

УДК 81'373.2

DOI 10.31654/2520-6966-2023-22F-108-121-130

I. С. Божко

кандидатка філологічних наук, старша викладачка кафедри теорії та практики романо-германських мов Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка
orcid.org/0000-0002-2608-093X
iryna.s.bozhko@gmail.com

Онімна гра: зауваги до термінології

Статтю присвячено проблемі ономастичної термінології, зокрема в контексті онімної гри. У статті описано терміни-синоніми до терміну онімна гра та частково визначено особливості онімної гри з погляду ліневістів-представників різних ономастичних шкіл України та світу. Онімна гра визначається як наемисна маніпуляція з власною назвою, яка провокує руйнування ономастичного стереотипу комунікантів. Онімна гра передбачає розчленування структури словоформи, маніпуляції з категоріями роду й числа, перехід оніма в статус апелятива й навпаки, суфіксальний та інший відонімний словотвір, контамінації, народну етимологію, порівняльні конструкції, онімні метафори й метонімічні конструкції, експлуатацію графіки та орфоелії на межі різних мов.

*В українській ономастиці побутує також термін ономастична гра, який є менш вживаним та, на наш погляд, менш логічним. Подібні термінологічні проблеми притаманні також іншим європейським мовам, де співіснують *jeu de noms*, *jeu onomastique*, *jeu d'onomastique* (французька мова); *name game*, *onomastic game* (англійська мова). Термін *ludonimia* / *ludonymie* авторства Анхеля Іглесіаса Овехеро лаконічно резюмує сутність поняття. Людонімія здійснюється через використання каламбурів, маніпуляції з омонімами та паронімами, епонімію, фонетичне обігрування ідентифікатора в поєднанні з прізвищем, кореферентну номінацію, яку автор називає поліономасією. Проте згаданий термін уже вживається на позначення найменування різного роду ігор, тож у такому разі йдеться про небажану в термінології полісемію.*

Відзначаємо, що полісемія в ономастичній термінології – поширене явище, зокрема у контексті вживання термінів логонім, квазіонім. Останній ми вживаємо на позначення продукту онімної гри, апелятива, який імітує власну назву та нерідко має узагальнююче значення, тоді як в інших дослідженнях він фігурує на позначення апелятива, який вживається в ролі пропріальної одиниці не імітуючи структурно власну назву.

Попри брак уніфікації в ономастичній термінології взаєморозуміння дослідників цілком можливе завдяки прозорій семантиці термінів та контексту, який уточнює їхнє значення.

Ключові слова: квазіонім, людонімія, онімна гра, ономастика, термінологія.

Дослідження онімної гри не є новим явищем для світової лінгвістики. Утім, ця «цілеспрямована маніпуляція різноманітними мовними засобами для створення таких змін в семантиці й структурі власних назв, які руйнують ономастичні стереотипи читача» [4, с. 9], досі не отримала чіткого термінопозначення. Тож завданням пропонованого дослідження є проаналізувати наявні найменування означеного феномену та уточнити нюанси значень, які пов'язуються з термінами, що позначають експресивну маніпуляцію з власною назвою. Матеріалом для цього огляду послуговували статті українських та зарубіжних ономастів.

Слід відзначити, що питання термінології ономастики, відповідності термінів різних ономастичних шкіл, перекладу термінів на іноземні мови стоїть досить гостро, оскільки уніфікованого підходу до значної частини ономастичної термінології досі немає. Про тяглість цих пошуків може свідчити, наприклад, «Словник української ономастичної термінології» Дмитра Бучка та Наталії Ткачової [2], у якому репрезентовані терміни різних українських ономастичних шкіл подекуди з перекладом англійською, німецькою та французькою мовами. Проблеми полісемії та кореферентності в ономастичній термінології також присвячені окремі фрагменти «The Oxford Handbook of Names and Naming» [11]. У дослідженні Артура Ґалковського [9] розглянуто не тільки історичний процес творення метамови ономастики, а й зіставлено ономастичну термінологію декількох мов. Утім, попри інтерес дослідників до ономастичної термінології, аналізу термінів на позначення мовної гри з власними назвами досі здійснено не було. Імовірно через те що онімна гра скоріше апелює, адже її продуктом стають апелювати, замасковані онімами, або взагалі відонімні утворення складної природи.

