

УДК 81"25

DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2026-19.20>

СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА ПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ОНІМІВ В РІЗНИХ ДИСКУРСИВНИХ ВИМІРАХ (ДО ТИПОЛОГІЇ НАЗВ БПЛА В УКРАЇНСЬКІЙ ТА АНГЛІЙСЬКІЙ ЛІНГВОКУЛЬТУРАХ)

Тищенко Олег Володимирович

доктор філологічних наук,

професор кафедри іноземних мов та перекладознавства

Львівського державного університету безпеки життєдіяльності

вул. Клепарівська, 35, Львів, Україна

<https://orcid.org/0009-0009-0811-2123>

Коваль Станіслав Романович

викладач кафедри іноземних мов та перекладознавства

Львівського державного університету безпеки життєдіяльності

вул. Клепарівська 35, Львів, Україна

<https://orcid.org/0000-0001-5245-4889>

У пропонованій розвідці представлено функціонування власних назв в різних дискурсивних практиках з огляду на їхні соціокультурні, когнітивні та комунікативно-прагматичні особливості. Розглянуто зокрема онімізацію та символіку апелятивів на позначення різновидів БПЛА в українській та англійській військовій практиці, з'ясовано специфіку особових назв у відеогрі "Baldur's Gate" з огляду на локалізацію та трансформацію міфонімів. Як продемонстрував аналіз, типологія зазначених онімів незважаючи на їхню різну онтологічну та семіотичну природу ґрунтується на спільних образно-мотиваційних когнітивних моделях номінації, які відображають ціннісні стереотипи та уявлення як у наївно-міфологічній, так і сучасній прескриптивно-аксіологічній моделях світу. Звернуто увагу на відмінності, які простежуються в ергоніміці сучасних БПЛА, їхній орнітологічній та предметно-артефактній символіці (зокрема й при відтворенні, передачі англійських військових артефактів, пов'язаних із БПЛА у професійному військовому дискурсі), виявлено семантичні механізми відтворення прізвиськ та міфонімів в дискурсі відеогри. Матеріалом для дослідження слугували переклад англійської відеогри локалізаційною спілкою «Шлягб-траф» українською мовою, де змодельовано і концептуалізовано певну систему віртуальних військових чеснот, реальності та імен. Окремо розглянуто фахову літературу з БПЛА, сучасного озброєння, інструкції, посібники, пов'язані з класифікацією та специфікою функціонування FPV-дронів.

***Ключові слова:** когнітивна ономастика, оніми, символіка БПЛА, образно-когнітивна модель номінації, онімний ландшафт, теонім, ідеонім, ергонім*

Постановка проблеми в загальному вигляді та обґрунтування її актуальності. Сучасна доба глобалізації і тотальної інформатизації соціуму ставить нові виклики перед лінгвістичною спільнотою певної країни, діалог і конфлікт культур і субкультур, зміна соціокультурних цінностей того чи того етносу викликає появу численних розвідок, які, характеризуються антропоцентричною, етнокультурною і прагматичною орієнтованістю.

Дослідження онімів як культурно маркованих знаків вторинної номінації є необхідним для з'ясування напрямів онімізації й концептуалізації топономастичних об'єктів у складі образно-характерологічних та оціночних одиниць, реконструкції первинної мотивації їхньої структури в

межах зіставлених мовних і концептуальних картин світу.

Не згасає зацікавленість мовознавців такими, здавалось би, вічними проблемами ономастичних студій, як зв'язок імені і речі, наявність чи відсутність у власних імен денотатів, процеси онімізації апелятивів, явище символізації онімів і т.ін.

В межах даного підходу Д. Бучко та багато інших провідних ономастологів виокремлюють антропоніміку, топоніміку, зооніміку, космоніміку, урбаноніміку (див. детальніше: Долбіна, 2014, с. 10).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом у предметну сферу культурної ономастики включається новітній інструмен-

тарій дослідження, яким є різномантні жанри Інтернету, міжкультурна комунікація, синергетика, етнолінгвістика. Пор. рефлексії ономастикону східнослов'янських загадок та замовлянь (О. Юдін), онімний простір українських народних пісень (О. Колесник), функції хронімів в чеських народних прикметах (Т. Погрібна), неофіційна антропоніміка (прізвиська) в англійській, німецькій та українській мовних картинах світу (В. Катернюк), ідеоніми як маркери культури в просторі Інтернет-комунікації (Т. Корольова, С. Юхимець) та ін.

У зіставному мовознавстві активізуються рефлексії, присвячені вивченню пропріальної й апелятивної лексики крізь призму когнітивістики, лінгвоконцептології та лінгвокультурології й загалом мови традиційної народної культури, фольклору, віртуального ігрового дискурсу.

Так, А. Шаламай розглядає відеогру як мультирівневе та мультимодальне явище, яке включає різні види дискурсу залежно від адресатів та адресантів мовлення (розробників, гравців, ігрових журналістів тощо). Крім шести типових модусів, притаманних сучасним відеоіграм (аудіального, відео, вербального, жестового, просторового та тактильного), вводиться сьомий модус – процедурний, який передбачає формування та передачу смислів за посередництва механіки гри (Шаламай, 2022, с. 84).

Дехто розглядає віртуальний комунікативний простір і передусім проблеми мовної локалізації відеоігрової продукції в лінгвокультурологічному та когнітивно-прагматичному аспекті, аналізує мовленнєві особливості суб'єктів відеоігрового дискурсу, з'ясовує лексичну й мовленнєву специфіку відеоігор, детально висвітлює мовні особистості геймерів крізь призму локалізації як засобу трансферу лінгвокультури та національних реалій, віртуалонімів.

Наслідком такої універсальної зацікавленості власними назвами є неосяжні наукові здобутки, які потребують узагальнення та систематизації з позиції їх глобального і локального поширення, функціонування в різних гіпертекстах, зокрема й локальних мережах, мові Інтернету з огляду на інноваційні тенденції розвитку культурної функції імен.

В. Неклесова вводить термін *онімний ландшафт*, під яким розуміється «соціо-культурна сукупність власних назв та меметичних комплексів, що створюють інформаційний ландшафт епохи у неподільній єдності культурних, мовних та емоційно-асоціативних компонентів» (Неклесова, 2019, с. 2).

