

Стаття надійшла до редакції 09.05.2025 р.

Перевірено на плагіат 14.05.2025 р.

унікальність – 83 %

<https://doi.org/10.17721/StudLing2025.26.30-44>

УДК 81'28:82-31

## ФУНКЦІОНУВАННЯ ОНІМІВ У ГЛОБАЛЬНІЙ МЕРЕЖІ ЦИФРОВОЇ ДЕРЖАВИ

Данило Романович Крохмальний, [Danylo.Krokhmalnyi@lnu.edu.ua](mailto:Danylo.Krokhmalnyi@lnu.edu.ua),

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7167-4964>

аспірант

Львівський національний університет імені Івана Франка  
кафедра українського прикладного мовознавства

У статті досліджено особливості функціонування онімів у сучасному українському інформаційному просторі, що динамічно трансформується під впливом цифровізації. Акцент зроблено на специфіці онімної лексики в умовах становлення цифрової держави, де власні назви відіграють ключову роль у процесах комунікації, ідентифікації та брендування. Віртуалізація життя створює нові типи онімів – сайтоніми, ніконіми, файлоніми, програмоніми, інтернетоніми, що набувають поширення в лексиконі користувачів та активно функціонують у віртуальному середовищі. Особливу увагу приділено соціально-комунікативним чинникам, які впливають на деривацію онімів, зокрема в політичному дискурсі (напр., брендування через оніми – «Зе!»).

Автор аналізує приклади державних цифрових сервісів, назви яких виконують не лише інформативну, а й символічну функцію – «Дія», «ProZorro», «e-Малютко», «Трембіта». Вказано на важливість зрозумілої, ідентифікованої та національно маркованої номінації у цифровому просторі. Розглянуто ономастичну специфіку онлайн-середовища, охоплено як офіційні номінації, так і неформальні, зокрема псевдооніми, паролоніми, віртуалоніми у контексті комп'ютерних ігор, цифрової культури та соціальних мереж. Підкреслено роль онімів у формуванні когнітивного образу цифрової реальності та окреслено перспективи подальших досліджень у галузі інтернет-ономастики. Матеріал має як теоретичне, так і прикладне значення для сучасної ономастики з точки зору адекватного мовного супроводу цифрових трансформацій. Стаття становить інтерес для мовознавців, ономатологів, фахівців у сфері цифрової комунікації та культури, оскільки демонструє спостереження щодо нових тенденцій розвитку мовної системи в умовах глобальної діджиталізації.

**Ключові слова:** українська мова; онімна лексика, оніми; сайтоніми; семантика; історія виникнення інтернетних онімів.

## ONYMS' FUNCTIONING IN THE GLOBAL NETWORK OF THE DIGITAL STATE

**Danylo R. Krokhmalnyi**, [Danylo.Krokhmalnyi@lnu.edu.ua](mailto:Danylo.Krokhmalnyi@lnu.edu.ua),

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7167-4964>

PhD.

Ivan Franko National University of Lviv

Department of Ukrainian Applied Linguistics

*The article investigates the peculiarities of the functioning of onyms in the modern Ukrainian informational space, which is dynamically transforming under the influence of digitalization. The focus is placed on the specific features of onymic vocabulary in the context of the emerging digital state, where proper names play a key role in communication, identification, and branding processes. The virtualization of life has given rise to new types of onyms – siteonyms, nickonyms, fileonyms, programonyms, and internetonyms – which are becoming widespread in user lexicons and actively function in virtual environments. Special attention is paid to socio-communicative factors influencing onym derivation, particularly in political discourse (e.g., branding through onyms such as “Ze!”). The author analyzes examples of state digital services whose names serve both informative and symbolic functions – “Diia”, “ProZorro”, “e-Malyatko”, “Trembita”. The article emphasizes the importance of clear, identifiable, and nationally marked naming in the digital space. It examines the onomastic specificity of the online environment, including both official nominations and informal ones, such as pseudoonyms, passwordonyms, and virtualonyms in the context of computer games, digital culture, and social networks. The role of onyms in shaping the cognitive image of digital reality is underlined, and the prospects for further research in internet onomastics are outlined. The material is of both theoretical and practical value for contemporary onomastics, highlighting the need for appropriate linguistic support of digital transformations. It is of interest to linguists, onomasticians, and specialists in the field of digital communication and culture, as it demonstrates new trends in the development of the language system in the context of global digitalization.*