Як нескладно здогадатися, ми надаємо перевагу терміну *онімна гра* у визначенні Наталії Мудрової, наведеному вище. До засобів онімної гри дослідниця зараховує модифікації розчленування структури словоформи (див. Рис. 1а, 1б), маніпуляції з категоріями роду й числа, перехід оніма в статус апелювати й навпаки, суфіксальний та інший відонімний словотвір, контамінації, народну етимологію, порівняльні конструкції, онімні метафори й метонімічні конструкції.



Le Monde

3 год · 🌐



La SNCF entrera, samedi, dans son troisième mois de grève, par intermittence, contre la réforme ferroviaire.



lemonde.fr

SNCF : sur la durée, la grève des cheminots est l'une des plus suivies depuis 20 ans

Рис. 1а. Розчленування структури словоформи в онімній грі (французька мова). *Che + minot = cheminot* 'залізничник'



@ХАРКІВ @ХАРКІВ · 2 min



З Ненацька. Будь ласка, не поширюйте !!



Рис. 1б. Розчленування структури словоформи (українська мова)

Утім, перелік засобів онімної гри неповний і постійно розширюється, зокрема завдяки засобам графічного обігрування власної назви та міжмовної онімній грі [1], за якої власна назва інтерпретується через мовні та культурні стереотипи носіїв інших мов (Рис. 2а і 2б).



Рис. 2а. Міжмовна онімна гра (пара **англійська – українська**)



Рис. 2б. Міжмовна онімна гра (пара **французька – англійська**)

Терміну *онімна гра* надають перевагу Олена Горбач, Галина Лукаш, Юрій Карпенко, Наталя Бербер, Тетяна Крупеньова. Олена Вестон (Дюндик), посилаючись на Тетяну Гридину визначає онімну гру як актуалізацію асоціативного потенціалу власної назви, що досягається різноманітними прийомами трансформації цієї назви і контекстуальної / референтної актуалізації [3, с. 316]; пропонуване визначення загалом вичерпно характеризує явище онімої гри.

Поряд із терміном *онімна гра* функціонує також термін *ономастична гра*, яким послуговуються зокрема Лариса Маценко, Інна Апоненко, Марія Доценко, Наталія Павлюк. Наталія Веніамінівна, зокрема, зазначає, що «ономастична гра» [...] будується різними авторами на різних рівнях – фонетичному, синтаксичному, фактичному і концептуальному [5, с. 154]. Визнаючи свободу дослідників послуговуватися зручною для них термінологією, ми все ж не можемо не відзначити певне протиріччя. Загальновизнаним є термін *мовна гра* (термін *онімна гра* у такому разі є гіпонімом цього поняття), у ході мовної гри мова є об'єктом маніпуляції (незалежно від рівня – фонетичного, морфологічного, синтаксичного). Так само в процесі онімної гри маніпуляції відбуваються з власними назвами, тож логічним було б називати цей мовний феномен саме онімною грою, адже гіперонімом до ономастичної гри є лінгвістична гра – термін, яким майже не послуговуються.

Проте у такому ж складному стані знаходиться французька термінологія ономастики. На позначення гри власними назвами знаходимо щонайменше три терміни: *jeu de noms*, *jeu onomastique*, *jeu d'onomastique*. Термін *jeu de noms* (дослівно: гра імен) використовують Мелані Шнайдер, Марі Вотье, Алессандра Поццо. Значно меншого поширення набув термін *jeu d'onomastique* (дослівно: *гра ономастики*, *ономастична гра*), тоді як *jeu onomastique* (ономастична гра) є, напевне, чи не найбільш уживаним терміном.

Нестандартним терміном на позначення онімної гри послуговується Анхель Іглесіас Овехеро – *ludonymie* у французькій мові та за аналогією *ludonimia* – в іспанській. Пан Іглесіас Овехеро послідовно обстоює термін *людонімія* (від лат. *ludus* – 'гра' та грецьк. *ὄνομα* – 'ім'я') щонайменше з 1987 року [13, с. 78–79]. Дослідник посилається на праці Рейре [15, с. 207–221] та Шпітцера [16, с. 149], які ймовірно одними з перших звернули увагу на це явище. На сьогодні явище *людонімії* автор пов'язує з використанням каламбурів, маніпуляціями з омонімами та паронімами, епонімією, фонетичним обігруванням ідентифікатора в поєднанні з прізвиськом, кореферентною номінацією, яку називає поліономасією [12, с. 21; 17].