Когнітивна ономастика як напрямок виокремилася лише на початку ХХІ ст., переважно вивчаючи концептуалізацію та категоризацію власних назв на вході у ментальний лексикон людини, їх трансформацію та концептуалізацію на виході в акт комунікації, а також всі аспекти «ментального буття онімів».

З позицій когнітивної ономастики український та англійський онімний простір розглядає О. Карпенко. Дослідниця здійснює його концептуально-фреймове моделювання, виокремлює дев'ять фреймів залежно від типології власних назв, їх функціонування в ментальному лексиконі людини: антропонімічний, топонімічний, теонімічний, ергонімічний, зоонімічний, космонімічний, хрононімічний, хремотонімічний, ідеонімічний (Карпенко, 2010, с. 11). В. Неклесова потрактовує поняття онімної ідентичності як актуалізацію онімного компонента етнічної свідомості. При цьому мовні універсалії, які реалізують структурні зв'язки онімного ландшафтування, стають частиною концептуальної інтерпретації національно-мовної картини світу.

Дехто пов'язує назовництво із когнітивними функціями мовної особистості, яка поіменовує ті чи інші позамовні об'єкти довкілля (Ходоренко, 2011, с. 164). При цьому власні назви потрактовуються як своєрідні хронологізатори дискурсу, семіотичні маркери певної лінгвокультури.

З прагматичного погляду оніми функціонують завдяки ситуаційному контексту, що актуалізується такими аспектами, як зосередження публічної уваги, позиціонування в публічному просторі, потенціал творчої активності, який виростає з колективної ідентичності (Неклесова, 2019, с. 3).

Як слушно зауважує О. Порпуліт, «архаїчна модель світу припускає тотожність імені та природи його носія. У міфологічному мисленні ім'я не відокремлювалося у свідомості від реалії, володіло тими ж властивостями, що і предмет чи явище, ним також можна було впливати на навколишній світ, як і самим предметом» (Порпуліт, 2000, с. 1).

Сакральний компонент фольклоронімного простору, на думку О. Колесник, залишається одним із найдавніших, базових складників національного назовництва сучасних об'єктів. Про це свідчить увага до символічних можливостей власних назв, засвідчених текстами пісенного фольклору, в межах якого розглядаються агіоніми, топоніми, потамоніми тощо (Колесник, 2023, с. 4).

Формулювання мети і завдань статті. Уявляється необхідним, по-перше, розглянути ономастикон сучасних БПЛА в українській та

англійській мові в парадигмі сучасного військового озброєння і виготовлення БПЛА (фірми, бренди, підприємства, навчання, комплекс підготовки і т.ін, включно з ергонімами, теонімами, агонімами, ідеонімами та деякими апелюваннями) у їх тісному семантичному зв'язку з орнітологічною номенклатурою і символікою предметів, по-друге, представити способи перекладу, лексико-граматичної трансформації власних назв, і передусім міфонімів, в просторі англійської гри та їх локалізації українською мовою. В окремих випадках уточнити походження назв БПЛК та міфонімів. Оскільки апелювання разом із онімами становлять невід'ємну частину номенклатури БПЛК, тому їх варто розглянути в контексті засад термінологічної і когнітивної номінації, способів застосування FPV-дронів, зв'язаних з ними метафоричних словосполучень, епонімів і т.ін.

Виклад основного матеріалу дослідження. Передусім зупинимося на відтворенні особових імен й, зокрема, антропонімів та міфологем у дискурсі відеогри *Baldur's Gate*. Цей культурний артефакт становить ремейк культової фентезійної рольової відеогри, розробленої BioWare і випущеної Interplay Entertainment у 1998 році. Це перша гра в серії *Baldur's Gate*, події якої відбуваються у всесвіті Забутих Королівств, розгорнутій фентезійній кампанії, з використанням модифікованої версії правил 2-го видання *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*.

Baldur's Gate (Enhanced Edition) – це ізометрична гра в перспективі від третьої особи. Управління сценарієм здійснюється через інтерфейс користувача, який дозволяє гравцю переміщувати персонажів, переглядати інформацію про поточні квести та керувати інвентарем та складом активної групи.

Мовна концептуалізація морально-етичних концептів *обману, чуток, пліток, підступних дій* при перекладі цієї відеогри найчастіше виражена відповідними стійкими образами у поєднанні із елементами топономастичного ландшафту, на відміну від оригіналу, де будь-яка фігуральна ідея і образно-символічна конотація одиниць часто відсутні. Наведемо кілька прикладів: *Ті чутки в Берегості завжди вигадуються для того, щоб навішати локшини мандрівникам на вуха. А в нас, у Дружній Руці, плітки мають більший сенс* – англ. *Those gossips in Beregost are always coming up with new rumors to tell travelers*. Варто наголосити, що поняття честі і ганьби, провини, гріха, злочину і покарання, репутації, зради і відданості, зневаги, помсти, жертви, ворога, чистоти і бруду у переносно-метафоричному сенсі через низку інших зв'язаних з

ними субконцептів (*плями, болота, очищення, змивання, світла і темряви*) становлять у розгляданій грі ключові ціннісно-смыслові доміанти у поєднанні з різними типами міфологічно маркованих назв.

Показовими є передусім власні назви, зокрема прізвиська учасників ігрового сценарію, які при перекладі конкретизуються, очевидно, задля актуалізації їх внутрішньої форми з огляду на зв'язані з ними вчинки, акти і виконувану символічну функцію: *Take it, but know that the Storm Lord knows who it is that opposes him – Візьміть, але знайте, що Володар Бурі знає, хто є той, що проти нього; If you care to remember, Yago was a mage of some power, power enough to curse our child to an early death – Якщо ти не забув, Яго був магом великої могутності, досить сильний, щоб проклясти наше дитя до смерті.*

