

## LITTÉRATURE

1. Lala M.-Ch. La métaphore et le linguiste. *Figures de la psychanalyse*. 2005. N°11. P. 145–161. URL : <https://www.cairn.info/revue-figures-de-la-psy-2005-1-page-145.htm> (consulté le 17.11.2022).
2. Prandi M. La métaphore : de la définition à la typologie. *Langue française*. 2002. N°134. P. 6–20. URL: [https://www.persee.fr/doc/lfr\\_0023-8368\\_2002\\_num\\_134\\_1\\_6450](https://www.persee.fr/doc/lfr_0023-8368_2002_num_134_1_6450) (consulté le 17.11.2022).

*Ірина Божко*  
канд. філол. наук  
Сумський державний педагогічний  
університет імені А. С. Макаренка,  
м. Суми, Україна

## ПРИНЦИПИ ОНІМНОЇ ГРИ

Спроби з'ясувати, коли людство почало гратися мовою, навряд чи колись увінчаються успіхом, адже ствердивши, що метамодернізм і постмодернізм – це течії, у яких грі приділено особливе місце, ми відмежовуємося від інших напрямів, у яких мовна гра – невід'ємна частина стилю. Дослідження онімної гри як підкатегорії мовної гри поки не набули поширення, тож вважаємо цей феномен перспективним об'єктом дослідження для ономастів.

Найдетальніше дослідження феномену онімної гри серед вітчизняних лінгвістів належить Н. В. Мудровій. Дослідниця розглядала онімну гру як цілеспрямовану маніпуляцію різноманітними мовними засобами для створення таких змін у семантиці й структурі поетонімів, які руйнують ономастичні стереотипи й призводять до несподіваних для читача змін в образній сфері як онімної одиниці, так і найближчого контексту [2, с. 9]. Серед мовних засобів онімної гри Н. В. Мудрова розглядає, зокрема, модифікації розчленування структури словоформи («*L'existence de l'Autriche implique l'existence de l'Autpauvre*»), маніпуляції з категоріями роду й числа, перехід оніма в статус апелювання й навпаки («*Mozart was called the Raphael of music*»), суфіксальний та інший відонімний словотвір, контамінації, народну етимологію, порівняльні конструкції, онімні метафори й метонімічні конструкції.

Згаданий перелік мовних засобів важко вважати вичерпним, тож пропонуємо його доповнити такими:

– використання ідентифікатора у вигляді абрєвіатури перед (квазі)оніммом, яке за фонетичного прочитання творить єдине ціле, часто обценну лексику (процес, протилежний розчленуванню структури словоформи): *м. Разь, с. Ральники*;

– ігри з графікою, зокрема в контексті російського вторгнення це обігрування літери Z та неможлива до прочитання імітація назв російських міст: *Мразино, Ђьйбск, ъуьйск*. Поза контекстом війни ще раніше в американських фільмах як імітація російськомовних написів застосовувався випадковий кириличний текст: *Новосйойрск, ЛШТШФУМ/Kinaev Ашьф/Foma*, який зараз обігрується в повідомленнях користувачів соціальних мереж;

– каламбур, за якого кілька стійких виразів об'єднуються в один завдяки наявності спільного елемента: *Gueule de bois de Boulogne*, де *gueule de bois* – похмілля, а *bois de Boulogne* – Булонський ліс;

– обігрування складної орфографії іншої мови: *In England «booster shot» is spelled «borchestershire shot»*; *Польша передає Україні свій авіаносець Grzegorz Brzęczyszczkiewicz. Він вже вийшов із Гданська і взяв курс на Рівне* (Twitter, 2022);

– міжмовна онімна гра, яка ґрунтується на творенні нових смислів через транслітерацію власних назв: *Це також нагадало мені вчорашню розмову з британцем, який досить уважно стежить за ситуацією в Україні. Він запитав мене про те, чи є якісь досягнення в Майлаві. Я сказав йому, що ніколи не чув про це місце, і запитав, чи може він показати мені на карті* (Twitter, 2022). (На карті село позначене українською мовою з англійською транслітерацією *Милове* – *Mylove*).

Таким чином, відштовхуючись від ідеї «руйнування онімного стереотипу», формулюємо основні принципи онімної гри:

- онімна гра ґрунтується на багатозначності;
- онімна гра експлуатує фонетику й графіку;
- онімна гра передбачає нехарактерні для власної назви морфологічні

характеристики та синтаксичні функції;

– (квазі)оніми, які виникають як імітація реальних онімів через використання специфічних афіксів, також є проявами онімної гри;

– онімна гра відбувається на межі мов.

Достатньо виконання однієї з умов, щоб «зруйнувати онімний стереотип» комуніканта. Водночас, на наш погляд, «руйнування онімного стереотипу» не може бути повторюваним, тому онімна гра апріорі okazіональна й контекстуальна. Наведемо приклади зі статті Г. П. Лукаш [1]. Авторка розглядає новотвори на кшталт *Лугандон, Гіркіна-Фасо, Луганда* як прояви онімної гри. Можливо, вони такими й були перші кілька вживань, проте згодом зник ефект несподіванки, а ще пізніше такі найменування почали сприйматися як моветон через переосмислення війни на Сході.

Мусимо відзначити, що наше дослідження онімної гри є лише побіжними нарисами проблеми й сформульовані принципи потребують уточнення та розширення на новому матеріалі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Лукаш Г. П. Онімна гра в сучасній номінації. *Лінгвістичні студії*. 2015. Вип. 30. С. 121–125.
2. Мудрова Н. В. Поэтика онимной игры : монография. Киев : Издательский дом Дмитрия Бураго, 2012. 144 с.

*Віктор Бондаренко*  
канд. філол. наук, ст. викладач  
Сумський державний педагогічний  
університет імені А. С. Макаренка  
м. Суми, Україна

#### IS RP ON THE WAY TO COMPLETE EXTINCTION?

Once being referred to as “accepted in the best society”, “the accent of the privileged class” or “the social marker of the British jet set”, Received Pronunciation (RP) has gradually lost its original status and seems to be on the way out in modern