

Кошман І. М.

Східноукраїнський національний університет імені Володимира Даля

АНТРОПОНІМ ЯК ОБ'ЄКТ МОВНОЇ ГРИ В МЕДІАТЕКСТАХ

Розвідка присвячена особливостям мовної гри з антропонімами – власними іменами людей. Як відомо, антропоніми як різновид власних назв мають низку специфічних лінгвістичних, екстралінгвістичних і медійних ознак, що зокрема обумовлюють особливості їх функціонування в мовленнєвих дискурсах. Об'єктом дослідження є медіатексти, що оприлюднені в інтернет-ЗМІ «Лінія оборони» протягом 2025 р. Масмедійні тексти вибираються в якості джерела для дослідження, оскільки їх лінгвістична природа – відображати мовні тенденції, що виникають в узусі. Тобто в них віддзеркалюються процеси, що притаманні сучасному мовленню: використання мовної гри в медіадискурсі й є примітною рисою сучасного мовлення. Предметом дослідження є моделі мовної гри, що використані в медіапродуктах видання. В роботі приймається широке розуміння мовної гри – як усвідомленого порушення мовних норм, подолання стереотипів мовлення з метою досягти певного семантичного й прагматичного ефекту. В розвідці використовуються методи лінгвістичного аналізу, метод несуцільної вибірки, порівняльний та описовий методи. В дослідженні виокремлено кілька різновидів моделей мовної гри, в яких використані фонетичні, лексичні та граматичні особливості форми мовленнєвих одиниць. А саме – контамінаційна модель (Трамполеон, трупін); паронімічна модель (Джей Ді Віце, Нейлон Маск); використання іноземних фіналей (Арахнофобія, Ле-Пеніша); апокопа (Трам, Гуня); транслітерування (Трум, Муск); вживання неофіційної форми імені (Додік, Серьога); моделювання імені по-батькові (Фредович, Алоїзович); уподібнення іноземній формі імені (Маринка про Марин Ле Пен) і метатеза (Кадир Рамзанов). Виниклі в результаті мовної гри семантичні доповнення походять від екстралінгвістичного знання мовців. Ігрові антропоніми вирізняють відчутні прагматичні значення з негативного спектру.

Ключові слова: мовна гра, антропонім, медіатекст, функціонування, прагматика, контамінація.

Постановка проблеми. Т. А. Космеда зауважує, що «сучасне життя змінило мовленнєву поведінку представників українського суспільства: вийшли з активного обігу мовленнєві стереотипи минулого, змінилася стилістика ЗМІ – частіше моделюється мовна гра, іронія і сарказм, що приводить до актуалізації різновидів широкої палітри відтінків значення слова, за допомогою яких моделюються прагматичні смисли, насамперед для граматикизації категорії оцінки» [3, с. 47]. Тому цілком зрозуміло, що явище мовної гри – визначення, механізми створення, типологія й функціонування в різних дискурсах – є об'єктом лінгвістичних рефлексій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Т. А. Космеда аналізує об'єм поняття «мовна гра» й стає на бік дослідників, які є прихильниками широкого трактування мовної гри, й визначають її як усвідомлене відхилення від мовної норми, подолання стереотипу, порушення очікуваного з метою досягти певного прагматичного ефекту [4].

Широкого трактування феномену дотримується й енциклопедія «Українська мова»: « вико-

ристання звукової, лексичної, граматичної форми мовних одиниць (слів, їхніх окремих значень та частин, фразеологічних одиниць, синтаксичних конструкцій і т. п.) для створення певних фонетико-та семантико-стилістичних явищ...» [10, с. 107], але як назву феномену використовує термін «гра слів».

А. А. Таран розглядає мовну гру як інструмент творення ігрової вторинної номінації. Вона наголошує на тому, що «ігрові інновації підпорядковані виконанню певного комунікативного завдання автора, створюють особливу формальну і змістову структуру всього тексту, задають його експресивно-оцінну тональність» [9, с. 90].