Зауважимо, що порівнюючи оніми в ігровому віртуальному дискурсі з власними назвами на позначення БПЛК, можемо спостерегти подібні моделі семіотичного назовництва. Якщо міфологічні образи у відеогрі часто мотивовані виконуваними ними діями або зовнішнім виглядом, наприклад, при називанні міфологічних предметів, то назви сучасних БПЛА здебільшого пов'язані зі стихіями та символікою орнітонімів: *Here is a wondrous item forged from the mind of one of our respected gnomish brethren. Known as a Steam Dragon, it is a remarkable if somewhat noisy means of moving large objects. The fire in its belly powers mighty gears – Цю дивну річ створив розум одного з найшановніших братів гномів. Її назвали Паровим Драконом і використовують, аби легко, хоча й гучно, рухати велетенські предмети. Вогонь усередині неї крутить зубчаті коліщата <...> The mystical land of frolicking naked nymphs, where your every desire is granted by bald blubbering bugbears – Містична земля розбещених голих німф, де кожну твою забаганку виконують лисі заплакані страхопудала (звуконаслідувальна ознака міфологічної постаті в оригіналі **blubber** в цільовому перекладі адаптована за допомогою іншої реалії, мотивованої ідеєю страху). Оказіональність таких новоутворень не викликає жодного сумніву. Іноді простежуються і синонімічні експресивно-оцінні заміни, як це маємо у такому контексті: *Help us, somebody stop this murdering witch – Допоможіть, хтось має зупинити цю кровожерливу відьму.**

Звернімо увагу і на засоби передачі деяких артефактів, які функціонують у відеоігровому просторі неuzuальні деривати: *Oh, yes, a "telescope," of all things. It's a misleading name for such an interestingly crafted artifact. Golden*

Extra-Farseer would have suited its craftsmanship so much better – О, так... Телескоп, безперечно. Щоправда, така назва цього артефакту децю вводить в оману. Як на мене, Золотий зореспоглядач личить йому більше.

У цьому разі спрацьовує принцип векторних відповідників, які вирізняються структурно, способом деривації (в обох мовах представлені композитні утворення, але одна із частин складного утворення цієї назви має іншу мотиваційну ознаку, англ. *Extra-Farseer* – екстра-провидець). Розгляньмо ще мотивацію міфонімів: *Tis true that I possess her shawl, but water-child my mate. Envy of all others I am!* – Це правда, що в мене її хустка, але водяна дитина мій товариш. Я заздрість для всіх інших! *Speak no ill of water-child, meat! I Ogre-Mage, and she is my mate!* – Не кажи погано про водяну дитину, м'ясо! Я огр-чарівник, а вона моя товаришка! Почасті збігається внутрішня форма таких персонажів: *Halfling* – Недорослик, *You there, you have the look of hearty adventuring stock. I am Berrun Ghastkill, mayor of Nashkel* – Геї, ви, там! Ви здаєтеся мені любителями усіляких пригод. Я – **Берран Страховій**, правитель Наішкеля.

Нам зустрівся і такий тип синтаксичної трансформації, при якому субстантивне словосполучення зі складною назвою відтворюється у цільовому тексті структурою складнопідрядного речення: *Also, we've found tracks of some many-legged creature, perhaps a centipede-like monster* – Ще нам вдалося виявити сліди якоїсь багатогогої істоти, що нагадує величезну стоніжку. Зауважмо, кількість ніг міфологічної постаті є децю відмінною: багатоніжка в оригіналі передана як стоніжка у цільовому тексті.

Типовими у плані образної номінації в мові оригіналу і перекладу виявляються і міфологічні локуси: *I am Ajantis, squire paladin to Lord Helm. I have come down from the city of Waterdeep to fight against the brigands that make these roads unsafe to travel* – Мене звать Аджантіс, я сквайр паладин бога Гелма. Прибув з Глибоководдя з метою вистежити розбійників, які становлять загрозу для мандрівників.

Ономастикон БПЛК в українській та англійській мовній картині світу.

В авторитетних опрацюваннях актуальної тематики, присвяченої військовій агресії РФ проти України, натрапляємо на семантичний аналіз таких неологізмів, як *безпілотник*, *дрон*, *коптер*, *квадрокоптер*, «*стінгер*» (переносний зенітно-ракетний комплекс; англ. *Stinger*). Бріцин В. наголошує на вживанні у військовому сленгу відонімних дієслів на кшталт *байрактарити*,

джавелінити, *стінгурити*, *відбайрактарити*, *відджавелінити*, *застінгурити* (застінгерити), *заджавелінити*, *заенлоїти*, що означають дію зі знищення ворожої техніки за допомогою БПЛА «Байрактар» чи ракет ПТРК «Джавелін», NLAW чи ПЗРК «Стінгер». За цією ж моделлю утворено й дієслова *птурити*, *заптурити* (В Україні прибули спецпризначенці з Британії: вчать «птурити» російські танки з NLAW), утворені від російської абрєвіатури ПТУР – протитанкова керована ракета. Окремі власні назви озброєння розширюють сферу свого застосування для позначення невоєнних реалій. Наприклад, назву *Джавелін* фіксуємо на позначення продуктів харчування й напоїв (*Джавелін з лососем і тунцем*, *рол Джавелін*, *піца «Джавелін»*, *горілка Джавелін*), рослин («*Джавелін* – столовий сорт кишмишу надраннього строку визрівання», «*Сорт «джавелін» володіє унікальною пластичністю до умов вирощування – може рости як на мілководді, так і адаптуватися до спеки і посухи»*), інсектицидів (*інсектицид «Джавелін»*), іграшок (*Іграшка м'яка Джавелін*, *М'яка іграшка* (Бріцин, 2024, с. 177).

За свідченням В.М. Глотова, М.М. Фис та ін. розробники пропонують БПЛА і для потреб цивільного використання, і для структур, що займаються забезпеченням національної безпеки держави. На початку ХХ ст. понад 50 фірм у різних країнах розробили й випустили понад 150 типів БПЛА. Їх широкомасштабне використання дозволяє повного мірою провести аналіз завдань, класифікації типів БПЛА й особливості застосування в різних умовах, з'ясувати їхні функції. Виокремлено три групи цивільного застосування БПЛА: для забезпечення безпеки життя; у науково-дослідних цілях; у комерційних цілях (Глотов, Фис та ін. 2022, с. 16–17). Завдання, які виконують ці моделі, зводяться до знімання, обслуговування інфраструктури, огляд затоплених територій, пожежогасіння, моніторинг місцевості, патрулювання лісових масивів з метою раннього виявлення пожеж, пошкодження ліній електропередачі і трубопроводів, проведення аерознімальних робіт у сільськогосподарському виробництві на полях і в садах і тому подібне (Глотов, Фис та ін. 2022, с. 21). За своїми технічними і військовими характеристиками БПЛА маркуються за параметричною ознакою. Так, вирізняються БПЛА, особливо *легкого класу*, які є складною ціллю для існуючих РЛС. Ці апарати мають малу ЕПР, через що їх виявлення стає досить складним завданням. Зокрема знижується максимальна дальність виявлення (Глотов, Фис та ін. 2022, с. 55). Що стосується *важких* БПЛА на зразок

американських MQ-9 *Reaper* або MQ-1 *Predator*, то вони мають досить великі розміри, що сприяє їх виявленню існуючими засобами ППО.

