

Купчинская Зоряна. Йотово-посессивная ойконимия Украины: хронологический аспект. Йотовый ойконимный тип – один из самых древних на территории славян. Об архаичности ойконимов на *-j- свидетельствует: 1) происхождение форманта; 2) семантика и структура производных основ; 3) общественно-исторические предпосылки возникновения названий; 4) ареал географических названий этого типа. Все эти факторы анализируются в статье. Хронологию рассматриваем в двух аспектах: 1) первая и последняя фиксация в исторических источниках (документированная хронология); 2) гипотетически установленное время появления, активного функционирования и отмирания соответствующего типа названий. Проанализированные факторы свидетельствуют о том, что ойконимия на *-j- уже функционировала на территории Украины в IV–VI ст., процес ее упадка начался в IX–X ст., а в XII–XIII ст. она прекратила свое формирование потому, что уже не было как интралингвальных, так экстралингвальных предпосылок йотового ойконимного типа.

Ключевые слова: йотово-посессивная ойконимия, производная основа, композит, ареал, хронология.

Kupchynska Zorjana. The j-possessive Place Names in Ukraine: Chronological Aspect. The -j place name type is one of the oldest ones on the territory of the Slavs. Archaic character of the place-names ending in -j is testified by (1) formant's origin; (2) semantics and the structure of the place names derivational stems; (3) social and historial preconditions of the names' formation; (4) the area of the geographic names of this type. All these factors are analysed in the article. Chronology is regarded in two aspects: (1) the first and the last mention in historical sources (documented chronology); (2) hypothetically established time of appearance, active functioning and decay of the corresponding place names type. The analysed factors testify that place names ending in-j were functioning on our territory still in the IV–VI c. The process of their decay started in the IX–X c. and in the XII–XIII c. they were not formed because both intra-lingual and extra-lingual preconditions of place names formation of the -j type had been lost.

Key words: the -j type possessive place names, derivational stem, composite, area, chronology.

Стаття надійшла до редколегії
06.08.2013 р.

УДК 811.161.2'37.2

Тамара Марченко

Власні назви в текстах дитячої літератури як елементи сюжетно-рольової гри (на матеріалі повісті Всеволода Нестайка «Казкові пригоди Грайлика»)

У статті висвітлено особливості уживання у творах дитячої літератури власних назв як елементів сюжетно-рольової гри на матеріалі повісті «Казкові пригоди Грайлика» відомого українського письменника Всеволода Нестайка. Обґрунтовано актуальність використання у творах для дітей сюжетно-рольової гри як моделі сприйняття світу та реалізації соціальних потреб дитини. Простежено, як жанрова специфіка повісті-гри зумовлює особливості уживання онімів. У психологічному аспекті проаналізовано механізм найменування персонажів як один із важливих етапів комунікації автора з реципієнтом-дитиною. Схарактеризовано одну з особливостей дитячого словотворення – творення прізвиськ, які мають значний інформаційно-характеристичний потенціал, що реалізується на рівні мікротексту й макротексту.

Ключові слова: сюжетно-рольова гра, прізвисько, мікротекст, макротекст.

Постановка наукової проблеми та її значення. Власні назви – важливий складник поезики літературних творів. Письменник добирає оніми відповідно до художнього задуму, індивідуально-авторського бачення світу, жанрово-стилістичних особливостей тексту. Інтерес лінгвістів до власних назв у структурі тексту художньої літератури дедалі зростає, що є свідченням тих інтеграційних процесів, які відбуваються в різних галузях наук, зокрема в ономастиці. Автори наукових розвідок у царині літературно-художньої ономастики (Т. Гриценко, О. Климчук, Л. Кричун, Т. Крупеньова, Г. Лукаш, М. Мельник, Н. Попович, Л. Селівестрова, А. Соколова, О. Усова, І. Хлестун, Я. Шебештян, Л. Шестопалова, Г. Шотова-Ніколенко) послугуються досягненнями літературознавства, лінгвістики тексту, психолінгвістики, семіотики, етнографії. Потенціал онімних одиниць як складників структурно-інформаційного простору художнього твору, його художньо-зображальної системи відкриває широкий спектр для наукових спостережень. Незважаючи на низку цікавих досліджень поетонімосфери