У роботах Г. О. Гершун [1] і С. В. Лазаренко та О. М. Назаренко [5] йдеться про специфіку мовної гри в сучасних медіатекстах. Г. О. Гершун розглядає мовну гру в постмодерністському вимірі й зазначає, що у постмодерністській парадигмі мовній грі притаманні іронічність, приниження змісту, зверхність викладу [1, с. 35]. Відповідні прагматичні ефекти виникають як результат реалізації прийомів мовної гри: «свіжих» метафор;

оказіоналізмів; прецедентних текстів, алюзій, порівнянь і каламбурів. Г. О. Гершун доходить до висновку, що «у матеріалах ЗМІ відбувається руйнування структури інформаційних та аналітичних жанрів, своєрідна інтеграція їх із публіцистичними та художніми, що є властивим для постмодернізму» [1, с. 38].

С. В. Лазаренко та О. М. Назаренко ставлять за мету вивчення особливостей засобів репрезентації мовної гри в газетному тексті на всіх його рівнях, встановлення їхнього функціонального потенціалу [5, с. 50]. На їхню думку, найактивніше в газетному тексті використані засоби мовної гри лексичного та синтаксичного рівня: «усі засоби мовної гри сприяють емоційній виразності, динамічності тексту, надають йому жвавості / сучасності або інтелектуальності, створюють ілюзію реального діалогу автора з читачем, незвичною / ненормованою формою подачі актуалізують увагу реципієнта та стимулюють його декодувати авторські імплікатури, сприяють маніпулюванню його свідомістю» [5, с. 54].

Постановка завдання. Мета розвідки полягає в тому, щоб розглянути антропоніми як об'єкт мовної гри, виявити актуальні моделі ігрових антропонімів і дослідити комунікативно-прагматичні ефекти, що виникають у медіатексті як результат мовної гри.

Матеріалом для дослідження послуговували медіатексти медіа «Лінія оборони» [6], що були оприлюднені протягом 2025 р.

Сутність медіатекстів, призначенням яких є інформування спільноти про реальні події й які є поєднанням інформативності та експресивності [2, с. 352], зумовлює їхню проникність для будь-яких мовленнєвих інновацій: в них знаходять відображення мовні процеси, що характеризують сучасне мовлення.

Особливістю «Лінії оборони» є те, що це медіа декларує намір «дати незвичайний погляд на поточні події»: цей погляд не претендує на об'єктивність, бо на чільному місці є інтереси України; також у медіа викладається авторська думка, що заснована на відкритих джерелах інформації. Ресурс створений, щоб «протистояти жахливій пропагандистській машині РФ, яка створює паралельну реальність і повністю позбавляє глядачів і читачів критичного мислення і взагалі – бажання мислити самостійно» [7].

Виклад основного матеріалу. Як відомо, специфіка антропонімів як мовних одиниць полягає в тому, що вони, як різновид власних назв, є індивідуальними номінаціями одиничних об'єктів.

Семантика антропонімів описується як поєднання семи-апелятива ('особове ім'я людини', 'ім'я по батькові', 'прізвище', 'прізвисько' або 'псевдонім') і відомої мовцеві екстралінгвістичної інформації про референт. Набір сем-апелятивів не є усталеним, він має національно-культурну специфіку й відрізняється кількістю сем від мови до мови. Національно-специфічними є й фінали антропонімів і трансформаційні моделі. Всі ці властивості й визначають особливості функціонування антропонімів у певній мові.

Уживання антропонімів у медіадискурсі спирається не тільки на низку лінгвістичних норм і національно-культурні традиції, але й ще пов'язане з дотриманням журналістських стандартів – зокрема зі стандартом точності, що вимагає від адресанта точного, відповідного реальності представлення антропонімів.

Разом з тим лінгвістична, національно-культурна й масмедійна специфіка антропонімів не тільки не є перешкодою для мовної гри в медіадискурсі, але й робить мовні ігри з антропонімами особливо виразними, різноманітними й креативними. На значний ігровий потенціал антропонімів звертали увагу науковці, досліджуючи різні дискурси – художній, публіцистичний, розмовний.

Л. Цонева присвячує розвідку мовній грі з антропонімами в болгарських медіа [11] й зазначає, що:

1. Найважливішою особливістю такої гри є те, що її метою стає референт, і через гру з антропонімом виражається ставлення (переважно – негативне або іронічне) до нього.