Як однослівні назви, так і особливо словосполучення, що формують онімний ландшафт БПЛК, можна віднести до своєрідних логоепітем сучасного летального безпілотного озброєння. До них належать *SkyBow-G* – небесний лук, *Домаха*, *Фурия*, *306 T-Hawk UAV*, *Puma*, *Honeywell*, *Shadow*, *Dragon Eye*, *Fire Scout*, *Reaper* – жнець (алюзія на *Grim Reaper* – Похмурий Жнець (Смерть), *LuckyLaunch* та ряд інших (детальніше їх номенклатуру див.: Basic of application, 2022). Щодо назви *SkyBow-G*, то в спеціальній літературі детально висвітлені результати експериментально-випробувальних робіт, проведення аерознімання за допомогою цього БПЛА, його технічні характеристики та загальні особливості (Глотов, Фис та ін. 2022, с. 129).

При онімізації апелювання може актуалізуватися стилістичний прийом оксюмору. У цій ситуації йдеться про особливий дрон-камікадзе ST-35 *Тихий Грім*, розроблений НВП «Атлон Авіа». Вперше продемонстрований 2019 року на виставці «Зброя та безпека» у Києві. Комплекс має унікальний спосіб запуску за допомогою допоміжного мультикоптера, який після підняття баражуючого боєприпасу на висоту і від'єднання, продовжує політ і виконує роль ретранслятора сигналу. В носовій частині апарата-боєприпасу розташований оптико-електронний блок наведення, який виконано змінним: можна встановити телевізійну або інфрачервону голівку. Оператор бере участь у знищенні об'єкта виключно до моменту, коли ціль виявлено та підтверджено – надалі комплекс працює автономно. Апарат самостійно обробляє відеосигнал та автоматично коригує траєкторію до моменту влучення в ціль (Жирохов, 2024, с. 136). За нашими свідченнями, символічна функція предметів-артефактів в номінації дронів виявляється спорадично. Такі назви оприявнюються в дронах-камікадзе типу *Darts* – небесний лук. До того ж при позначенні дронів-камікадзе актуалізуються ідеоніми на кшталт *Київська Русь* (Жирохов, 2024, с. 148, 154).

Когнітивно-мотиваційна структура способів застосування FPV-дронів, які використовує у своїй бойовій діяльності Національна Гвардія України, може бути зведена до кількох ономазіологічних моделей в оперті на терміни семантичного синтаксису. З-поміж них нам вдалося виокремити здебільшого асоціативно-метонімічні назви, в яких поєднується ознака дестинативу і квалітативу, наприклад, *вільне полювання*,

поєднання ідеї квалітативу та ентомологічної номенклатури (*пій*); пор. ще UAV *'Bee-1 T'* and its very modest technical characteristics, *Wasp* (Basic of application 2022, с. 2) локативний принцип номінації протезуємо в назві *в засідці*, а при її синкретичному прояві (з ідеєю дестинативу) ще й актуалізується такий модус, як *пастка*. До прикладу, *пій* полягає в організованому масованому застосуванні двох або більше FPV-дронів для одночасного ураження однієї або кількох цілей. Такий тип атаки реалізується через взаємодію ударних та розвідувальних екіпажів. FPV-дрони запускаються синхронно або з коротким інтервалом з метою перевантаження ППО противника або гарантування ураження важливих і складних об'єктів (Півненко, Манько та ін., 2025, с. 10). Номен *пастка* демонструє нетипове використання FPV-дрона як вибухового пристрою, що діє із засідки, FPV-дрон приземляється в заданому місці та маскується. Додатково він може подавати звуковий або світловий сигнал. Як тільки противник наближається, оператор або інший член екіпажу дистанційно здійснює підрив через БПЛА-розвідник чи ретранслятор. (Op.cit, с.26). Квалітативна ознака субстантивного утворення може бути представлена в онімах на позначення дронів-камікадзе, наприклад, *Лютий* або кольору знову ж таки у поєднанні ентомонімами на позначення мінідрону *Black Hornet NANO* – чорний шершень (Жирохов, 2024, с. 60). Функціональна ознака, пов'язана з віддієслівними утвореннями типу *скид*, *подвійний удар* також є досить прозорою. Якщо уважніше придивитися до їхньої внутрішньої форми за описом цих одиниць у спеціальній літературі, то можна спостерегти як утилітарно-побутовий, так і міфологічний принцип номінації. Так, *скид* становить тактичний прийом скидання боєприпасу з FPV-дрона з метою ураження особового складу противника, який перебуває на відкритій місцевості або в слабо укріплених позиціях.

Водночас міфонім *дракон* семантизується прозоро за допомогою образу вогню. Для цього достатньо звернутися до спеціальних коментарів у фаховій літературі. Йдеться про ситуацію використання FPV-дрона «для розпилення запальної речовини, здебільшого термітного заряду над позиціями противника. Тактична мета полягає в підпалі живої сили, техніки, відкрито розміщених боєприпасів, пального або іншого військового майна». FPV-дрон виводиться на середню висоту (20-50 м) над ціллю, після чого активується механізм запалення або розпилення. Речовина, що горить за надвисокої температури (до 2 500 °C), спричиняє зна-

чні пошкодження або пожежі навіть у разі обмеженого контакту (Півненко, Манько та ін., 2025, с. 32). Не можна обійти увагою і такий метафоричний термін родинної спорідненості (морбальної метафоризації, за термінологією деяких дослідників), як *на матці*. Цей спосіб передбачає використання *БПЛА-матки*, тобто дрона-ретранслятора мультироторного або літакового типу для забезпечення стабільного зв'язку між оператором і ударним FPV-дроном під час його бойового застосування на великих відстанях або в складній місцевості. Завдяки такій зв'язці вдається значно збільшити радіус дії дрона, подолати радіотінь у міській або лісистій місцевості, а також зберегти стабільний відеосигнал та керування. *БПЛА-матка* піднімається на задану висоту та фіксується в повітрі в точці, з якої забезпечується радіовидимість як до оператора, так і до району бойового застосування FPV-дрона (Півненко, Манько та ін., 2025, с. 32).

