріями

Аналіз етимологічних категорій віртуальних імен із вибірки з 135 слів дає можливість виявити важливі мовні тенденції та закономірності, що стосуються їх формування на основі мовних родин. Виконаний аналіз за категоріями запозичення за мовними родинами дає чітке уявлення про напрямки мовної адаптації, їх вплив на мовні процеси у сфері створення віртуальних імен.

Таблиця 3.1

Типи етимологічних зв'язків за мовними родинами

Мовна родина	Кількість імен (відсоток)
Індосвропейська	87 (64,4 %)
Семітська	18 (13,3 %)
Тюркська	8 (5,9 %)
Сино-тибетська	4 (3,0 %)
Африканські мови	4 (3,0 %)
Інші	14 (10,4 %)
Загальна кількість	13500 %)

1. Переважання індоєвропейської мовної родини (64,4%). Індосвропейська мовна родина є основною для віртуальних імен у цій вибірці. Такий високий

відсоток відображає домінування англomовних культур, зокрема у відеоігровій індустрії, де англійська є глобальною мовою. Імена, що належать до цієї групи, є найпоширенішими через звичність та доступність для ширшої аудиторії. Вони використовуються як для персонажів, так і для географічних назв та інших об'єктів у світі відеоігор. Більшість таких імен є знайомими для користувачів, що дозволяє зменшити мовні бар'єри, сприяючи їх впізнаваності та сприйняттю.

2. Семітська мовна родина (13,3%). Семітські мови займають друге місце за поширеністю, що, ймовірно, пов'язано з використанням таких імен для створення образів, що асоціюються з екзотичністю чи містичними властивостями персонажів. Вибір імен семітського походження частіше зустрічається у тих іграх, що відображають культури, пов'язані з історією Близького Сходу або північної Африки. Проте відносно низька частка таких імен свідчить про меншу популярність таких культур у загальному контексті відеоігор.

3. Тюркська мовна родина (5,9%). Імена, що належать до тюркських мов, представлені значно менше. Ці імена можуть бути використані для створення персонажів, що мають зв'язки з Центральною Азією, Кавказом або іншими регіонами, де ці мови поширені. Низький відсоток може бути зумовлений специфічними культурними та лінгвістичними рисами, які не завжди легко вписуються в основні ігрові наративи. Мовна адаптація таких імен може бути частково складнішою через незвичність звучання для більшості гравців.

4. Сино-тибетська мовна родина (3%). Імена, що належать до сино-тибетських мов, представлені віртуальними іменами дуже рідко, що відображає специфічність ігрових культур, де такі мови використовуються лише у певних жанрах або контекстах. Імена, що належать до цієї групи, можуть бути характерними для персонажів, що належать до східноазіатських культур, але їх обмежене використання свідчить про певні культурні та мовні бар'єри, які гравці можуть не сприймати належним чином.

5. Африканські мови (3%). Африканські мови займають аналогічну частку і вказують на певний культурний акцент, характерний для окремих ігор, що

зображують персонажів із африканських культур. Вони можуть бути використані для створення персонажів із цікавими архетипами або для додавання культурної багатогранності. Однак ці імена не є широко представленими через обмежене використання африканських мов в ігрових світах.

6. Інші мовні родини (10,4%). Імена, що належать до інших мовних родин, складають 10,4% загальної кількості. Це можуть бути імена, створені з елементів різних мов або із запозичених елементів, що не належать до основних мовних груп. Такі імена використовуються для відображення унікальності персонажів, жанрової специфіки гри або для створення нового культурного контексту, що не підпадає під основні мовні групи.

3.4. Класифікація віртуаліфонімів за морфологічними категоріями

Аналіз морфологічних змін у віртуальних іменах виявляє цікаву картину їх адаптації до вимог ігрових реалій та лінгвістичних практик. Статистика за різними методами морфологічної адаптації відображає характерні особливості формування таких імен, їх спрощення, модифікації та інтерпретації.

Таблиця 3.2

Метод морфологічної адаптації

Метод	Кількість імен (відсоток)
Афіксація (додавання префіксів чи суфіксів)	66 (48,9 %)
Аббревіація (скорочення слів)	15 (11,1 %)
Елізія (опускання частин слова)	14 (10,4 %)
Аналітична адаптація (поєднання частин різних слів)	21 (15,4 %)
Перехід частин мови (зміна категорії частини мови)	19 (14,1 %)
Загальна кількість	135 (100 %)

1. Найбільшу частку серед методів морфологічної адаптації займає афіксація (додавання префіксів та суфіксів), що складає 48,9% від загальної кількості імен. Цей метод є основним і найбільш використовуваним у створенні віртуальних імен. Він дає змогу створювати нові лексичні одиниці з існуючих, доповнюючи їх додатковими значеннями, змішуючи фонетичні та морфологічні особливості різних мов. Така адаптація сприяє утворенню імен, які звучать знайомо, але в той же час мають унікальний вигляд, що відповідає вимогам сучасних ігор. Афіксація дозволяє створювати імена, що поєднують інтуїтивно зрозумілі корені зі специфічними суфіксами або префіксами, що дозволяє зберігати певну ступінь адаптації до культурного контексту гри. Це підвищує впізнаваність і легкість у сприйнятті імен гравцями, що полегшує їх запам'ятовування та асоціацію з конкретними персонажами чи місцями.