художнього тексту, на сьогодні недостатньо вивчене питання використання власних назв у творах дитячої літератури. Поодинокі дослідження не створюють цілісного уявлення про особливості онімного простору і загалом дитячої літератури, і творів окремих авторів. Уважаємо, що поетонімосфера дитячої літератури – унікальне явище, що може стати об'єктом міждисциплінарних досліджень.

Актуальність проблеми зумовила наш інтерес до механізму найменування персонажів як важливого етапу комунікації автора з реципієнтом-дитиною. **Об'єктом** для спостереження обрано повість Всеволода Нестайка «Незвичайні пригоди Грайлика», в основі сюжету якої лежить рольова гра. Жанрові особливості повісті-гри зумовили специфіку творення і використання власних назв, з-поміж яких особливо актуальними для дітей є прізвиська.

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Будь-який твір дитячої літератури є формою комунікації дорослого світу з дитячим світом. Діалог автора з реципієнтом-дитиною вибудовується дещо за іншими законами, ніж діалог із реципієнтом-дорослим, оскільки відсутня «комунікативна рівність адресата та адресанта мовлення» [6, с. 4], яка є головною передумовою сприйняття тексту. Автор дитячого твору орієнтовний на «мисленнєве досє» юного читача. Якщо «автор прагне досягти комунікативної прозорості, то і персонаж, і його ім'я повинні бути представлені адресатові тексту так, щоб він без зайвих труднощів здійснив операцію ідентифікації, вибудувавши у своїй свідомості (хоча би на момент сприйняття тексту) «жорстко дисигнований» ланцюжок «ім'я – персонаж» [2, с. 10].

Дитячі письменники не можуть обмежитися індивідуально-авторським баченням світу та втіленням його моделі у творі. Вони мають бути обізнані з віковими психологічними особливостями дітей, закономірностями розвитку й актуальними запитамі дитини тієї чи тієї вікової категорії. Письменник ставить за мету не лише розважити юних читачів, а й розвинути уяву, фантазію, сформувані естетичні смаки, долучити до морально-етичних цінностей, надати інформацію про прийнятні моделі поведінки в соціумі.

Важливою умовою розвитку особистості дитини, становлення її психіки є гра. У різних формах вона актуальна впродовж усього періоду дитинства. У дошкільному та молодшому шкільному віці головним способом прилучення дитини до життя дорослих стає сюжетно-рольова гра. Потреба в ній зумовлена соціальною ситуацією розвитку дитини, яка ставиться до дорослих як до зразка дій, наслідує, прагне засвоїти їхні соціальні функції дорослих. Проте можливості дитини не дають змогу досягти цього в реальності, тому вона й вдається до гри.

Саме цю особливість психологічного розвитку дитини враховує Всеволод Нестайко в повісті «Казкові пригоди Грайлика», яка складається з п'яти частин – пригод головного героя хлопчика *Грайлика* і його друзів. Жанрова особливість повісті – використання прийому гри. «У структурі сюжетно-рольової гри центральним компонентом виступає роль – суспільно прийнятний спосіб поведінки людей у різних ситуаціях» [3, с. 105]. У першій частині повісті «Усмішка принцеси Шах-Шароні» хлопчик *Грайлик* уявляє себе шляхетним лицарем і в уяві подорожує в середньовіччя. У своїх діях він керується етичними настановами з розповідей батька про лицарів: вони завжди захищали слабких, знедолених, бідних, свято берегли честь. «*І тепер, коли про когось хочуть сказати, що він чесний, благородний, мужній і справедливий, то кажуть: «Він справжній лицар! Лицарями називали й наших славних предків, запорозьких козаків»* [4, с. 7–8].