Ціла низка апелятивів постала шляхом різноманітних способів морфологічної деривації, здебільшого це похідні на позначення діючої особи, композити та віддієслівні формації: *Шукач* (ознака дестинативу пов'язана з розвідницькою діяльністю) (Жирохов, 2024, с. 72), дрон-камікадзе *Відсіч* (Жирохов, 2024, с. 140), FPV-дрон *Defender 1 Defender 2* (Жирохов, 2024, с. 156–157), *Backfire*, ударний БПЛА *Punisher*. Так, *Reaper* належить до БПЛА літакового типу, які різняться формою крила і фюзеляжу. Ударний БПЛА *MQ-9 Reaper (Жнець)*, розроблений американською компанією *General Atomics*, що стоїть на озброєнні ВПС США та інших країн з 2007 р. (Богуслаєв, Котов та ін., 2022, с. 111).

Семіотично релевантними виявляються марковані орнітологічною та ширше – зооморфною ознакою метафоричні термінологічні сполуки (таксономія і класи тварин типу *Predator*). Окремі з цих назв пов'язані із назвами частини тіла тварин *Bird Eye 400*, зокрема чимало з них входять до складу синтагматичного поля (*пташка – небо – політ – крило*) та містять оціночну концептуалізацію об'єктів: *SkyLite*, *Dragon Eye*, *Desert Hawk*, *ScanEagle*, *Sky ranger R61*. Як зазначалось, найбільш поширеною і продуктивною виявляється орнітологічна номенклатура, здебільшого транслітеровані назви розвідувальних апаратів: *Aerovironment RQ-11B Raven*, *SkyLark* – небесний жайворонок (Плотов, Фис та ін., 2022, с. 58), *Sparrow*, *Galka*, БПЛА *Горлиця* і под. (Жирохов, 2024, с. 61, 68, 71).

Як зазначалося, БПЛА мають різне призначення. Зазначені номени в розглянутому ономастиконі мають таксономічну лексико-семантичну структуру. Вони можуть бути пов'язані

як і з родовою, загальною назвою типу *Птах* (зрозумілою тут є загальномова метафора літального комплексу як птаха), так і конкретними представниками такої номенклатури. Окремі назви є питомими, інші виникли шляхом транслітерації, наприклад, український комплекс *Leleka*. В цьому контексті згадаємо ще і про розвідувальний БПЛА *RQ-4 Global Hawk*, розроблений американською фірмою *Teledyne Ryan* (Богуслаєв, Котов та ін., 2022, с. 133). Наприклад, багатоцільовий БПЛА *M-6 Жайвір* призначений для аерознімання, відеоспостереження в реальному часі та патрулювання лінійних об'єктів (Плотов, Фис та ін., 2022, с. 49). Трапляються і зооморфні номінації риб, хижих та домашніх тварин, зокрема й гризунів та плазунів. Пор. дрон-камікадзе *Бобер*, *Кобра*, ударний мультикоптер *Кажан E620*. (Жирохов, 2024, с. 153). Зоонім *Кажан* вирізняється тим, що він здатен скидати боєприпаси чи міни на цілі. Перевагою цієї конструкції є універсальність кріплень-скидів. Може бути обладнаний тепловізійною камерою, тому його можна застосовувати *вночі* (Жирохов, 2024, с. 117). Можливо, звідси і назва. Промовистою є назва розвідувального БПЛА *Shark*. Щодо останньої йдеться про безпілотник, створений компанією *Ukrspesystems* для спостереження та коригування вогню, вже після початку широкомасштабного вторгнення РФ в лютому 2022 року. Художнє зображення цього безпілотника на малюнках справді нагадує акулу (Жирохов, 2024, с. 104).

Звернімо ще увагу на назву *Battle Hog 100x*, який продемонстрував можливість здійснювати політ нижче за рівень верхівок дерев, що дозволяє забезпечити його вкрай низьку помітність. Політ з огинанням рельєфу місцевості, між деревами чи будинками здійснюється за допомогою модифікованого радару *Raytheon*.

Щодо теонімів та агонімів, то вони здебільшого сягають грецької та римської міфології. Наведемо деякі приклади. Дрон-камікадзе *Перун-2* (пуск відбувається за принципом катапульти; має оптико-електронну систему, яка націлюється на об'єкт та веде його до цілі) (Жирохов, 2024, с. 147). Мотиваційна структура назви *Пегас* також представляє символічний концепт птаха (*Пегас* – це крилатий кінь у давньогрецькій міфології, улюбленець муз та символ поетичного натхнення). Як відомо, він народився з крові Медузи Горгони, коли Персей відтяв їй голову, і згодом став вірним помічником героя Беллерофонта. Також *Пегас* – це назва великого сузір'я північної півкулі. Згідно з уявленнями еллінів, крилатий кінь, який приносив Зевсові