**Keywords:** Ukrainian language; onyms; siteonyms; semantics; history of the internet onyms.

**Вступ.** Мовні явища ХХІ століття отримали нові можливості розвитку через активне творення різноманітних віртуальних комунікацій. Швидкість і конкретна та, водночас, з безмежними географічними горизонтами, «широка» скерованість такого способу обміну інформацією відкриває досі неможливе. Можна цілком певно припустити, що ці нові можливості проникли в усі сфери людської життєдіяльності, відкриваючи нові явища, нові процеси, які стають і причинами, і супутниками творення онімних назв у всесвітній мережі Інтернет.

Як зазначає С. Вербич, «в онімному просторі кожної мови представлені різноманітні власні назви – особові, географічні, назви установ та організацій, предметів матеріальної і духовної культури тощо. Кожна з них, уживаючись у певних мовних обставинах, виконує свою роль, спрямовану на задоволення комунікативних і пізнавальних потреб суспільства» [Вербич 2014, с. 15].

Сучасний український інформаційний простір характеризується тим, що в ньому оніми на позначення публічних осіб, зазнавши відповідних модифікацій, використовуються як дериваційний матеріал у процесах творення великої кількості різнопланових онімів-неологізмів. Значною мірою цьому сприяють передвиборчі політтехнологічні ходи, що полягають, зокрема, у створенні логотипу з першого складу прізвища кандидата разом зі знаком оклику – "*Ze!*" (Зеленський). Вчені виділили типи модифікацій прізвища (скорочення до одного складу, до двох складів, усічення до безсуфіксної частини), визначили дериваційні способи (морфологічна, семантична, аналітична деривація) і словотвірні моделі, з'ясували супровідні дериваційним актам процеси [Андрєєва 2019, с. 122-145].

Відзначимо, що для сучасних мовознавців предметом наукового спостереження стала констатація використання мовної гри, до якої залучено різнопланові модифікації прізвища. Таким чином було окреслено коло перспектив дослідження мови Інтернет-

---

комунікації, яке постійно набирає обертів [Андреева 2019, с. 122-145].

Входження реального життя у його цифровий вимір торкається усіх можливих проявів активності людини і суспільства, зумовлює творення онімів. Так, до онімів входять: назви організацій, виробничих і громадських об'єднань (ця група власних назв позначається терміном ергономія і включає величезну кількість найменувань – від партій, товариств, заводів, вишів до кінотеатрів, кооперативів, магазинів, фірм тощо). На функціонування власних назв у різних сферах життя сучасного українського соціуму впливають і внутрішньо-, і позамовні чинники. До позамовних чинників передусім належить рівень духовної і політичної культури суспільства, його національної свідомості.

Онімний простір становить собою відкриту систему, кількість онімних полів та інших його різновидів постійно збільшується (особливо це стосується найменувань об'єктів, пов'язаних з ідеологічною і матеріальною сферами діяльності людей). Оскільки онімний простір становить собою відкриту систему, кількість онімних полів та інших його різновидів постійно збільшується (особливо це стосується найменувань об'єктів, пов'язаних із ідеологічною та матеріальною сферами діяльності людей) [Торчинський 2014, с. 284–289].

Систематизація в ономастиці «здійснюється за різними принципами: за типами іменованих об'єктів, за мовною належністю назв, за характером лексичних основ, за формальними показниками, на основі типологічної, хронологічної, генетичної спільності назв і т. д. [Торчинський 2014, с. 284–289].