2. Аббревіація, або скорочення слів, складає 11,1% від усіх випадків морфологічної адаптації. Цей метод часто використовується для створення коротших, зручніших імен, що легше вимовляти та запам'ятовувати. В умовах інтенсивних ігрових процесів важливими є простота та швидкість комунікації, тому аббревіація стає корисною стратегією для швидкого створення імен, які не втрачають своєї значущості, але стають більш компактними. Зазвичай аббревіації використовуються для великих або складних імен, що потребують спрощення, щоб зберегти ефективність спілкування серед гравців. Вони також допомагають адаптувати слова до особливостей конкретної гри, роблячи їх більш динамічними та придатними для постійного використання в ігровому процесі.

3. Опускання частин слова або елізія складає 10,4%. Це метод, що передбачає скорочення імені за рахунок видалення певних звуків або складів, щоб зробити його коротшим і більш легким для вимови. Такий підхід часто використовується для створення більш динамічних імен, що підходять для швидких реакцій під час гри. Елізія дозволяє отримувати компактні імена, що зберігають свій зміст і належність до певного світу гри. Це дозволяє не лише скоротити фонетичне

навантаження, але й оптимізувати емоційне сприйняття персонажа чи об'єкта, дозволяючи їм стати більш «зручними» для гравців.

4. Аналітична адаптація, яка складає 15,4%, передбачає поєднання частин різних слів для утворення нових лексичних одиниць. Цей метод дозволяє створювати складніші імена, що складаються з декількох компонентів, і може бути використаний для більш точного вираження характеру персонажа або суті об'єкта гри. Даний підхід дозволяє за допомогою комбінування різних лексичних елементів створювати багатозначні й більш специфічні імена. Вони часто несуть певну символічну або концептуальну значущість, яку можна трактувати на рівні гравця, надаючи імені додаткові характеристики чи акценти.

5. Зміна частини мови, що займає 14,1% від загальної кількості, передбачає зміну категорії слова для створення нового значення. Це дозволяє трансформувати імена таким чином, щоб вони стали більш універсальними або специфічними залежно від контексту гри. Наприклад, імені персонажа можуть бути надані функції, які не характерні для його початкової частини мови, наприклад, перехід від імені до прикметника чи дієслова. Цей метод використовується для створення більш гнучких лексичних одиниць, що можуть змінювати свою роль у процесі гри, завдяки чому персонажі або об'єкти набувають додаткової функціональності та варіативності у застосуванні.

Загалом, статистика свідчить про те, що для створення віртуальних імен використовуються переважно методи, які забезпечують економію часу та зусиль, створюючи при цьому доступні, але водночас інноваційні імена для гравців.

Таблиця 3.3

Кількість морфем у віртуалміфонімі

Кількість морфем	Кількість імен (відсоток)
1	48 (35,6 %)
2	68 (50,4 %)
3+	19 (14 %)

Загальна кількість	135 (100 %)
--------------------	-------------

1. У вибірці віртуаліфонімів найбільшу частку складають імена, що мають дві морфеми, — 50,4%. Це може вказувати на популярність стратегії комбінування кореня зі звичними афіксами, що дозволяє зберігати структуру імені компактною, але з максимальною виразністю. Такі імена поєднують у собі лаконічність та функціональність, що робить їх легкими для сприйняття та запам'ятовування, зберігаючи при цьому певну глибину і відображаючи характери персонажів.

2. Третина імен вибірки (35,6%) складається з однієї морфеми, що свідчить про тенденцію до спрощення імен у деяких ігрових контекстах. Одноморфні імена мають більш загальний та абстрактний характер, часто відображаючи базову характеристику або архетип персонажа, що підходить для більш широкої аудиторії.

3. Зовсім мало віртуальних імен мають три чи більше морфем — тільки 14%. Це може свідчити про те, що створення більш складних імен зазвичай застосовується у випадках, коли потрібно додати більше значення або специфічності до образу персонажа. Три або більше морфем дозволяють точно передати деталі, такі як культурні, історичні або персональні особливості, що розширює образ персонажа. Проте, складніші структури зазвичай вимагають додаткових зусиль для сприйняття, що може зменшити популярність таких імен в ігровому середовищі.

Загалом, наявність великої частки двоморфних імен вказує на прагнення до балансування між простотою та виразністю, тоді як одно- і триморфні імена мають більш специфічні функції, орієнтуючись на контекст і потреби гравців. Тенденція до використання двоморфних імен може бути пов'язана із загальним прагненням до досягнення максимальної ефективності в створенні легких для запам'ятовування, але при цьому гнучких образів персонажів.