на Олімп грім і блискавку. Від удару копита *Пегааса* виникло джерело Іпокрена, вода якого дає поетичне натхнення, в переносному сенсі – поезія. Очевидно, звідси ряд стійких висловів на кшталт *осідлати Пегаса*, з помітками книжне, жартівливе «навчитися писати поетичні твори, стати поетом». *Ельф* розроблений компанією *ELF-systems* із Харкова, яка до початку широкомасштабної війни займалась виготовленням апаратів для сільськогосподарського призначення та геодезичних робіт (Жирохов, 2024, с. 117). Комплекс «*Валькірія*» був переданий до Збройних сил України та Національної гвардії як волонтерська допомога, починаючи з 2015 року (Жирохов, 2024, с. 80). У словниках валькірія (від старонорвезького *valkyrjur* — «ті, що обирають загиблих») визначається як войовнича *діва-богиня у скандинавській міфології*. Вони служили Одіну, літали над полем бою на крилатих конях та вирішували, хто з воїнів загине, щоб потрапити до Вальхалли. У переносному значенні це смілива, незалежна або непокірна жінка (<https://www.google.com/search> Валькірія). Англomовна назва *Cetus* – це давнє південне сузір'я Кита (*Cetus*), буквально означає «морське чудовисько» або «гігантська морська істота», походить з грецького *kētos* і закріпилася і в астрономії, і в науковій термінології, зокрема й медичній. У грецьких міфах *Cetus* (грец. Κήτος) – це морський монстр, посланий богом Посейдоном покарати царство Ефіопії. На поталу чудовиську було віддано Андромеду, але героїчний Персей убив Кета, визволивши дівчину. У різних версіях міфу Персей або зарубав чудовиську мечем (гарпою), або обернув на камінь, показавши голову Медузи. Корпус цього БПЛА виготовлено з міцного склопластику і вуглепластику, стійкого до зовнішніх впливів. Для пом'якшення ударів фюзеляжу під час приземлення в конструкції передбачено гумові демпфери. Літак легко розбирається для транспортування в компактному кейсі. Проектування аерознімання та керування БПЛА відбувається з комп'ютера із встановленим відповідним ПЗ (Глотов, Фис та ін. 2022, с. 174). Згадаймо з цього приводу про ще один теонім, зокрема *Посейдон*. Цей розвідувальний БПЛА H10 *Poseidon Vtol Uas* розроблено компанією *Swarmly* (штабквартира на Кіпрі), яка спеціалізується на створенні сумісних проектів із застосуванням найкращих компонентів компаній-виробників планерів, силових установок та корисного навантаження. За конструкцією це монококовий дрон типу «планер», що обладнаний електричним двигуном. Політ виконується за допомогою основного двигуна зі штовхальним гвинтом та

чотирьох електродвигунів з пропелерами. Враховуючи ці особливості, зліт, політ і посадка безпілотної *Poseidon* виконується безпечним чином, передбачена також можливість зависання в повітрі в разі аварійних ситуацій до відновлення зниклого зв'язку (Жирохов, 2024, с. 96).

Насамкінець розглянемо національно-культурно марковані символи-ідеоніми, наприклад, квадрокоптер *Берегиня*; розробником і виробником безпілотної є ВАТ «*Меридіан*»; він вважається першим типовим квадрокоптером вітчизняного виробництва, призначеним для ведення вогню мінометними батареями (Жирохов, 2024, с. 73). Цікавою є також назва розвідувального БПЛА *Домаха*. Наголосимо, що в українській мові слово *домаха* найчастіше означає старовинну, високоякісну козацьку шаблю, виготовлену з дамаської сталі, що часто згадується у козацьких піснях та літературі (наприклад, у Т. Шевченка, «По Поліссі Гонта бенкетує, а Залізник в Смілянщині домаху гартує») (Жайворонок, 2006, с. 194).

Також це слово використовувалося як власна назва (жіноче ім'я *Домна*) та у діалектах як назва рибальського житла або першого улову. Не виключено, що ця назва пов'язана зі слов'янізованою формою жіночого імені *Домна* (*Домініка*), поширеною на Запоріжжі та Слобожанщині (<https://www.google.com/search> домаха), бо цей комплекс, як зауважує М. Жирохов, розроблений запорізькими інженерами у 2014 році. Він запускається за допомогою катапульти, приземлюється на парашутах (Жирохов, 2024, с. 77). Показово, що у весільному фольклорі це ім'я переплітається з образом Дунаю, символікою сліз і роси, які розливаються як річка чи ними наповнюється криниця: «Дівка Домаха на посаді сиділа, хотіла матінку розвеселити – матінку не розвеселила, іно гірше засмутила». «Де матуся плаче, тихий Дунай тече; де плаче сестриця, там стоїть води криниця; де милая ридає, там і роси немає» (Жайворонок, 2006, с. 509). Промовистим з цього приводу виявляється і співвіднесений з фольклорними онімами (мотивами українських казок) зоонім *Sirko*. Розроблений інженерами компанії *Skyassist*, використовується для корегування вогню артилерії, працює на малошумному електричному двигуні (Жирохов, 2024, с. 86). Хоча не виключена мотивація історичним антропонімом *Сірко Іван*, кошовий отаман Запорозької Січі, учасник народно-визвольної війни 1648–1654 рр. За народними переказами, Сірко народився на світ уже з зубами, що було ознакою непересічного розуму, а також того, що йому судилося все життя гризти ворогів, головно турків і татар (Жайворонок,

2006, с. 544). Видається, що саме ця конотація імені більш є адекватною при номінації розвідувального БПЛА. З давніми демонологічними уявленнями можна пов'язати і назву *Мара-2*. Це дрон ближнього радіусу дії, літакового типу з електричною силовою установкою. Призначений для ведення аерофотозйомки, розвідки та спостереження в денних умовах. Використовується для глибинної розвідки в тилу противника без нараження на небезпеку операторів. Також одна з переваг «*Мари*» полягає у малій злітній вазі апарата – близько 2, 5 кг та можливості запуску «з руки», без використання додаткових пристроїв. Весь комплекс, включно з літальним апаратом, антенами та додатковим обладнанням вміщається в сумку, вагою до 20 кг. (Жирохов, 2024, с. 114). Способи застосування дрона ‘можливість швидко висуватись, розгортати та запускати комплекс і зникати, отримавши дані про ворожу техніку, склади та розміщення особового складу в тилу ворожих позицій’, ймовірно, і символізує цей міфологічний образ. Крім новішого значення, «сновидіння, привид», у фольклорній традиції подається ще давніше, пов'язане з архаїчними уявленнями «міфічна істота, найчастіше в образі злої потворної чаклунки; дохристиянське уособлення нечистої сили, злий дух, що заморочує людям розум і т.ін». Пор. *А Мара його знає! «Він звівся нінащо, ходив, як Мара блідий, з божевільними, неспокійними, блискучими очима»*, пор. *марити, марення, змарніти, марниця, напускати мару* «заворожувати когось, напускати чари», «*Туди мене Мара несе, де грають музики*» (Я.Головацький) (Жайворонок, 2006, с.353). Близькою до розглянутих є ще одна назва *Чаклун* на позначення малого розвідувального БПЛА (Жирохов, 2024, с. 83).