Наприкінці ХХ століття було створено абсолютно новий вимір буття людини – віртуальний або комп'ютерний, який не вписувався в традиційні філософські концепції, сформовані протягом минулих століть.

Ономатологія в останні десятиріччя зазнає суттєвих змін завдяки бурхливому розвитку цифрових технологій, поширенню Всесвітньої павутини, появі нових реалій довкілля.

Розвиток комп'ютерних технологій привів до появи в останні десятиріччя нового виміру людського життя – віртуального. Цифрові технології нині досягли рівня, який дозволяє створити штучну модель людського життя із своїми магазинами, розвагами, бібліотеками тощо. Елементи цієї штучної моделі мають власну специфіку номінації і створюють подвійну реальність і в називаннях, і в когнітивному супроводі таких явищ.

Останнім часом цифрові технології набули такого поширення, що зараз вони пронизують майже кожний аспект життя людини. Це призвело до появи так званої «інфосфери», яка «охоплює сукупність інформаційних процесів, пов'язаних із багатовимірними представленнями інформації, форм і методів її виробництва, кодування, збереження і передачі, а також місця людини у структурі цього кіберпростору».

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Бурхливий розвиток Глобальної мережі вже починає привертати увагу ономастів, але актуальні розвідки не мають спільного термінологічного апарату та не охоплюють усіх аспектів буття Всесвітньої павутини. Ономастичну специфіку онлайн-середовища вчені розглядають у різних аспектах і контекстах, зокрема: онімний простір мережі Інтернет (Карпенко М. Ю), класифікація та мотивація сайтонімів (Карпенко М. Ю), когнітивна ономастика (Карпенко О.), теорія інтернет-ономастики (Карпенко М. Ю), структура, типологія і функціонування онімної лексики (Вербич С., Торчинський М. М.), маніпулятивний вплив сучасних англомовних софтонімів (Юшак В. М.), нові напрями української ономастики (Лучик В.). Дослідження функціонування онімів у цифровому просторі держави видається цікавим та перспективним.

**Мета статті** полягає в аналізі Інтернет-онімії, вияві її специфіки, з'ясуванні особливостей функціонування в сучасній українській мові.

Оними мережі Інтернет отримали назву **сайтоніми** (це власні назви, що позначають веб-ресурси, інтернет-сервіси, сайти, доменні імена та інші об'єкти, пов'язані з мережею Інтернет. Вони є різновидом онімів (власних назв) і виконують функцію ідентифікації та маркування цифрових об'єктів у глобальній інформаційній мережі) [Карпенко 2017, с. 86].

Інформація, що передається або відтворюється за допомогою комп'ютера, становить принципово новий тип об'єктів, що мають такі дистинктивні риси:

1) ознаки матеріального:

а) «наочна просторова тілесність», яка може бути не тільки наочною, а й взагалі має можливість «бути пізнаваною в майбутньому шляхом удосконалення методів спостереження та експерименту»; б) «можливість бути зовнішньою причиною чуттєвого досвіду»; в) «доступність для сприйняття багатьох суб'єктів» тощо;

2) ознаки, схожі на ознаки ідеального, які є наслідками «моделювання духовного на фізичному рівні».

Поява віртуальної комп'ютерної реальності викликає революційні зміни в суспільній свідомості та формує новий тип особистості. Останнім часом цифрові технології набули такого поширення, що зараз вони пронизують майже усі аспекти життя людини.

Першу комп'ютерну мережу ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) розробив у 1960-х роках відділ Міністерства оборони США DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). Номінально розвиток мережі ARPANET був спрямований на виконання суто наукових завдань, але насправді цей

проект розглядали передусім як реакцію США на запуск в 1957 радянського «Супутника» [Спасибо 2014, с. 15-25].