Хлопчик переносить у гру суттєве, головне для нього: він вигадує ситуацію, у якій треба долати перешкоди, захищати, бути сміливим, протистояти злу. «За тим, які сюжети розігрують діти, які ролі виконують і як їх виконують, можна скласти уявлення про умови виховання, про зміст досвіду, про значущі моменти життя, про етичні норми, моральні цінності, які стають для дитини визначальними» [3, с. 103].

Гра складає основу інформаційного простору повісті «Казкові пригоди Грайлика», вона визначає динаміку розгортання сюжету. В ігровій ситуації вагоме місце посідають вербальні компоненти, тобто ті мовленнєві ресурси, які можуть задіяти діти певної вікової категорії. Особливо важливе значення має процес найменування учасників гри відповідно до їхніх ролей, називання предметів, уявного місця дії тощо. Через найменування персонажів автор здійснює один із важливих етапів (моментів) комунікації: повідомляє реципієнтам – юним читачам – інформацію про героїв. У свідомості дитини об'єкт фіксується за допомогою імені, тобто можемо стверджувати, що ім'я створює образ персонажа.

Варто зазначити, що у творах Всеволода Нестайка немає нейтральних власних назв, кожна з них виконує характеристичну функцію. У такий спосіб реалізується механізм називання, притаманний дитині, – за істотною ознакою, адже, на думку Гражіни Савіцької, дитина прагне вмістити всі характерні риси в одній назві [8, с. 148]. Окрім того, назва має бути експресивною, такою, що привертає увагу дитини.

Гражіна Савіцька спостерегла, що з розвитком мови психомоторики дитина починає сприймати ім'я як характеристику. Усі найменування довкола: імена рідних, героїв книжок, назви іграшок, предметів, місця – мають бути відапелятивними, тобто мотивованими, тільки тоді дитина їх розуміє [8, с. 148].

Дитині дуже важливо ідентифікувати об'єкти за допомогою власної назви. Це дає змогу орієнтуватися в навколишньому світі. «За допомогою назви річ можна упорядкувати, знайти її місце, класифікувати, тобто впорядкувати світ» [8, с. 148]. Тому діти зазвичай не обмежуються офіційною формою імені чи прізвища у своєму спілкуванні, адже офіційне ім'я є засобом номінації з обмеженим мотиваційним потенціалом і не містить необхідної для дитини інформації про об'єкт називання. Дитина приймає назву, коли може її мотивувати, тобто розуміє її, задіявши свій життєвий досвід і доступні їй мовленнєві ресурси.

У мові дитини власна назва відрізняється від апелятивної семантичним обсягом. Якщо виникає потреба в називанні об'єкта, «дитина вибирає в семантичному обсязі апелятива одну істотну ознаку, яка і стає підставою для трансформації апелятива у власну назву» [8, с. 148]. Цей процес у мові дитини триває постійно. На цьому принципі заснований механізм творення прізвиськ. «Прізвисько – це неофіційне одно- чи багатокомпонентне найменування особи чи кількох осіб, яке дає найменувальник, щоб наголосити на особливій домінувальній рисі, що вирізняє денотата серед інших, ідентифікує, конкретизує його. Прізвиська обов'язково емоційно насичені – негативно (найчастіше) чи позитивно (рідше)» [7, с. 233].

Персонажів повісті В. Нестайка можна поділити на дві групи: реальні й вигадані – дійові особи гри, створені дитячою уявою, фантазією. Реальні герої твору – діти молодшого шкільного віку – мають імена, узяті з реального українського антропонімікону, ужиті відповідно до традицій називання дітей у формі демінутива: **Толя, Вітасик, Женя, Михайлик, Роман, Юля, Марушка, Любушечка, Галочка**. До них письменник додає прізвиська як постійні супровідні характеристичні елементи прикладкового характеру: **Толя – Бараболя, Вітасик – Тарантасик, Женя – Жменя, Роман – Отаман, Юля – Танцюля, Марушка – Реготушка, Любушечка – Стрибушечка, Галочка – Співалочка**. Прізвиська хлопчикам дав їхній лідер Роман. Вони не мають прозорої мотивації, побудовані за законами ритмомелодики, є так званіми дражнилками, поширеними в дитячому середовищі. Прізвиська дівчаток містять прозору доонімну семантику: **Юля-Танцюля** (від *танцювати*), **Марушка-Реготушка** (від *реготати*), **Любушечка-Стрибушечка** (від *стрибати*), **Галочка-Співалочка** (від *співати*).