Варто відзначити, що аналогічні терміни значно більш поширені в романських мовах, зокрема в італійській. Марія Патриція Болонья послуговується терміном *людонім*, однак відзначає подвійну природу терміна, який може вживатися в контексті мовної експресивності та позначати найменування гри. На матеріалі грецької мови дослідниця аналізує об'єднання двох значень цього терміна, яке дозволяє стверджувати, що *людонім* перетворюється на *логонім*, тобто утворений термін є водночас і назвою гри і продуктом мовної гри [7]. Утім, термін *логонім*, схоже, є ще однією загадкою в ономастичній термінології, адже ономастичні школи нерідко вживають цей термін на позначення абсолютно неподібних понять. Так, за Анрі Буас логонімами є стійкі мовленнєві звороти, які вкоренилися в національній пам'яті та містять соціокультурну інформацію [8, с. 20]. Саме можливість неоднозначної інтерпретації першого компоненту терміна є причиною того, що він вживається на позначення широкого спектру понять. Подібне твердження є справедливим і щодо терміна *людонім* оскільки його вживання в значенні 'назва гри' є не менш поширеним. Знаходимо його зокрема в Марко Тібальдіні, Франческо Деде. Артур Ґалковський, посилаючись на дослідження Каффареллі, визначає *людонім* як назву гри, особливо в сенсі комерційного продукту [9, с. 66].

Аналізуючи англomовні статті з ономастики, відзначаємо домінування терміна *onomastic game*. Слід зауважити, що у значній кількості випадків згадані дослідження реалізовані не носіями мови, тож ідеться про стерильну інтернаціональну англійську термінологію. Термін – чи скоріше формула – *name game* вживаються переважно у дослідженнях з (гендерної) соціології, психіатрії, психології.

Імовірно, утворена паронимазія звучить надто грайливо для того, щоб уважати *name game* повноцінним лінгвістичним терміном. Утім, подекуди до нього все ж звертаються в популяризаторських дослідженнях, виконаних у публіцистичному стилі, досить далекому від академічного. Так, ним послуговується Don Hauptman у статті, присвяченій спунеризмам, базованим на власних назвах [10]. Частина дослідників «перемикаються» між термінами, як, наприклад, це робить Karen ní Mheallaigh, надаючи перевагу терміну *name-game* та оказіонально вживаючи *onomastic game* [14]. Тож, як бачимо, англomовна термінологія онімної гри далека від уніфікації.

Досліджуючи питання онімної гри, також звертаємося до терміна *квazionім*, розглядаючи його як один із можливих результатів онімної гри – назву, яка імітує власну назву, проте з певних причин нею не є. Визначення та класифікація квазіонімів потребують

подальшого доопрацювання, проте в українській ономастиці термін *квазіонім* вживається саме в згаданому вище значенні. Нам не відомо, хто з вітчизняних ономастів увів *квазіонім* у терміносистему ономастики, проте засвідчуємо його вживання починаючи з 2010-х років.

Однак *Laimute Balode* у дослідженнях латвійської урбанонімії визначає квазіонім як перехідний етап між апеллятивом та онімом у процесі онімізації назви міського об'єкта: коли концептуальне значення власної назви майже повністю відповідає етимологічній семантиці цієї назви (напр., *центральна площа* *Центральна площа*) [Balode]. Попри те що міркування дослідниці цілком логічні, ми не готові поступитися терміном, яким послуговуємося декілька років.

Підсумовуючи, хочемо констатувати, що термінологія ономастики, у якій *онімна гра* та її синоніми є лише вершечком айсберга, досі не має чіткого формального словника, що, однак, майже не створює труднощів у порозумінні ономастів, адже вживані ними терміни якщо не етимологічно прозорі, то зрозумілі з контексту. У цьому сенсі вважаємо за потрібне процитувати міркування Анхеля Іглесіаса Овехеро, які він висловив в особистому листуванні: «Так, я знаю, що мій термін вживають в іншому значенні. Але якщо я ним поступлюся, то тоді потрібно поступатися й терміном *ономастика*, адже в Іспанії ним позначають день святого покровителя людини».