У 1990 мережа ARPANET була офіційно закрита через застарілість технологій і вірусну активність. У цей період почали з'являтися інші мережі, наприклад, NSFNET (National Science Foundation Network), NREN (National Research and Education Network) та ін. На початку 1990-х існувало близько 5000 окремих, недоступних одна для одної мереж, які загалом нараховували більше 600000 підключених комп'ютерів [Спасибо 2014, с. 15-25].

Першу пропозицію стосовно глобальної мережі, яка б прийшла на зміну строкатості та розпорошеності наявних мереж й була б доступною для пересічних користувачів, запропонував фізик Т. Бернерс-Лі в CERN (фр. Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire – «Європейська організація з ядерних досліджень») у 1989 – вчений сформулював «децентралізоване органічне зростання ідей, технології і суспільства». Т. Бернерс-Лі надалі розвивав її із Р. Кайо в 1990 у вигляді проекту WWW (World Wide Web) [169]. Їх початковою ідеєю було створення засобу поєднання комп'ютерів різних університетів та дослідницьких центрів, щоб полегшити співпрацю між науковцями завдяки поліпшенню трансферу даних між їхніми комп'ютерами. У перші роки існування WWW доступ до цієї мережі мали переважно викладачі ВНЗ та студенти, що працювали в лабораторіях. З 1995 року Всесвітня павутина набула масового поширення [Спасибо 2014, с. 15-25].

Назва Інтернет (Internet) є скороченням від слова internetwork, яке є скороченням від словосполучення interconnected computer network. Цей термін використовували розробники перших комп'ютерних мереж. Для опису операцій, що формують зв'язок в мережі, використовують розроблену ISO (International Organization for Standardization) еталонну (абстрактну) модель OSI (Open Systems Interconnection), в якій протоколи класифіковано за логічними

рівнями (layers) комунікації – «підрозділами моделі OSI, які складаються з підсистем одного рангу» [Спасибо 2014, с. 15-25].

У новітніх наукових дослідженнях, які брали до уваги наявність Інтернет-ономастикону, окремим підрозділом **ідеонімів** було виокремлено **віртуалоніми** – власні назви віртуальних (комп'ютерних та інтернетівських) об'єктів. Їх частиною є **комп'ютероніми** – власні назви денотатів, що пов'язані з роботою з комп'ютером, які вміщують **дисконіми** – «назви комп'ютерних дисків, дискет, зразків флешпам'яті та інших засобів зберігання інформації», **файлоніми** – «назви файлів, тек, портфелів тощо», **програмоніми** – «назви комп'ютерних програм» (для посилання на цю **категорію** онімів також використовується термін **софтонім**). Другим підрозділом **віртуалонімів** є **інтернетоніми** – власні назви об'єктів, які пов'язані з Інтернетом. Саме до складу останніх включено **сайтоніми** – власні назви сайтів, **нікнейми** – «віртуальні антропоніми»; «умовне чи вигадане ім'я, яке користувач використовує для комп'ютерної комунікації особистого характеру» (**нікнейми** часто також порівнюють з псевдонімами через схожість функціонування, оскільки **нікнейм** – це: 1) власноруч вибраний ідентифікатор; 2) ідентифікатор, що переховує ідентичність носія (Карпенко 2016, с. 19-20)) та **логіноніми** – «власні назви користувачів електронних скриньок в Інтернеті» (на наш погляд, ця назва є не зовсім доречною, оскільки **логін** – ідентифікатор користувача на певному сайті – та електронна адреса не є тотожними поняттями).

Окремим класом М. М. Торчинський виділяє **віртуальні псевдо**, що є, на відміну від відповідних класів онімів, офіційно не зареєстрованими, які розподіляються на **псевдовіртуалоніми**, **псевдокомп'ютероніми**, **псевдоінтернетоніми**, що є неофіційними назвами користувачів комп'ютерів, які не є зареєстрованими та використовуються в процесі неформальної комунікації [Торчинський 2010, с. 134-135].