2. Для залучення антропонімів до мовної гри вкрай важлива екстралінгвістична інформація про референта (місце в суспільстві, зовнішність, особливості характеру та поведінки, певні ситуації та дії, що пов'язані з ним тощо), якою мають володіти адресант й адресат.

3. В мовній грі зазвичай використовуються імена відомих і значущих для всієї мовної спільноти суб'єктів, «героїв часу», яких можна визначити як ключові імена. Коло ключових імен є змінним.

4. В мовній грі частіше обігрується прізвище і рідше особисте ім'я.

5. На використання антропоніма в мовній грі впливає його лінгвістичний потенціал (звукова форма, структура, лексична мотивація, словесні асоціації) [11, с. 309–313].

Спостереження за мовною грою з антропонімами в медіатекстах «Лінії оборони» (протягом 2025 р.) свідчить про залучення до мовної гри

іменувань, що входять до кола ключових імен, – діючих політиків, урядовців і керівників (Дональд Трамп, Ілон Маск, путін, Ельвіра Набіулліна, Небензя, Кім Чен Ин, Єрмак тощо).

Разом з тим перелік іменувань, що обігруються в матеріалах «Лінії оборони», значно ширший за ключові імена: до нього долучаються політики минулих часів або політики другого ешелону, громадські діячі, рідше військові й місцеві керівники (Білл Клінтон, Барак Обама, Марін Ле Пен, Жириновський, Сергей Собянін, Анті Алаудінов, Грета Тунберг тощо). Якщо особа з цього ряду є невідомою широкому загалу, ігрова форма подається поряд з власним ім'ям. Наприклад, у контексті: *Так скандал із Хінштейном і затих, доки справа до гріха не дійшла. З іншого боку, губернатор Хейтег так і з Новічком може познайомитися за довгий язык* (14.03).

Формат медіа, а саме націленість ресурсу на аналіз політичних подій, критичне осмислення політичних процесів у суспільстві, виявлення тенденцій, зв'язків і аналогій в сучасному політичному сьогоденні, аргументоване протистояння ворожим трактуванням і адресування аудиторії, яка прагне серйозної, якісної й ґрунтовної аналітики, обумовлює саме такий склад антропонімів, що залучаються до мовної гри. Ключові імена діячів культури, мистецтва, шоу-бізнесу, спортсменів, медійних і скандально відомих осіб тощо у мовну гру не потрапляють.

Аналіз ігрових форм антропонімів «Лінії оборони» дозволяє виділити кілька різновидів моделей.

По-перше, використовується частотна для мовної гри контамінаційна модель, тобто схрещення двох мовних одиниць, результатом якого є поява оказіональної одиниці з семантикою, в якій поєднані або переплетені сенси вихідних основ. В контекстах: *А як ми пам'ятаємо, грізні бійці Лапті Алладінова, але в Курській області, зробили точнісінько те саме* (25.03); *Справді, поправку можна не викидати чи редагувати, а просто додати до неї одне речення: «Донечка Трампушка це не стосується, він може правити стільки, скільки захоче»* (28.03); *Ну, а в Європі у прутіна взагалі все було «по яснах»...* (1.05); *Якщо все піде за планом, то під кінець він і себе зможе перейменувати на Трамп-анх-Амон чи Трампoleon* (7.05); *А ще, я вам скажу, Трамп – великий багатодун! Ні, ні, цей самий, який трупін ака ху*ло, – він просто багатодун* (8.05) – накладаються твірні основи: *[Алладін + Алаудін]ов → Алладінов; Дон[альд] + сон[ечко] → Донечко; [Пре + пум]ін → прутін; [Трамп + Тут]-анх-Амон → Трамп-анх-Амон;*

[Трамп + Хан]oleon → Трампoleon; [труп + пум]ін → трупін. У всіх випадках оказіональна одиниця характеризується семантикою, що ґрунтується на екстралінгвістичній інформації: *‘Алаудінов, який зазвичай розповідає казки, бреше’; ‘самозакоханий Трамп, який вважає себе центром всесвіту’; ‘агресивний путін, який зазвичай чинить тиск’; ‘самозакоханий Трамп, який вважає себе рівним найвідомішим правителем в історії людства’; ‘путін, який ніколи не вважає на втрати’.* Прагматика оказіональних утворень очевидна: передається негативне відношення до референтів: глузування та іронія формою Алладінов, висміювання й осуд формами Донечко, Трамп-анх-Амон, Трампoleon та зневага, презирство й сарказм формами прутін, трупін (маленька літера робить оціненість це більш відчутною).