Висновки. Незважаючи на різну природу об'єктів номінації – від ігрових міфонімів до назв безпілотних літальних комплексів (БПЛК) – усі вони ґрунтуються на спільних образно-символічних когнітивних моделях. Ці моделі відображають колективну ціннісну свідомість, культурно-історичні архетипи й аксіологічно марковані уявлення про онімний ландшафт БПЛА та міфологічну маркованість власних назв у відеоіграх.

Власні назви у військовому та ігровому дискурсі виконують не лише ідентифікаційну, а й ціннісно-символічну функцію. Процеси онімізації апелюють («Тихий Грім», «Лютий», «Домаха», «Берегиня», «Пегас») демонструють перехід від утилітарно-побутової до ідеологічно навантаженої функції імен, що віддзеркалює національний менталітет і міфологічні уявлення українського етносу на тлі універсальних архетипних символів (ідеоніми, агіоніми, теоніми). Чимало онімів походить із греко-римської, скандинавської традиції або сягає своїм корінням в народно-поетичні, обрядові уявлення, утверджуючи в такий спосіб спадкоємність міфічного мислення у сучасному технодерному просторі. Широке використання образів птахів і тварин (*Raven, Hawk, Shark, Горлиця, Кажан* тощо) підтверджує метафоричність мислення у військовому назовництві (алюзії, зіткнення протилежних за смислом стилістичних фігур з метою посилення експресивності), що також умотивовує специфіку ономастикону техномінацій, способів функціонування і призначення БПЛА. Найвні також ознаки кольору (*Black Hornet NANO*) та оцінки внутрішніх якостей і цінностей поіменованих об'єктів довкілля. З-поміж них чимало номінують не тільки реалії БПЛК, їхні технічні характеристики та функції (пор. назву катапульти *LuckyLaunch*), але й власні назви різних виробничих об'єднань, підприємств, фірм, навчальних програм і тренувань (пор. ергонім *Honeywell*). Оніми типу *Avenger, Punisher, Reaper, Hunter UAVs, Defender, Відсіч, Шукач, Fire Scout* не лише позначають техніку, а й виконують психолінгвістичну функцію бойового коду – мобілізують, легітимізують дію, створюючи емоційно-прагматичний наратив мужності, незламності та відплати, моделюють універсальну опозицію життя і смерті, а з погляду термінотворення охоплюються віддієслівними похідними, позначенням агентивного коду та складними назвами.

Отже, власне ім'я в сучасному військовому дискурсі є не просто знаком, а й носієм колективної пам'яті, синкретичної єдності та взаємопроникнення духовного, ментального й утилітарно-побутового мислення в межах нової інформаційно-військової цивілізації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Богуслаєв В. О., Котов О. Б., Бойко С. М., Бершадська Ю. В. Сучасні безпілотні авіаційні комплекси : навч. посіб. Запоріжжя: Нац. ун-т Запорізька політехніка, 2022. 212 с.
2. Бріцин В. Мова в час війни: функціонування й мовні проскрипції. Мова і війна: динаміка мовної системи і мовна політика. Київ : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2024. С.133–205
3. Глотов В. М., Фис М. М., Колесніченко В. Б., Гуніна А. В. Застосування БПЛА у військовій справі та аерознімання. Львів : Вид-во Львівської політехніки, 2022. 196 с.

4. Долбіна К. Д. Когнітивні аспекти функціонування зоонімних пропріальних одиниць : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15 – загальне мовознавство. Одеса: Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, 2014. 173 с.
5. Жайворонок В. В. Знаки української етнокультури : словник-довідник. Київ : Довіра, 2006. 703 с.
6. Жирохов М. Війна дронів. Безпілотники в російсько-українській війні. Київ : Видавництво РАЦЮ, 2024. 224 с.
7. Карпенко О. Ю. Когнітивна ономастика : навчальний посібник. Одеса : Фенікс, 2010. 158 с.
8. Колесник Н. С. Власні назви в українському фольклорі : сакральна онімія : навч. посіб. Чернівці : Чернівецьк. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2023. 192 с.
9. Неклесова В. Ю. Онімний ландшафт як актуалізація культурних та соціальних артефактів в інформаційному просторі (на матеріалі української, іспанської, англійської мов) : дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.15 – загальне мовознавство. Київ: Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2019. 423 с.
10. Півненко О. С., Манько А. В., Скляр М. М. та ін. Основні способи застосування FPV-дронів підрозділами Національної гвардії України : метод. посіб. Харків : НА НГУ, 2025. 38 с.
11. Порпуліт О. О. Ономастичний простір українських чарівних казок (у зіставленні з російськими казками) : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01 – українська мова. Одеса : Одеський державний університет ім. І. І. Мечникова, 2000. 23 с.
12. Ходоренко А. В. Когнітивні аспекти функціонування сучасної антропоніміки (на матеріалі найменувань груп осіб). Дніпропетровськ : Пороги, 2011. 372 с.
13. Шаламай О. Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *Studia Linguistica*. 2022. Вип. 20. С. 84–95. <https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95>
14. Basic of application of unmanned aerial vehicles. Publisher Vocational Training Center in Nowy Sącz. Nowy Sącz, 2022. 309 p.
15. Tyshchenko O., Babelyuk O., Koliasa O. Language means of revealing the concept of security: cultural aspect. *Львівський філологічний часопис*, (13), 2023. 186-191. DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2023-13.28>