Головного героя звати **Михайлик**. Він також має прізвисько – **Грайлик**. Це прізвисько, на відміну від попередніх, якими наділив дітей хлопчик-лідер Роман, Михайликові дала мама, щоб «не плутати з татом, бо тато був теж Михайлик» [4, с. 6]. Татові мама дала прізвисько **Усміхайлик** або **Усміхайло Петрович**, бо «тато весь час усміхався». Тож **Усміхайлик, Усміхайло** від *усміхатись*. «А тато називав маму **Веселина**, хоча вона була **Василина**» [4, с. 6]. Хоча авторська мотивація відсутня, ім'я має прозору внутрішню форму: **Веселина** від *весела*. До прізвиська **Грайлик** у тексті відсутня авторська мотивація, але в процесі розгортання сюжету розуміємо, що воно зумовлене особливою схильністю дитини до гри: **Грайлик** від *гри*. Цікаво, що в тексті твору з'являється постать автора, коли він висловлює власний погляд щодо прізвиськ героїв: «на відміну від Романа-Отамана, мамині й татові прізвиська були не образливі, а лагідні й симпатичні» [4, с. 7].

Друга група персонажів – вигадані герої, дійові особи гри: *шах Шах-Шарах, принцеса Шах-Шароня, незнайомка Лімпомпоня, пан Грубін Чорна Маска, служниця Ципа-Дрипа, граф Чужекало-Хочукало, граф Моєкало-Недамкало, барон Менших-Ображайло, принц Бо-Бо, князь Дражнито-Насміхальський, маркіз Крутий-Хитрило, інопланетянин Якцетак*. Імена вигаданим героям дає хлопчик Грайлик, в уяві якого, власне, ця гра й виникає. На цьому наголошує автор у примітці: «Хоча насправді дочку шаха називають «шахівна», ми називаємо її «принцеса», бо Грайликові так хочеться. Він же грається, а не ми з вами. Отже, вибачайте за неточність» [4, с. 10]. Після такого повідомлення автор опиняється в тіні, виникає ілюзія, що авторство у творенні всіх власних назв належить дитині.

Режисер гри – Грайлик, отождив він і продукує імена своїх персонажів. Такий прийом дає можливість досягнути «комунікативної рівності» адресанта й адресата мовлення – текст для дітей створює дитина.

Для найменування вигаданих героїв, навіяних уявою і фантазією Грайлика, Всеволод Нестайко створює оригінальні за формою та змістовим наповненням онімні одиниці. За своєю будовою вони є багатокомпонентними лексемами й відповідають формулі *ідентифікатор + прізвисько*. Вважаємо за доцільне називати таку формулу мікротекстом, посилаючися на досвід спостережень за використанням власних назв у творах художньої літератури Н. В. Васильєвої [1; 2]. Мікротекст, яким є форма імені разом із його найближчим оточенням, становить собою певну інформаційну модель, орієнтовану на «мисленнєве досє» дитини. Через ім'я дітям відкривається потрібна інформація про об'єкт називання.