До цієї ж моделі треба віднести й контамінанти, в яких одна з твірних основ є не зовсім пристойною або і взагалі нецензурною, як у мовній гри з антропонімами Небензя та Набіулліна: *І врешті-решт він поставив Небздєні просте запитання, яке загалом давно носилося в повітрі...* (17.03); *Ще вчора на болотах почали поширюватися чутки про те, що голова російського центрального банку Ельвіра Наїбулліна може піти у відставку* (22.03); *Саме тому Наїбулліна і попередила лисого про те, що план Б вже не є актуальним і тепер починається план Ж* (5.05). Семантика ігрових форм спирається на екстралінгвістичне знання про знущальні, брехливі, агресивні виступи В. Небензі в ООН та знання про вплив Е. Набіулліної на фінансову політику країни-агресорки завдяки її посаді. Прагматичний ефект в цих прикладах – висміювання, огида, знущання.

По-друге, мовна гра будується на паронімії: антропонім «заміщується» близькою за звучанням одиницею: *Вони так і доповіли Лаптю: мовляв, не бачимо противника і навіть не бачимо, куди стріляти, дон* (25.03); *Переборюючи просто шалений опір братів по розуму Грети Тумблер, Канада таки протягла трубопровід Trans Mountain...* (17.04); *Тим більше що в його команді наявний натуральний геній Нейлон Муск, відомий у світі як підкорювач Марса* (27.04); *Між іншим, це робив не лише Труп, а й той самий Бардак Обама, який був адептом політики «перезавантаження»* (28.04); *Біомасі цікаво, як великий Зе послав на три літери царя Омерики та плюнув на шузи Джей Ді Віце, постукуючи при цьому сталевими шарами* (1.05). В цих прикладах відношення до референта передається через асоціації, що виникають завдяки паронімічній парі. Прагматика

таких прикладів, здебільшого, – іронія та кепкування.

Паронімічна модель може стати приводом для розширення ігрового контексту, як у прикладі: *З офіційних чуток стало відомо про те, що най-знаменитіша активістка і захисниця пластилінців, відома під іменами Грета Тумблер, Штучер чи Штекер, перебуває в серйозній небезпеці і навіть може сісти у в'язницю (1.04) – де паронім «породжує» квазісинонімічний ряд.*

По-третє, до утворення відантропонімічних ігрових форм залучаються словотвірні суфіксальні моделі з іноземними фіналями: *Знову-таки, публіці в такому самому розпливчастому стилі пояснювали суть переговорів Арахнофобії з агресором у Мінську... (13.03); Справді, поправку можна не викидати чи редагувати, а просто додати до неї одне речення: «Донечка Трампущка це не стосується, він може правити стільки, скільки захоче» (28.03); Тільки от американська конституція занадто добре виписує цей вузол, і повторити маневр «Медведєфф» у її рамках – неможливо (31.03); От і Ле Пенішу не надто хвилює те, що вона може мати кримінальний вирок... (1.04). Зіткнення твірної основи антропоніма з екзотичною для неї фіналлю утворює виразну експресивно-оцінну форму з негативним стилістичним значенням – висміювання, єхидство або поглум.*

По-четверте, для мовної гри використовується апокопа, відсікання звуків або складів у кінці слова: *Але в цьому випадку Гуня став шалено куйовдити бороду з приводу головного пророцтва ченця (19.03); Деякі діячі реанімували тему про те, що, можливо, Сі таки зателефонує Труппу (25.04); Не можна порівнювати Трама першого і другого строків. На першому строку у Трама не було своєї команди, була ще сильна республіканська партія... (8.05); Зауважимо, як товариш майстерно лизнув. Начебто й Жирика рухає, і царя не забуває (18.05); Воно й зрозуміло, адже США не прийняли результатів «виборів» Луки на пост президента, а тут – така честь (22.06). В цих прикладах прагматика приниження, панібратства, неповаги виникає як результат зіткнення уявлення про високий соціальний статус референта і навмисне спотвореної / трансформованої форми.*