3.5. Класифікація віртуаліфонімів за семантичними категоріями

Аналіз семантичних відтінків віртуаліфонімів вказує на важливі лексичні тенденції, характерні для імен персонажів у відеоіграх. Імена з позитивним конотативним відтінком складають 54,8% від загальної вибірки. Це значна частка, що підтверджує переважання героїчних, благородних образів у виборці імен. Віртуальні персонажі часто повинні бути орієнтованими на гравця, забезпечуючи емоційний зв'язок та мотивацію досягати високих результатів у грі. Позитивні конотації у вигляді таких рис, як благородство, сила, доброта або відвага, сприяють формуванню образів, які апелюють до цінностей, що легко ідентифікуються з гравцями. Наприклад, персонажі з іменами, що мають позитивний відтінок, можуть бути героїчними або благородними фігурами, на яких гравець орієнтується як на зразок.

Таблиця 3.4

Типи значень за конотативними відтінками значень

Конотативний відтінок	Кількість імен (відсоток)
Позитивний	74 (54,8 %)
Негативний	43 (31,9 %)
Нейтральний	18 (13,3 %)
Загальна кількість	135 (100 %)

Третина імен (31,9%) мають негативний конотативний відтінок. Це вказує на важливу роль антагоністичних персонажів, які зображають злодіїв, чудовиськ або інші темні сили. Відеоігри часто будуються на конфлікті між героями і ворогами, і використання негативних значень у іменах є інструментом для створення контрасту, підсилення емоційного сприйняття конфлікту. Імена з негативним відтінком здебільшого надають персонажам рис, що викликають страх, відразу або презирство, що допомагає ще більше підкреслити їх антагоністичну роль у сюжеті. Такі персонажі можуть бути чудовиськами,

ворогами, що прагнуть знищити або зламати героя, тому імена з негативним відтінком підсилюють це сприйняття, даючи гравцеві зрозуміти, хто є «поганим» у цій боротьбі.

Наявність лише 13,3% нейтральних імен свідчить про те, що певна частина персонажів не потребує чіткого вираження емоційного забарвлення. Нейтральні імена можуть бути використані для персонажів, що мають загальні риси або відіграють другорядні ролі у сюжеті, де важливо не стільки їх моральне спрямування, скільки функція, яку вони виконують у грі. Такі персонажі можуть бути частиною великих груп або виконувати допоміжні завдання, тому їх імена не повинні мати яскраво вираженого конотативного відтінку.

Загалом, ці дані свідчать про те, що у виборці імен відеоігрових персонажів панує чітка тенденція до створення образів, орієнтованих на гравця, де позитивні конотації стимулюють гравця до досягнень і перемог, а негативні значення створюють контрасти, необхідні для розбудови сюжетів. Водночас існування значної частки нейтральних імен може свідчити про намагання розширити можливості для створення багатограних персонажів, де риси доброго та злого є не такими чітко вираженими. Таким чином, значення імен у відеоіграх виконують не лише функцію ідентифікації персонажів, а й емоційну та сюжетну роль, підкреслюючи важливість ідентифікації з персонажем для гравця.

3.5. Висновки до третього розділу

Аналіз віртуаліфонімів дозволив виявити ключові закономірності їх формування та класифікації, що є важливим для розуміння мовних процесів у сфері відеоігор. Проведене дослідження охоплювало три основні аспекти: етимологічні, морфологічні та семантичні характеристики імен, кожен з яких розкриває окремі тенденції та особливості.

Етимологічний аналіз показав, що більшість віртуаліфонімів належать до індоєвропейської мовної родини, що зумовлено домінуванням англослов'янської культури у відеоігровій індустрії. Це забезпечує ігровим іменам впізнаваність і легкість сприйняття міжнародною аудиторією. Інші мовні родини, такі як

семітська, тюркська, сино-тибетська та африканські, використовуються значно рідше, що пов'язано з регіональною специфікою культур, відображених у певних іграх. Категорія «Інші» включає імена, які створюються на основі змішаних мовних елементів, додаючи унікальності персонажам або світам гри.

Морфологічний аналіз виявив, що афіксація є найбільш поширеним методом адаптації імен, адже дозволяє зберігати баланс між унікальністю та зрозумілістю для гравців. Інші методи, як-от аббревіація, елізія та аналітична адаптація, використовуються залежно від потреб гри, створюючи компактні імена або додаючи до них багатозначність. Використання одно-, дво- і триморфемних імен демонструє прагнення до досягнення максимальної ефективності та функціональності у виборі імен, залежно від контексту гри.

Семантична класифікація показала, що більшість віртуальних імен мають позитивні конотації, оскільки вони сприяють емоційній залученості гравців та формуванню героїчних образів. Негативні конотації характерні для антагоністів і підсилюють драматичність сюжету, тоді як нейтральні імена підкреслюють функціональність персонажів чи об'єктів гри.