Найменування головних дійових осіб гри *шах Шах-Шарах, принцеса Шах-Шароня* виникли під впливом східних казок, із якими обізнані діти, і мають виразне екзотичне змістове наповнення. Для найменування негативних персонажів автор використав словотвірні моделі з суфіксом *-л-о* (*-ал-о, -айл-о, -к-ал-о*). «Українські ономасти відзначають низьку продуктивність цього суфікса і вказують на його переважно агентивну функцію з фамільярно-згрубілим значенням» [5, с. 272]. Тоді як спостереження за мовленням дітей дають підстави стверджувати, що зазначені моделі є продуктивними в дитячому мовленні саме для творення прізвиस्क із негативним експресивним забарвленням. У тексті повісті аналізовані деривати відапелятивного походження набувають виразного конотативного наповнення саме завдяки поєднанню характеристичних можливостей доонімного апелятива і словотвірного форманта: *Чужекало-Хочукало* – чуже, хотіти; *Моєкало-Недамкало* – моє, не дам; *Менших-Ображайло* – менших ображати; *Дражнило-Насміхальський* – дражнити, насміхатися; *Крутій-Хитрило* – крутити, хитрувати. Розглянуті деривати не випадково утворені за однією словотвірною моделлю. У такий спосіб автор реалізує функцію групування персонажів на основі подібності – негативної експресії їхніх найменувань.

Апелятиви-ідентифікатори *шах, принцеса, пан, служниця, граф, барон, принц, князь, маркіз* є титульними назвами, що вказують на соціальний статус персонажів. Вони видаються тим мовленнєвим ресурсом, що створює колорит доби середніх віків. Але такою стильовою домінантою присутність частини з них у тексті не обмежується. Апелятиви, що вказують на шляхетне походження, у мікротексті найменувань негативних персонажів поєднано з неприйнятними за змістом прізвисками: *граф Чужекало-Хочукало, граф Моєкало-Недамкало, барон Менших-Ображайло, князь Дражнило-Насміхальський, маркіз Крутій-Хитрило, пан Грубіян Чорна Маска*. Така змістова несумісність апелятива і власної назви актуалізує конотативне наповнення всього мікротексту найменування і надає йому виразного негативного забарвлення.

Прецедентною є форма найменування *пан Грубіян Чорна Маска*, що містить виразні ономастичні ремінісценції з Середньовіччя (порівн.: лицар Позбавлений Спащини, король Річард Левове Серце у романі В. Скотта «Айвенго»). Ім'я персонажа зазнає трансформацій у тексті, і його варіанти утворюють таку парадигму: *незнайомий пан Грубіян Чорна Маска – пан Грубіян Чорна Маска – поганський пан Грубіян Чорна Маска – пан Грубіян*. Редукція імені *пан Грубіян Чорна Маска – пан Грубіян* виконує характеристичну функцію – фокусує увагу дітей на істотній якості його носія.

Всеволод Нестайко не обмежується інформаційно-характеристичною потенцією онімів. Він супроводить уведення персонажа в текст його представленням: це може бути авторська характеристика; характеристика іншим персонажем; самохарактеристика поведінкова або мовленнєва. Ім'я стає об'єктом макротекстології, під яким Н. Васильєва розуміє «якості і функції власної назви, які, з одного боку, впливають на текст (простір реалізації імені), а з іншого – індуковані текстом [1, с. 100].

Служниця Ципа-Дрипа – «Я жалюгідна служниця Ципа-Дрипа» [4, с. 10] (самохарактеристика). *Князь Дражнило-Насміхальський* – «то такий вреднюга, що будь-кого засміє-задражнить на увесь світ» [4, с. 21] (характеристика іншим персонажем). *Маркіз Крутій-Хитрило* – «Звичайно, йому вірити не можна» [4, с. 21] (характеристика іншим персонажем). *Принц Бо-Бо* – «Розхристаний, захеканий, капелюх набакир – наче сто вовків женуться за ним» [4, с. 13] (авторська характеристика). «Бо-боюсь бі-біда буде, – затинаючись, прохекав принц і озирнувся ляжливо» [4, с. 13] (самохарактеристика поєднується з авторською характеристикою, а це засвідчує, що прізвисько Бо-Бо спричинене не так особливостями мовлення персонажа, як індивідуальними рисами характеру – боязкістю, невпевненістю). *Граф Маєкало-Недамкало* – «товстий, очі витрішкуваті, рот зубас-

тий, руки довгі, загребуці» [4, с. 18] (авторська характеристика). «Не привітався, не усміхнувся, а одразу: – Що хочете? Що треба? Не дам! Моє! – і цупкими навукастими руками почав хапати й притискати до грудей то одне, то інше.» [4, с. 18] (самохарактеристика поєднується з авторською характеристикою). «Точнісінько, як Сашко Чеберяка з нашого будинку», – подумав Грайлик» [4, с. 18] (характеристика іншим персонажем). «Він не дуже благородний. Граф Моєкало-Недамкало дуже любить гроші» [4, с. 21] (характеристика іншим персонажем).