Література

1. Божко І. С. Принципи онімної гри. *Сучасні тенденції у викладанні іноземних мов у світі*: матеріали V міжнар. наук.-практ. інтернет конференції (м. Суми, 30 листопада 2022 р.). Суми, 2022. С. 12–14.
2. Бучко Д., Ткачова Н. Словник української ономастичної термінології. Харків: Ранок-НТ, 2012. 256 с.
3. Дюндик О. Прецедентні імена як інструмент мовної гри у словотворенні (на матеріалі романів Євгена Пашковського). *Pomiędzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*. Вроцлав, 2015. Вип. 1. С. 311–323.
4. Мудрова Н. В. Поэтика онимной игры : монография. Киев : Издательский дом Дмитрия Бурого, 2012. 144 с.
5. Павлюк Н. В. Власні назви міфологічного й біблійного походження та їх роль у поетонімогенезі : дис... канд. філол. наук: 10.02.15 / Донецький національний ун-т. Донецьк, 2006. 175 с.
6. Balode L. Some Semantic and Sociolinguistic Aspects of Latvian Urbanonymy in the 20th Century. *Onoma*. 2007. 42. P. 7–22.
7. Bologna M. P. Ludonimia, logonimia ed espressività nel linguaggio: su alcuni usi di gr. παιζω. *ACME*. 2016. 69 (3):1. P. 27–33.
8. Boyer M. Patrimonialisation ethnosociolinguistique et les identités. *Мовні і концептуальні картини світу*. 2018. Вип. 2 (62). С. 16–26.
9. Gałkowski A. Terminologiczne osobliwości wśród metanazw onomastycznych w obszarze francuskim, angielskim i włoskim. *Onomastica*. 2021. 65 (2). S. 55–74.

10. Hauptman D. Spoonerism Name Game, Redux. *Word Ways*. 2020. Vol. 53. Iss. 2. Article 7.
11. Hough C. *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press, 2016. 832 p.
12. Iglesias Ovejero A. El juego de la traducción y Cervantes: Algunas observaciones sobre interferencias lingüísticas en el Quijote y su última traducción al francés (2001). *Le premier Quichotte de 1605 et ses avatars littéraires et iconographiques* : Actes de la journée de Recherche sur le Quichotte (14 octobre 2005, Institut Cervantès), Crisoladas, 1, Ed. C.R.I.S.O.L. 16/17, Université Lumière-Lyon 2, P. 7—42.
13. Iglesias Ovejero A. Onomantique : motivation et typification du nom propre (proverbial et populaire) : thèse doctorale d'Etat en Etudes ibériques / Paris IV – Sorbonne, Université de Lille, 1987. En 3 vols., I: 516 f., II: 400 f., III: 436 f. dactyl.
14. Mheallaigh K. N. *The Game of the Name: Onymity and the Contract of Reading in Lucian. Lucian of Samosata, Greek Writer and Roman Citizen*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona, 2010. 290 p.
15. Reyre D. *Dictionnaire des noms propres du « Don Quichotte » de Cervantès*. Paris : Editions Hispaniques, 1980. 231 p.
16. Spitzer L. *Lingüística e historia literaria*. Madrid: Gredos, 1968. 306 p.
17. The International Council of Onomastic Sciences. ONOMASTICS ONLINE: Ángel Iglesias Ovejero, 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ViSvMCp345Y> (date of access: 15.04.2023).

References

1. Bozhko, I. S. (2022). Pryntsypy onimnoi hry [Principles of name-game]. *Suchasni tendentsii u vykladanni inozemnykh mov u sviti: materialy V mizhnar. nauk.-prakt. internet konferentsii* [Modern tendencies of foreign languages teaching in the world: Proceedings of the 5th International scientific and practical internet conference] (Sumy, 30 lystopada 2022 r.). Sumy. 12–14 [in Ukrainian].
2. Buchko, D., & Tkachova, N. (2012). *Slovyk ukrainskoi onomastychnoi terminolohii* [Dictionary of Ukrainian onomastic terminology]. Kharkiv: Ranok-NT [in Ukrainian].
3. Diundyk, O. (2015). Pretsedentni imena yak instrument movnoi hry u slovotvorenni (na materialy romaniv Yevhena Pashkovskoho) [Precedent names as a means of language games in word-formation (on the basis of levhen Pashkovsky's novels)]. *Pomiędzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*. Vroslav, 1. 311–323 [in Ukrainian].
4. Mudrova, N. V. (2012). *Poetika onimnoy igry* [Poetics of onomastic game]. Kyiv: Publishing House of Dmytro Buraho [in Russian].
5. Pavliuk, N. V. (2006). *Vlasni nazvy mifolohichnoho y bibliinoho pokhodzhennia ta yikh rol u poetonimohenezi* [Proper names of mythological and Biblical origin and their role in poetonymogenesis] [Candidate Dissertation, Donetsk National University] [in Ukrainian].
6. Balode, L. (2007). Some Semantic and Sociolinguistic Aspects of Latvian Urbanonymy in the 20th Century. *Onoma*, 42. 7–22.