Отримані результати дозволяють зробити висновок, що формування віртуаліфонімів є багатофакторним процесом, де взаємодіють мовні, культурні та ігрові аспекти. Це дослідження має практичну цінність для розробників ігор, адже його висновки можуть бути використані для створення імен, які сприяють кращій адаптації ігрового контенту до культурних очікувань аудиторії. Подальші дослідження можуть зосередитися на аналізі віртуальних імен у контексті різних жанрів ігор, а також на їхньому впливі на психологічне сприйняття гравців.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Головною метою магістерської роботи було визначення специфіки розвитку англomовних віртуаліфонімів, зосереджуючись на їхній етимології, морфологічній структурі, семантиці та стилістичних особливостях у контексті гри «League of Legends». Завдання полягало в аналізі основних тенденцій у формуванні віртуальних імен, виявленні структурних та семантичних моделей, а також у дослідженні культурних аспектів, що впливають на їх створення. Робота спрямована на вивчення впливу цифрового середовища та сучасних глобалізаційних процесів на формування власних назв у віртуальному просторі. Особливу увагу приділено порівняльному аналізу мовних змін і їхньому зв'язку з ономастичними традиціями.

1. Тенденції в аналізі віртуаліфонімів. В ході дослідження віртуаліфонімів виявлено, що значна частина імен має позитивні конотативні відтінки, що свідчить про їхню орієнтацію на створення героїчних образів. Це відповідає загальним тенденціям сучасних відеоігор, де позитивні персонажі часто виконують роль мотиваторів для гравців, сприяючи емоційному залученню. Негативні конотації, у свою чергу, домінують серед імен антагоністичних персонажів, що підтверджує важливість дихотомії між добром і злом у наративі відеоігор.

2. Морфологічна структура віртуаліфонімів. Морфологічний аналіз показав, що віртуальні імена часто утворюються шляхом афіксації, аббревіації та комбінування частин слів. Це дозволяє адаптувати імена до ігрових умов, забезпечуючи гнучкість та зручність у сприйнятті. Адаптація традиційних методів словотвору в контексті цифрового середовища стає важливою умовою для створення функціональних і запам'ятовуваних імен, які здатні одночасно відображати характер персонажа та відповідати вимогам гравців.

3. Звукові характеристики імен у відеоіграх. Фонетичний аналіз імен виявив чітку тенденцію до використання м'яких звуків для героїчних персонажів та твердих для антагоністів. Ця фонетична організація є важливим елементом

нарративу, адже вона підсилює відчуття героя або ворога через асоціації з позитивними та негативними рисами. М'які звуки, як правило, асоціюються з добротою, силою та благородством, тоді як тверді – з агресією або злом.

4. Тенденції в ономастичному аналізі. Спостереження за етимологією віртуальних імен показало значну присутність класичних елементів, зокрема латини і грецької мови. Це підтверджує зв'язок між сучасними відеоіграми та давніми культурами, що дозволяє включати символічні та культурні елементи в образи персонажів. Використання таких елементів надає іменам глибину, робить їх значущими і відповідними до контексту.

5. Ідентифікація й семантика віртуальних імен. Семантичний аналіз показав, що більшість імен з позитивним конотативним відтінком належать персонажам, які є героями, і відображають емоційну прив'язку гравця до персонажа. Негативні конотації, в свою чергу, підкреслюють антагоністичну роль персонажа. Згідно з результатами, віртуальні імена виконують важливу функцію в емоційному навантаженні гри, де кожен персонаж має свою роль у контексті боротьби між добром і злом.

6. Мовна адаптація в цифровому середовищі. Під час дослідження виявлено, що віртуальні імена є результатом адаптації традиційних підходів до словотвору в умовах цифрової комунікації. Це призводить до формування нових мовних практик, які зумовлені вимогами відеоігор і взаємодією з глобальними культурними процесами. Імена стають не лише лексичними одиницями, але й частиною нового культурного коду, що активно формується в межах ігрових спільнот.

7. Віртуальні імена як знакові системи. Семіотичний аналіз показав, що віртуальні імена виконують роль знакових одиниць, які не лише ідентифікують персонажа, а й визначають його соціальну роль у контексті гри. Кожне ім'я, залежно від його складності, вимови та звукових характеристик, несе емоційне та символічне значення, що створює комплексну знакову систему у світі гри. Це

дозволяє формувати особливу знакову систему, що відображає як характеристику персонажа, так і його взаємодію з іншими елементами гри.

8. Перспективи розвитку віртуальної ономастики. Віртуальна ономастика продовжує розвиватися в умовах цифрових технологій, де традиційні методи творення імен адаптуються до нових культурних реалій. Зокрема, можна прогнозувати подальший розвиток інтеграції традиційних мовних елементів з новими креативними практиками, що буде формувати нові ономастичні системи, характерні для цифрової епохи. Це сприятиме глибшому розумінню соціокультурних процесів в контексті відеоігор.

9. Вплив культурної глобалізації на віртуальні імена. Культурна глобалізація відіграє значну роль у формуванні віртуальних імен, адже більшість із них є синтезом різних мовних традицій. Запозичення з різних мов, таких як латина, грецька та інші, створює багаточисельні імена, що відображають глобалізаційні процеси та соціокультурні зміни у світі. Це дозволяє використовувати мультикультурні елементи для створення глибоких і значущих образів персонажів, що є важливим елементом ігрової комунікації.