Моделі поведінки вигаданих героїв гри нав'язані спостереженнями Грайлика за вчинками своїх однолітків, і їхні найменування фіксують саме такі індивідуальні риси реальних осіб: «Ну й типи у тому середньовіччі! Хоча... А в їхньому дворі? Роман-Отаман – чим не Менших-Ображайло. А Славко Лис – справжнісінький Чужекало-Хочукало, все у всіх одбирає. А Сашко Чеберяка – викапаний Моєкало-Недамкало» [4, с. 31].

Цікаву текстуальну історію має найменування *Дон Кіхот*. На початку твору він фігурує як літературний персонаж, про якого розповідає батько Грайлика: «...лицар найкращий *Дон Кіхот*», «*Дон Кіхот* – найблагородніший герой світової літератури і про нього він (Грайлик) прочитає, як підросте» [4, с. 7]. *Дон Кіхот* стає героєм гри, нав'язаної фантазією хлопчика. Але в ігровій ситуації фігурує фамільярно скорочений варіант антропоніма *Дон Кіхот* – *Дон*. Зберігаючи інтригу впродовж розгортання сюжету (чому *Дон*, а не *Дон Кіхот*), В. Нестайко вводить несподівану для лицаря характеристику-натяк, яку повідомляє про себе сам персонаж: «Головне, Грайлику, – це інформація! Знати – що, де, коли – від цього залежить успіх будь-якої справи» [4, с. 15]. Акцентуючи увагу на цій характеристиці, автор виносить її у заголовок третього розділу «Принц Бо-Бо. Барон Менших – Ображайло. «Головне – це інформація».

На виході з тексту простежуємо зміну статусу антропоніма. Славетний лицар *Дон Кіхот* виявляється донощиком: «Ніякий він не лицар. А звичайний Донощик, скорочено – *Дон*. *Дон* – *Ябедон*» [4, с. 39]. Тож ім'я зазнає семантичної трансформації: *Дон Кіхот* – *Дон* – *Донощик* – *Дон-Ябедон*. Найменування *Дон Кіхот* і *Донощик* не мають нічого спільного, окрім формального елемента *Дон*. Так, омріяний літературний герой лицар *Дон Кіхот* і персонаж сюжетно-рольової гри *Донощик* виявляються виразними антиподами. Використовуючи прийом онімної гри, автор розвіює ілюзії, нав'язані художнім світом лицарських романів, і повертає юних читачів у реальний світ, у якому *Донощик* може виявитися самозванцем, перебрати на себе маску *Дон Кіхота*. І зовнішні атрибути мужності, як-от: лати, меч, якими прикривався *Дон*, – були лише химерою. Так онімна гра на рівні макротексту набуває глибокого філософського підтексту: зважай на ім'я – воно може багато повідомити про його носія.

Висновок. Онімний простір повісті Всеволода Нестайка «Казкові пригоди Грайлика» вибудовано з урахуванням жанрових особливостей твору, сюжетну основу якого складає рольова гра як модель сприйняття світу й реалізації соціальних потреб дитини. Форма рольової гри дає змогу досягнути «комунікативної рівності» адресанта та адресата мовлення; визначає вибір мовленнєвих ресурсів твору, з-поміж яких найвагоміше місце посідають власні назви; реалізує потребу дітей у називанні осіб за істотною ознакою, яка найбільш послідовно втілена в різних моделях прізвиськ. Всеволод Нестайко актуалізує характеристичний потенціал онімних одиниць на рівні мікротексту й макротексту, завдяки чому власні назви стають засобом комунікації автора із читачем.