7. Bologna, M. P. (2016). Ludonimia, logonimia ed espressività nel linguaggio: su alcuni usi di gr. παίζω. *ACME*, 69 (3):1. 27–33.

8. Boyer, M. (2018). Patrimonialisation ethnosociolinguistique et les identités. *Movni i kontseptualni kartyny svitu* [Linguistic and conceptual pictures of the world], 2 (62). 16–26 [in French].

9. Gałkowski, A. (2021). Terminologiczne osobliwości wśród metanazw onomastycznych w obszarze francuskim, angielskim i włoskim. *Onomastica*, 65 (2). 55–74.

10. Hauptman, D. (2020). Spoonerism Name Game, Redux. *Word Ways*, 53. Article 7.

11. Hough, C. (2016). *The Oxford Handbook of Names and Naming*. Oxford: Oxford University Press.

12. Iglesias Ovejero, A. (2005). El juego de la traducción y Cervantes: Algunas observaciones sobre interferencias lingüísticas en el Quijote y su última traducción al francés (2001). *Le premier Quichotte de 1605 et ses avatars littéraires et iconographiques* [Actes de la journée de Recherche sur le Quichotte (14 octobre 2005, Institut Cervantès), Crisoladas, 1, Ed. C.R.I.S.O.L. 16/17, Université Lumière-Lyon 2]. 7–42.

13. Iglesias Ovejero, A. (1987). Onomantique : motivation et typification du nom propre (proverbial et populaire) [Thèse doctorale d'Etat en Etudes ibériques, Paris IV – Sorbonne, Université de Lille]. En 3 vols., I: 516 f., II: 400 f., III: 436 f. dactyl.

14. Mheallaigh, K. N. (2010). The Game of the Name: Onymity and the Contract of Reading in Lucian. *Lucian of Samosata, Greek Writer and Roman Citizen*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.

15. Reyre, D. (1980). *Dictionnaire des noms propres du « Don Quichotte » de Cervantès*. Paris : Editions Hispaniques.

16. Spitzer, L. (1968). *Lingüística e historia literaria*. Madrid: Gredos.

17. [The International Council of Onomastic Sciences]. (2023, March 23). ONOMASTICS ONLINE: Ángel Iglesias Ovejero [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ViSvMCp345Y>.

Iryna Bozhko

Candidate of Philology, Senior Lecturer at the Department of Theory and Practice of Romance and Germanic Languages of Sumy State 'A.S. Makarenko'

Pedagogical University

orcid.org/0000-0002-2608-093X

iryna.s.bozhko@gmail.com

Name Game: Notes on Terminology

The paper deals with the problem of onomastic terminology, in particular in the context of the name game. The article describes the terms which are synonymous with the term онімна гра (name game) and partially defines the features of the name game from the point of view of linguists representing various Ukrainian and foreign onomastic schools. The name game is defined as a deliberate manipulation with a proper name, which provokes the destruction of the onomastic stereotype of communicators. The name game involves dissection of the structure of the word form, manipulation of the categories of gender and

number, transition of a proper name to an appellative and vice versa, suffixation and other types of word formation, contaminations, folk etymology, comparative constructions, name-based metaphors and metonymic constructions, use of graphics and orthography on the interlingual level.

In Ukrainian onomastics, there is also the term *ономастична гра* (onomastic game), which is less used and, in our opinion, less logical. Similar terminological problems are inherent in other European languages, where *jeu de noms*, *jeu onomastique*, *jeu d'onomastique* (French language); *name game*, *onomastic game* (English language) coexist. The term *ludonimia* / *ludonymie* by Ángel Iglesias Ovejero succinctly summarizes the essence of the concept. Ludonymy is carried out through the use of puns, manipulation of homonyms and paronyms, eponymy, phonetic manipulation of an identifier in combination with a surname, co-referential nomination, which the author calls *polyonomasia*. However, the mentioned term is already used to denote the names of various kinds of games, so in this case it is an undesirable terminological polysemy.

We note that polysemy in onomastic terminology is a common phenomenon, in particular in the context of the use of the terms *logonym* and *quasi-onym*. We use the latter to denote the product of the name game, an appellative that imitates a proper name and often has a generalizing meaning, while in other studies it appears to denote an appellative that is used as a proper unit without imitating it.

Despite the lack of unification in onomastic terminology, the mutual understanding of researchers is quite possible thanks to the transparent semantics of the terms and the context that clarifies their meaning.

Key words: *quasi-onym, ludonymy, name game, onomastics, terminology.*