10. Інтерактивність і віртуальні імена. Віртуальні імена не лише виконують роль ідентифікації персонажа, але й є важливими для побудови інтерактивних зв'язків між гравцями. З кожним новим технологічним розвитком віртуальні імена змінюються, адаптуються та розвиваються, що свідчить про постійну еволюцію мовних практик у світі відеоігор. Це є важливим аспектом для розвитку відеоігор як комунікативної платформи, де кожне ім'я стає елементом складної взаємодії між гравцями.

11. Майбутнє віртуальних імен у світі відеоігор. У майбутньому віртуальні імена будуть все більше орієнтовані на мультикультурні елементи, що сприятиме ще більшій різноманітності імен і розширенню їх семантичних шарів. Очікується, що ці імена стануть частиною нової, глобальної мовної реальності, де традиційні мовні бар'єри будуть розмиті, а віртуальні імена стануть важливими елементами культури майбутнього. Цифрове середовище стане

основним полем для мовної творчості, де кожне ім'я буде не лише функціональним, але й нести глибокий культурний контекст.

Отже, результати дослідження свідчать про зростаючу роль цифрових середовищ у розвитку ономастики та мовної творчості. Віртуаліфоніми гри «League of Legends» є важливим прикладом того, як нові технології та культурні тренди впливають на традиційні практики іменування. Основні результати показують тенденції до використання позитивних конотативних значень для героїчних персонажів та негативних для антагоністів, що підкреслює важливість моральних протистоянь у наративі відеоігор. Використання численних мовних запозичень з латини, грецької та інших мов засвідчує інтеграцію класичних елементів у сучасну цифрову культуру. Морфологічні зміни, зокрема афіксація та аббревіація, виявляють прагнення до створення лаконічних і запам'ятовуваних імен, що відповідають вимогам інтерактивних ігор. Перспективи подальшого дослідження включають вивчення механізмів еволюції віртуальних імен, вплив культурних та соціальних змін на їхню семантику, а також розвиток нових мовних стратегій у цифровій комунікації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Беліцька Є. М. Конотомізація онімів як лексико-семантичний процес. Автореф. дис. канд. філол. наук. Донецьк, 2000. 23 с
2. Біланюк Л. Рок зроблений в Україні: мовна політика в сфері популярної музики. В Екологія мови і мовна політика в сучасному суспільстві (сс. 128-146). Київ, Видавн. дім Д. Бураго. 2012.
3. Бурбак О. Ф. Реалія та способи визначення її лінгвістичного статусу. Іноземна філологія. 1985. С. 68–69.
4. Варбанець Т.В. Онімія віртуальних світів електронних ігор. Мова. 2016. № 26. С. 61–66.
5. Варбанець, Т.В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор (Дис. канд. філ. наук). Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова.
6. Васильєва О. О. Структурно-семантичні особливості ідеонімів: дис. ... кандидата філол. наук: 10.02.04. Одеса, 2019. 212 с.
7. Вегеш А. І. Українська літературно-художня ономастика. Ужгород: ТОВ «РІК-У», 2023. 510 с.
8. Галас К. Й. Назва як мовна одиниця (на матеріалі української мови). – Ужгород, 1985. – 46 с.
9. Герасимчук В. А. Поетоніми як засіб художньої характеристики. Дивослово. 1999. № 11. С. 14–19.
10. Гнатенко, Д., Венгер, Ю., Дружина, Т. (2020). Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. Науковий Вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, No31, 66–83.
11. Греков О.В Роль ономастики у навчанні та вдосконаленні навиків перекладу. Молодий вчений. 2018. № 9 (16). С. 94–100.
12. Дергач Д. В. Оніми як об'єкт лінгвістичного дослідження// Мовні і концептуальні картини світу. – К., 2009. – Випуск 25, частина 1. – С. 213–218.

13. Дергач Д. В. Специфіка лінгвістичної інтерпретації онімів як компонентів лексичної системи мови. Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика. 2008. №.17. С. 92–101.
14. Сльцова, С., Алаєва, Л. (2019). Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер.: Філологія, 4(43), 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
15. Зайцева, К.Б. (2005). Англійська стилістична ономастика. Одеса: Типографія Одеського вісника.
16. Зубко А. М. Українська ономастика: здобутки та проблеми. Спеціальні історичні дисципліни: питання теорії та методики. 2007. С. 262–281.
17. Іващенко В.Л. Ментальна структура концепту // Мова і культура. – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2003. – Вип. 6, т. 2. Психологія мови і культури. Мова і засоби мовної комунікації. – С. 100-108.
18. Іщенко Н.Г. Оцінний компонент лексичного значення. Філологічні трактати. Суми, 2010. № 3. С. 47–50.
19. Карпенко О. Ю. Когнітивна ономастика як напрямок пізнання власних назв : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Одеса, 2006. 416 с.
20. Карпенко О. Ю. Ментальна організація власних назв // Мовознавство. 2004. № 4. – С. 25-34.
21. Карпенко О. Ю. Проблематика когнітивної ономастики. Монографія. Одеса: Астропринт, 2006. – 325 с.
22. Карпенко О. Ю. Про літературну ономастику та її функціональне навантаження. Записки з ономастики. Одеса, 2000. № 4. С. 68–74.
23. Карпенко О. Ю. Структура хрононімічного фрейму. Записки з ономастики. Одеса, 2008. № 11. С. 111–118.
24. Карпенко О., Серебрякова В. Екзотичність фентезійних поетонімів. Вісник Львівського університету. Серія філологічна. 2019. Вип. 64. С. 10–17
25. Карпенко Ю. О. Ономастичні міркування. Записки з ономастики. Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова. 2005. Вип. 9. С. 11–17.