По-п'яте, схожий з попереднім прагматичний ефект виникає в моделі, де замість офіційної форми імені вживається неофіційна (скорочена, розмовна або домашня): *Гадаю, що читаючи ці новини, Вітя Янукович кусає лікті та шкодує... (1.04); А другий вираз належить, що називається, підкованому дипломату – Серьогі Лаврову (15.04);*

Ба більше, у Вашингтоні був Байден, і тоді ще ніхто не міг собі уявити, що в діда Донні є якісь шанси на перемогу (20.04); І судячи з усього, Біллі був настільки зайнятий цими процесами, що Моніка стала останньою в тому оркестрі... (22.04); Учора Додік зрозуміло пояснив усім, що це за переговори він веде з прутіним з приводу України (25.04) – тобто тут теж відбувається зіткнення уявлення про високий офіційний статус референта й неофіційної, звичайної, буденної форми його імені.

Особливого коментаря потребує словоформа Додік. Словник маркує цю лексему як жаргонну. Її значення 'самовдоволена людина; франт, фертик' [8, с. 125] збагачує семантику ігрового антропоніма й посилює прагматичний ефект.

По-шосте, моделюється ігрова форма імені по-батькові від іноземної твірної основи за зразком української продуктивної словотвірної моделі: *Тоді я почав розмірковувати, а не побачу я невдовзі Додіка Фредовича в костюмі людини-павука, чи в костюмі залізного чоловіка? А може дід це сподобиться вдягтися в жінку-кішку! При чому не важливо, Фредович сам одягається, чи його вдягає ШІ (8.05); Втім, вони дуже швидко просунулися аж до Ленінграда, а особисто Адольф Алоїзович улецував Карла Густава Маннергейма для того, щоб фінські війська перерізали залізницю до Мурманська і тим самим до максимуму ускладнили можливі варіанти логістики (16.05). Конфлікт національно-культурних традицій (в англійській та німецькій культурних традиціях відсутня сема-апелятив 'ім'я по батькові') породжує комічний ефект.*

По-сьоме, ігровий антропонім створюється шляхом транслітерування іноземної одиниці: *І найтрагічнішою фігурою в цьому колективі, безумовно, є Нейлон Муск (21.05); ...для такого складного плану потрібен був президент з якостями, прямо протилежними трумповим... (25.04) Але як не крути, Трупп все-таки має певну послідовність дій та заяв (29.04). Неочікувана фонетична оболонка формує стилістичне значення посміху над референтом або єхидства.*

По-восьме, в мовній грі відбувається уподібнення іноземній формі імені: *Йдеться про вирок, який оголошено стосовно лідера ультра-правої партії Франції Марін Ле Пен. Зазвичай ультраправі дуже люблять кишенькові гроші, і в цьому випадку вони наколядували близько 3 млн євро, а сама Маринка – близько 200 тис. (01.04); Справа в тому, що доньки прутіна, особливо Катріна, розвинули бурхливу діяльність...*

(06.05) – *Марин* трансформується в *Маринку*, а *Скатеріна* в *Катрін*. Прагматичне значення в цьому випадку – насмішка й зневага.

По-дев'яте, ігровий антропонім виникає як результат метатеми: *Але як виявилось, «качкою» була ця новина, а Кадир Рамзанов виявився живим за всіх живих і відмовився від крапельниць та іншого реквізиту, необхідного для розігрування сцени «при смерті»* (08.05), формуючи відношення неповаги й огиди до референта.