REFERENCES

1. *Basic of application of unmanned aerial vehicles* (2022). Publisher Vocational Training Center in Nowy Sącz. Nowy Sącz, 309 p.
2. Bohuslaiev, V. O., Kotov, O. B., Boiko, S. M., & Bershadska, Yu. V. (2022). *Suchasni bezpilotni aviatsiini kompleksi* [Modern unmanned aerial systems]. Zaporizhzhia : National University of Zaporizhzhia Polytechnic. 212 p. [in Ukrainian]
3. Britsyn, V. (2024) *Mova v chas viyny: funktsionuvannya y movni proskryptsiyi* [Language in Time of War: Functioning and Language Proscriptions]. *Language and War: Dynamics of the Language System and Language Policy* Kyiv: Dmytro Burago Publishing House, p.133–205. [in Ukrainian]
4. Hlotov, V. M., Fys, M. M., Kolesnichenko, V. B., & Hunina, A. V. (2022). *Zastosuvannia BPLA u viiskovii spravi ta aeroznimanni* [The use of UAVs in military affairs and aerial surveying]. Lviv: Lviv Polytechnic Publishing House. 196 p. [in Ukrainian]
5. Dolbina, K. D. (2014). *Kohnityvni aspekty funktsionuvannya zoonimnykh proprialnykh odynyts* [Cognitive aspects of the functioning of zoonymic proper units] (PhD dissertation). Odessa: Odessa I. I. Mechnykov National University. 173 p. [in Ukrainian]
6. Zhaivoronok, V. V. (2006). *Znaky ukrainskoi etnokultury* [Signs of Ukrainian ethnoculture]. Kyiv: Dovira. 703 p. [in Ukrainian]
7. Zhyrokhov, M. (2024). *Viina droniv. Bezpilotnyky v rosiisko-ukrainskii viini* [Drone war. UAVs in the Russian-Ukrainian war]. Kyiv: RATsIO Publishing. 224 p. [in Ukrainian]
8. Karpenko, O. Yu. (2010). *Kohnityvna onomastyka* [Cognitive onomastics]. Odessa: Feniks. 158 p. [in Ukrainian]
9. Kolesnyk, N. S. (2023). *Vlasni nazvy v ukrainskomu folklori: sakralna onimiia* [Proper names in Ukrainian folklore: sacred onymy]. Chernivtsi: Yurii Fedkovych Chernivtsi National University. 192 p. [in Ukrainian]
10. Neklesova, V. Yu. (2019). *Onimnyi landshaft yak aktualizatsiia kulturnykh ta sotsialnykh artefaktiv v informatsiynomu prostori (na materialy ukrainskoi, ispanskoi, anhliiskoi mov)* [Onymic landscape as an actualization of cultural and social artifacts in the information space (based on Ukrainian, Spanish, and English)] (Doctoral dissertation). Kyiv: Taras Shevchenko National University of Kyiv. 423 p. [in Ukrainian]
11. Pivnenko, O. S., Manko, A. V., Skliar, M. M., et al. (2025). *Osnovni sposoby zastosuvannia FPV-droniv pidrozdi-lamy Natsionalnoi hvardii Ukrainy* [Main methods of FPV drone deployment by units of the National Guard of Ukraine]. Kharkiv: National Academy of the National Guard of Ukraine. 38 p. [in Ukrainian]
12. Porpulis, O. O. (2000). *Onomastychnyi prostir ukrainskykh charivnykh kazok (u zistavlenni z rosiiskymy kazkamy)* [Onomastic space of Ukrainian fairy tales (in comparison with Russian fairy tales)] (Abstract of PhD dissertation). Odessa: Odessa I. I. Mechnykov State University. 23 p. [in Ukrainian]

13. Khodorenko, A. V. (2011). *Kohnityvni aspekty funktsionuvannia suchasnoi antroponimiky (na materialy naimenuvan hrup osib)* [Cognitive aspects of the functioning of modern anthroponymy (based on group names)]. Dnipropetrovsk: Porohy. 372 p. [in Ukrainian]
14. Shalamay, O. (2022). Dyskurs videoihor yak mul'tymodal'ne yavyshche. *Studia Linguistica*, (20), 84–95. <https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95> [in Ukrainian].
15. Tyshchenko, O., Babelyuk, O., & Koliasa, O. (2023). Language means of revealing the concept of security: cultural aspect. *Львівський філологічний часопис*, (13), 186–191. DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2023-13.28>

SOCIOCULTURAL AND PRAGMATIC FEATURES OF ONYMS IN DIFFERENT DISCURSIVE DIMENSIONS (TOWARDS A TYPOLOGY OF UAV NAMES IN UKRAINIAN AND ENGLISH LINGUOCULTURES)

Tyshchenko Oleh Volodymyrovych

Doctor of Philology, Professor,

*Professor at the Department of Foreign Languages and Translation Studies,
Lviv State University of Life Safety, Lviv, Ukraine, 35 Kleparivska Street
<https://orcid.org/0009-0009-0811-2123>*

Koval Stanislav Romanovych

*PhD Student at the Department of Foreign Languages and Translation Studies, Lecturer
at the Department of Foreign Languages and Translation Studies,
Lviv State University of Life Safety, Lviv, Ukraine, 35 Kleparivska Street
<https://orcid.org/0000-0001-5245-4889>*

The present study examines the functioning of proper names in various discursive practices with regard to their sociocultural, cognitive, and communicative-pragmatic features. In particular, it considers the onymization and symbolism of appellatives used to denote different types of UAV systems in Ukrainian and English military practice; identifies the specific features of personal names in the video game Baldur's Gate in view of the localization and transformation of mythonyms. As the analysis demonstrates, the typology of these onyms, despite their differing ontological and semiotic nature, is grounded in shared figurative-motivational cognitive models of nomination that reflect value-based stereotypes and perceptions in both naïve-mythological and contemporary prescriptive-axiological models of the world. Attention is drawn to the differences observable in the ergonymics of modern UAV systems, their ornithological and object-artifact symbolism (including in the rendering and transmission of English-language military artifacts related to UAV systems in professional military discourse); the semantic mechanisms underlying the reproduction of nicknames and mythonyms in video game discourse are identified. The material for the study consisted of the Ukrainian translation of an English-language video game produced by the localization group "SBT LOCALIZATION," in which a specific system of virtual military virtues, realities, and names is modeled and conceptualized. In addition, specialized literature on UAV systems, modern weaponry, as well as manuals and guides related to the classification and functional specifics of FPV drones were analyzed.

Key words: *cognitive onomastics, onyms, UAV symbolism, image-cognitive model of nomination, onymic landscape, theonym, ideonym, ergonym.*



Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу
(CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 19.03.2026
Дата прийняття статті до друку після рецензування: 15.04.2026
Дата публікації (оприлюднення) статті: 15.05.2026