26. Карпенко Ю.О. Власні назви в художній літературі. Наукові записки. Вип. 37. Серія: Філологічні науки (мовознавство). Кіровоград: РВЦ КДПУ ім. В. Винниченка, 2001. С. 170–172.
27. Карпенко М. Ю. Онімний простір Інтернету (на матеріалі англomовних сайтонімів) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / М. Ю. Карпенко. — Одеса, 2016. — 20 с.
28. Карпенко, О., Варбанець, Т. (2021). Онімосфера комп'ютерних ігор. Науковий Вісник Ужгородського Університету. Серія: Філологія, 1(45), 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1\(45\)](https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1(45))
29. Карпенко, О. Ю. (2005). Пряме й образне осмислення онімів у асоціативному експерименті. Наукові записки Тернопільського державного університету. Серія: Мовознавство, 1(13), 68–80.
30. Корнієнко І. А. З історії розвитку літературної ономастики. Слов'янський збірник : зб. наук. пр. Одеса: “Астропринт”, 2014. Вип. 18. С. 60–68.
31. Критенко А.П. До теорії власних назв. Ономастика. Київ, 1966. С. 18–21.
32. Курушина, М. А. (2011). Відономастичні особові імена користувачів комп'ютерних мереж: проблема прецедентності. Знак – свідомість – знання: зб. наук. пр., 1, 123–131.
33. Кушнірова Т. Особливості перекладу власних назв у відеогрі «Dota 2». URL: <https://jlingst.donnu.edu.ua/article/view/9359>.
34. Лучик В. В. Актуальні напрями української ономастики. Записки з ономастики = Opera in onomastica : зб. наук. праць / за ред. О. Ю. Карпенко. Одеса : Астропринт. 2011. Вип. 11 С. 126–130.
35. Малюга Н. Використання власних назв: суб'єктивний погляд на об'єктивну дійсність. Література. Фольклор. Проблеми поетики : зб. наук. праць. 2006. Вип. 25. С. 235–240.
36. Німчук В. В. Українська ономастична термінологія: (Проект) // Повідомлення Української ономастичної комісії. – К., 1966. – Вип. I. – С. 24 – 43.

37. Селіванова О.О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с
38. Серажим К. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність : монографія. Київ, 2002. 392 с.
39. Сколоздра О.Р. Літературно-художня ономастика як предмет дослідження у вищій школі. Вісник Львів. ун-ту. Серія: Філологічна. Львів: Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. 2010. Вип. 50. С. 355–360.
40. Словник української ономастичної термінології / уклад.: Д. Г. Бучко, Н. В. Ткачова. Харків : Ранок-НТ, 2012. 256 с.
41. Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови: Монографія. Хмельницький: Авіст, 2008. 548 с.
42. Торчинський М. М. Функціональна характеристика власних назв. Люблін : Studia Slawistyczne. Etnolingwistyka I Komunikacja Miedzykulturowa. 2017, с. 287–300.
43. Abbot B. Definiteness and Proper Names: Some Bad News for the Description Theory. *Journal of Semantics*, 19(2), 2002. P. 191–201.
44. Algeo, John (1985a) “Is a Theory of Names Possible?”. *Names* 33, 68-73.
45. Algeo, John and Algeo, Kate (2000) “Onomastics as an Interdisciplinary Study”. *Names*, 48, 265-275.
46. Anderson T. Unique and common first names of males and females. *Psychological Reports*. 1985. № 57. P. 204–206.
47. Anderson, John M. (2007) *The Grammar of Names*. Oxford: Oxford University Press.
48. Ashley, Leonard R.N. (1989) *What’s In a Name?* Baltimore, MD: Genealogical Publishing Co. Inc.
49. Bartolome A. I. H. New trends in audiovisual translation: The latest challenging modes. *Miscelanea: a journal of English and American studies*. No. 31. 2005. P. 89–104.