Висновки. Отже, мовна гра з антропонімами в медіатекстах «Лінії оборони» є яскравою рисою ідіостилію автора, який, використовуючи цей прийом, з одного боку, імпліцитно виражає власне ставлення до референта, з іншого, – спонукає

адресата до роздумів, розгадки, вироблення власних інтерпретацій. Відношення до референта, що формує ігрова форма, зазвичай, ґрунтується на екстралінгвістичному знанні про його суспільно-політичні дії. Коло ігрових антропонімів (імен, по-батькові й прізвищ) обмежене переліком іменувань осіб, дотичних до політичних процесів, і не обмежене ключовими іменами. Використовуються різноманітні моделі побудови мовної гри, в тому числі й унікальні, як, наприклад, транслітерування іноземного антропоніма. Ігрові антропоніми надають медіатекстам відчутне негативне прагматичне забарвлення, що дійсно актуалізує питання про гібридні медіатексти, в яких поєднується аналітичне й публіцистичне.

Список літератури:

1. Гершун Г. О. Мовна гра як прояв постмодерністської тенденції у журналістському тексті. *Наукові записки Української академії друкарства. Сер.: Соціальні комунікації*. 2015. № 2. С. 34–39.
2. Єрмоленко С. Я. Мова преси. *Українська мова: енциклопедія*. Київ: Вид-во «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 2004. С. 352.
3. Космеда Т. А. Актуальні процеси мовлення чи «мовний смак» української сучасності? *Мовознавство*. 2014. № 2. С. 44–55.
4. Космеда Т. Мовна гра у системі лінгвістичних термінів. *Культура слова*. 2011. № 74. С. 137–141.
5. Лазаренко С. В., Назаренко О. М. Мовна гра в сучасному газетному тексті: особливості реалізації та функціональне навантаження. *Вчені записки ТНУ ім. В. І. Вернадського. Сер.: Філологія. Журналістика*. Т. 32(71). № 1. Ч. 1. 2021. С. 49–54.
6. Лінія оборони. URL: <https://defence-line.org/> (дата звернення: 22.06.2025).
7. Про нас. URL: <https://defence-line.org/o-nas> (дата звернення: 22.06.2025).
8. Ставицька Л. Український жаргон: словник. Київ: Критика, 2005. 496 с.
9. Таран А. А. Мовна гра як засіб творення вторинної номінації. *Мовознавчий вісник*. 2020. Вип. 29. С. 87–91.
10. Тараненко О. О. Гра слів. *Українська мова: енциклопедія*. Київ: Вид-во «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 2004. С. 107–109.
11. Цонева Л. Имената на българските политици като обект на езикова игра. *Състояние и проблеми на българската ономастика*. 2010. Т. 11. Брой 1. С. 308–325.

Koshman I. M. ANTHROPONYM AS AN OBJECT OF LANGUAGE GAME IN MEDIA TEXTS

The research is devoted to the peculiarities of the language game with anthroponyms – people's proper names. As is known, anthroponyms as a type of proper names have a number of specific linguistic, extralinguistic and media features, which in particular determine the peculiarities of their functioning in speech discourses. The object of the research is media texts published in the online media outlet «Лінія оборони» during 2025. Mass media texts are chosen as a source for the research, since their linguistic nature is to reflect language trends that arise in usage. That is, they reflect the processes inherent in modern speech: the use of language games in media discourse is a notable feature of modern speech. The subject of the research is the models of language games used in the media products of the publication. The work adopts a broad understanding of language games – as a conscious violation of language norms, overcoming speech stereotypes in order to achieve a certain semantic and pragmatic effect. The research uses linguistic analysis methods, free sampling method, comparative and descriptive methods. The study identifies several types of language game models, which use phonetic, lexical and grammatical features of the form of speech units. Namely, the contamination model (Трамполеон, трупін); patronymic model (Джей Ді Віце, Нейлон Маск); use of foreign endings (Арахнофобія, Ле-Пенша); aposcope (Трам, Гуня); transliteration (Трумн, Муск); use of an unofficial form of the name (Додік, Серьоза); modeling of the name by patronymic (Фредович, Алоїзович); assimilation to a foreign form of the name (Маринка about Марин Ле Пен) and metathesis (Кадир Рамзанов). The semantic additions that arise as a result of the language game come from the extralinguistic knowledge of speakers. Game anthroponyms distinguish tangible pragmatic meanings from the negative spectrum.

Key words: language game, anthroponym, media text, functioning, pragmatics, contamination.