Джерела та література

1. Васильєва Н. В. Собственное имя в мире текста / Н. В. Васильєва. – [Изд. 2-е, испр.]. – М. : Книж. дом «Либроком», 2009. – 224 с.
2. Васильєва Н. В. Собственное имя в тексте: интегративный поход : автореф. дис. ... д-ра филол. наук : спец. 10.02.19 «Филология» / Н. В. Васильєва. – М., 2005. – 44 с.
3. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія / Т. В. Дуткевич. – К. : Центр навч. л-ри, 2012. – 424 с.
4. Нестайко В. З. Казкові пригоди Грайлика : Повість-казка : [для молод. шк. віку] / В. З. Нестайко. – К. : Веселка, 1994. – 222 с.
5. Скорук І. Модель із суфіксом -л-о в антропоніміконі м. Луцька / І. Скорук // Вісн. Прикарпат. ун-ту ім. В. Стефаника. Філологія. – Вип. XXIX–XXXI. – Івано-Франківськ : Вид-во Прикарпат. нац. ун-ту, 2011. – С. 272–275.
6. Федосюк М. Ю. В каком направлении развивались стили русской речи XX века / М. Ю. Федосюк // Филология и журналистика в контексте культуры (Лиманчик–98) : [материалы Всерос. науч. конф.]. – Ростов н/Д : [б. в.], 1998. – Вып. 4. – С. 3–4.

7. Шутьська Н. Прізвисько як об'єкт наукового опису (до дефініції терміна) / Н. Шутьська // Вісн. Львів. ун-ту. Серія Філологічна : [зб. наук. пр.] / [редкол. : Т. Салига (гол. ред.) та ін.]. – Львів : Львів. нац. ун-т ім. І. Франка, 2012. – Вип. 56. – Ч. 1. – С. 292–295.
8. Sawicka G. Nazwy własne w mowie dziecka / Grażyna Sawicka // Onomastyka w dydaktyce szkolnej i społecznej / [pod red. E. Homy]. – Szczecin, 1988. – S. 143–151.

Марченко Тамара. Имена собственные в текстах детской литературы как элементы сюжетно-ролевой игры (на материале повести Всеволода Нестайка «Сказочные приключения Грайлика»). Стаття посвящена изучению особенностей применения собственных имен в произведениях детской литературы как элементов сюжетно-ролевой игры на материале повести «Сказочные приключения Грайлика» известного украинского писателя Всеволода Нестайка. Обосновано актуальность использования в произведении сюжетно-ролевой игры как модели восприятия мира и реализации социальных потребностей ребенка. Прослежено, как жанровая специфика повести-игры обуславливает особенности применения онимов. В психологическом аспекте рассмотрен механизм наименования персонажей как один из важных этапов коммуникации автора с реципиентом-ребенком. Проанализирована одна из особенностей детского словообразования – создание прозвищ, которые имеют значительный информационно-характеристический потенциал, который реализуется на уровне микротекста и макротекста.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, прозвище, микротекст, макротекст.

Marchenko Tamara. Proper Names in the Texts of Children's Literature as Elements of a Role-Playing Game (Based on Vsevolod NESTAIKO's Novella Kazkovi Pryhody Hrailyka «Fairy Adventures of Frolicker»). The article focuses on the study of peculiarities of proper name use in the works of children's literature as elements of a role-playing game based on a material of the novella Kazkovi Pryhody Hrailyka (Fairy Adventures of Frolicker). The significance of a role-playing game use as a model of world perception and realization of social needs of a child was substantiated. It was studied the way genre of a game-novella specifies peculiarities of onyms use. From psychological perspective a mechanism of character naming as one of important stages of communication of an author with its recipient – a child was analysed. One of peculiarities of children's word formation – coining of nicknames was analysed that have considerable informational and characterizing potential carried out on the level of micro- and macro text.

Key words: role-playing game, nickname, micro text, macro text.

Стаття надійшла до редколегії
26.07.2013 р.