50. Beller, Manfred and Leersden, Joep [eds.] (2007) – *Imagology: The Cultural Construction and Literary Representation of National Characters*. Amsterdam, NY: Rodopi.
51. Berezowski, Leszek (2001) *Articles and Proper Names*. Drukarnia: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
52. Bink, San 2016. Transferred Names and Analogy in Name-formation. In: aol ouh ed. *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford, Oxford University Press. 158–166.
53. Black, Sharon and Wilcox, Brad (2011) “Sense and Serendipity: Some Ways Fiction Writers Choose Character Names”. *Names* 59, 152-163.
54. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
55. Boyd, T. (2018, February 28). Video game Easter Eggs: The best intertextuality. *Criticizing Culture*. Retrieved June 25, 2023, from <https://criticizingculture.wordpress.com/2018/02/28/video-game-easter-eggs-the-best-intertextuality>
56. Butler J. The Psychosocial Ramifications of Videogame Naming and Representation in the Early Years of *The Simpsons*. *Names*. 2015. T. 63. № 4. C. 210–219.
57. Butler, J. (2016). New digital worlds to explore: The onomastic styling of procedural and open-world videogames. In C. Hough & D. Izdebska (Eds.), *Names and Their Environment. Proceedings of the 25th International Congress of Onomastic Sciences, Glasgow, 25–29 August 2014: Vol. 5. Literary Onomastics. Other Names. Commercial names* (pp. 22–28). https://www.gla.ac.uk/media/Media_576599_smxx.pdf
58. Candlish, Stewart (1986) “Existence and the Use of Proper Names”. *Analysis* 28, 152-158.
59. Cassidy, Frederic G. (1993) “A Note of Names and Censors”. *Names* 41, 262-266.

60. Coates, R. (2015). A concise theory of meaningfulness in literary naming within the framework of The Pragmatic Theory of Properhood. *Journal of Literary Onomastics*, 4(1), 30–34.
61. Corazza, Eros (2002) “Description Names”. *The Journal of Philosophical Logic* 31, 313-325.
62. Costikyan G. I Have No Words & I Must Design. *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press, 2002. URL : <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>.
63. Crenshaw N., Nardi B. What’s in a Name? Naming Practices in Online Video Games. *Proceedings of the First ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-human Interaction in Play*. New-York: ACM New York, 2014. P. 67–76.
64. Crick, T. (2011, May). The Game Body: Toward a Phenomenology of Contemporary Video Gaming. *Games and Culture*, 6(3), 259-269.
65. Dachn, n–Sia, Ra–Thuau, hiian 2014. The name in the game: Patterns in character names and gamer tags. *Entertainment Computing* 5: 21–32.
66. Dawkins R. *The Selfish Gene*. Oxford, New York: Oxford University Press. 2006.
67. de Berg, Henk (2003) *Freud’s Theory and Its Use in Literary and Cultural Studies*. Rochester, NY and Woodbridge: Camden House
68. Derrida, Jacques (1980) “The Law of Genre” [transl. Ronell, Avital]. *Critical Inquiry* 7, 55-81.
69. Emmott, Catherine (1997) *Narrative Comprehension: A Discourse Perspective*. Oxford: Clarendon Press.
70. Ensslin A. *The Language of Gaming*. New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.
71. Fowler, Alastair (1982) *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Oxford: Clarendon Press.

72. Gardiner A. The theory of proper names : a controversial essay. London : Oxford University Press. 154. 68 p.
73. Hagström, halo 2008. Playing with names: Gaming and naming in World of Warcraft. In: il G. onliun–ill Walk R eds. Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader. Cambridge (Massachusetts), MIT press. 265–286.
74. Hämäläinen, L. (2019). Level names in an online minigolf game. *Onomastica Uralica*, 10, 317–329.
<http://mnytud.arts.unideb.hu/onomural/kotetek/ou10/23.pdf>
75. Hedquist (2007) “The Meaning of Proper Names”. Brylla, Eva; Wahlberg, Mats and Rentenaar [eds.] Proceedings of the 21st International Congress of Onomastic Sciences, Volume 1. Uppsala: Institut for Språk- och Folkminnen, 172-184.
76. Henthorne, Tom (2005) “Naming Names: Identity and Identification in Margaret Atwood’s The Handmaid’s Tale”. *Onoma – Journal of the International Council of Onomastic Sciences* 40, 105-113.
77. Hochman, Baruch (1985) *Character in Literature*. London and Ithaca, NY: Cornell University Press.
78. House, Juliane. (2018) *Translation: The Basics*. Oxon/New York: Routledge
79. Howard, T. (2015). *Fallout 4 – Why details matter*. Retrived July 08, 2023 from <https://bethesda.net/en/article/2rNiasHr8cwKgem8e8GcOC/fallout-4-why-details-matter>
80. Jeshion R. Referentialism and Predicativism About Proper Names. *Erkenntnis*, 80(S2). 2015. P. 363–404
81. Jeshion, Robin (2009) “The Significance of Names”. *Mind and Language* 24, 370- 403.
82. Karlsen, F. (2008). Quests in context: A comparative analysis of Discworld and World of Warcraft. *Game Studies*, 8(1).
<http://gamestudies.org/0801/articles/karlsen>

83. Kokkinakis A.V., Lin J., Pavlas D., Wade A.R. What's in a name? Ages and names predict the valence of social interactions in a massive online game. *Computers in Human Behavior*. 2016. Volume 55, Part B. P. 605–613.
84. Kripke, Saul (1981) *Naming and Necessity*. Oxford: Blackwell
85. Krogseth O. Names and collective identity. *Oslo Studies in Language*, 4(2), 2012. 161-166.
86. Kuzmenko, O. (2019). The role of pragmatonyms in the formation of a post-apocalyptic worldview in a role-playing video game. *Onoma*, 54, 117–135. <https://doi.org/10.34158/ONOMA.54/2019/7>
87. Lacey, Nick (2000) *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. Basingstoke: MacMillan Press Ltd.
88. Maier E. Fictional Names in Psychologicistic Semantics. *Theoretical Linguistics*. 2017. No 43 (1–2). P. 1–45.
89. Markey, T.L. (1982) “Crisis and Cognition in Onomastics”. *Names* 30, 129-142
90. Martin, P. (2011). Toponymy in the videogame *Grand Theft Auto IV*. *Onoma*, 46, 5–26. <https://doi.org/10.2143/ONO.46.0.2975527>
91. Matthews, Richard (2002) *Fantasy: The Liberation of Imagination*. London and New York, NY: Routledge.
92. Merry, Emma (1995) *First Names: The Definitive Guide to Popular Names in England and Wales, 1944-1994, and in the Regions, 1994*. London: H.M. Stationary Office.
93. Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. <https://doi.org/10.5860/choice.35-1342>
94. Murray, Thomas E. (1994) “On the Need to Legitimize Onomastics in Academia”. *Names* 42, 67-78.
95. Nicolaisen, W.F.H. (1978) “Are there Connotative Names?”. *Names* 26, 40-47.
96. Nicolaisen, W.F.H. (1979) “Field-Collecting in Onomastics”. *Names* 27, 162
97. Nicolaisen, W.F.H. (1986) “The Structure and Function on Names in English Literature”. *Studia Anglica Posnaniensis* 18, 139-152.

98. Nicolaisen, W.F.H. (2008) "On Names in Literature". *Nomina* 31, 89-98.
99. Nida, Eugene A. (1975) *Componential Analysis of Meaning*. The Hague: Mouton
100. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
101. Partridge, Eric (1949) *Name into Word: Proper Names that have Become Common Property*, A Discursive Dictionary. London: Secker and Warburg.
102. Pedersen, A. K. Can choosing the form of a name be an act of identity?. In B.Helleland, C.-E. Ore & S. Wikstrøm (Eds.), *Names and Identities*, Oslo Studies in Language, 4(2), 2012. 168-18.
103. Rouse, R. (with Falstein, N.). (2005). *Game Design: Theory & Practice* (2nd ed.; S. Ogden, Illus.). Plano, Texas: Wordware Publishing.
104. Saln, ai-Zimmman, Eic 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge (Massachusetts), MIT press.
105. SandtR. van der. *Context and Presupposition. Logic, Thought and Action*. London : Croom Helm, 1988. P. 245–266.
106. Schll, 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, CRC Press.
107. Shaker, N., Togelius, J., & Nelson, M. (2016). *Procedural Content Generation in Games*. Cham: Springer.
108. Sjöblom, Paula (2006) "A Cognitive Approach to the Semantics of Proper Nouns". *Onoma – Journal of the International Council of Onomastic Sciences* 41, 63-82.
109. Smith, Grant W. (2006) "A Semantic Theory of Names". *Onoma – Journal of the International Council of Onomastic Sciences* 41, 15-26.
110. Sollars, Michael (2010) *Dictionary of Literary Characters*; [New York, NY: Facts on File.

111. Spector, Warren. 2013. Who forgot the “role” in Role-Playing Games? Gamasutra.
(https://www.gamasutra.com/view/news/197021/Warren_Spector_Who_forgot_the_role_in_RolePlaying_Games.php) (Accessed 2019-07-07.)
112. Stewart, George R. (2012) “A Classification of Place Names”. *Names* 60, 46-55.
113. Stockwell, Peter (2003) “Introduction: Science Fiction and Fantasy Linguistics”. *Language and Literature* 12, 195-198.
114. Uribe-Jongbloed, E., Espinosa-Medina, H. D., & Biddle, J. (2016). Cultural transduction and intertextuality in video games: An analysis of three international case studies. In C. Duret & C.-M. Pons (Eds.), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games* (pp. 143–161). Hershey, Pennsylvania: Information Science Reference.
115. Van Dalen-Oskam (2012) “Names in Novels: An Experiment in Computational Stylistics”. *The Journal of Literary and Linguistic Computing*, Advance Access, published 09/03/2012, doi:10.1093/llc/fqs007. [accessed: 17/07/12].
116. van Dalen-Oskam, Karina (2005) “Comparative Literary Onomastics” [transl. of “Vergleichende Literarische Onomastik”]. *Namenforschung Morgen: Ideen, Perspektiven, Visionen*. Hamburg: Baar.
117. van Langendonck, Willy (2007a) “Proper Names and the Prototypical Nominal Category”. *Names* 55, 437-444.
118. Vermes, Albert Péter. (2001) *Proper Names in Translation: A Relevance-Theoretic Analysis*. Ph.D. dissertation. Debrecen: University of Debrecen.
119. Warner, Marina (2002) *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds: Ways of Telling the Self*. Oxford: Oxford University Press.
120. Windt, Benedicta (2005) “An Overview of Literary Onomastics in the Context of Literary Theory”. *Onoma – Journal of the International Council of Onomastic Sciences* 40, 43-63.