Також як окремих об'єкт ономастичного вивчення виокремлюють **віртуалпаролоніми** (які М. М. Торчинський розподіляє на **інтернетпаролоніми** та **комп'ютеропаролоніми**) – «власні назви допоміжних засобів, які використовуються користувачами комп'ютерів для того, що почати з ними працювати» [Торчинський 2010, с. 135], тобто паролі.

Інтернет-ономастикон містить такі види власних назв, які є підрозділами класу **ідеонімів**:

- **комп'ютеронім** – власна назва об'єкта комп'ютерного буття;
- **файлонім** – власна назва файлу чи папки на комп'ютері, наприклад, Chapter 1.docx, readme.txt, C:\Program Files\, /etc/passwd, файли, документи.docx;
- **софтонім** – власна назва комп'ютерної програми чи компонента операційної системи, наприклад, програми Microsoft Office, TextWrangler, ABBYY Lingvo, Outpost Firewall Pro, ігри Grand Theft Auto V, The Elder Scrolls V: Skyrim, Call of Duty: Modern Combat 3, Кропива, Козаки 3, Козаки: Європейські війни;
- **віртуалміфонім** – власна назва об'єкта віртуального світу комп'ютерної гри. Віртуальний світ комп'ютерної гри є штучною моделлю реального світу і тому має всі класи назв, які притаманні реальному світу (Перун\_2000, Чугайстер.net);
- **віртуалміфоантропонім** – власна назва людини в комп'ютерній грі, наприклад, персонажі Martin Septim, Ralof, Hadvar, Amren, Severio Pelagia, Ysolda, Heimskr, Hrongar, Irileth, Farengar Secret-Fire, Перунич, Мокошана, Велеслав, Сварогич тощо;
- **віртуалміфозоонім** – власна назва тварини чи іншої нелюдської істоти в комп'ютерній грі, наприклад, імена драконів Odahviing, Alduin, Paarthurnax, Kruziikrel, Relonikiv, ЧугайБіс, КицяМара, ВовкулакаNet, КитВелес тощо;
- **віртуалміфотеонім** – власна назва надприродної істоти в комп'ютерній грі, наприклад, імена богів і демонів Talos,

Boethiah, Clavicus Vile, Sheogorath, CyberПерун, NeoСварог, АІ-Дажбог, ЯрилоБот тощо;

- **віртуалміфотопонім** – власна назва географічної локації в комп'ютерній грі, наприклад, назви областей South Battleshin, Bleak Falls Barrow, міста Riften, Morthal, Falkreath, Whiterun, назви ігрових локацій Луг Мари, Озеро Велеса, Долина Ярила, Тіні Чорнобога тощо;
- **віртуалміфоідеонім** – власна назва предмета духовної культури в комп'ютерній грі, наприклад, назви книжок *Mysterium Xarxes*, *The Book of the Dragonborn*, *The Book of Daedra*, назви міфологічних концепцій: Світлоплин, КодВелеса, Жар-Промінь, Ярилове Колесо тощо;
- **віртуалміфохремотонім** – власна назва унікального об'єкта в комп'ютерній грі, наприклад, броня *Ancient Falmer Armor*, квестовий об'єкт *Pelagius' Hip Bone*, кинджал *Bloodthorn*, мечі *Ghostblade*, *Hjalti's Sword*, *Dawnbreaker*, предмети Кристал Велесової Пам'яті, Щит Чорнобога, Перстень Лади, Ключ Триглава тощо;
- **віртуалміфофітонім** – власна назва унікальної рослини в комп'ютерній грі, наприклад, назви унікальних дерев *Gildergreen*, *Eldergleam Tree*, Листя Мари, Трава Древньої Віри, Сила Дуба тощо;
- **віртуалміфокосмонім** – власна назва космічного феномену чи небесного тіла, наприклад, назви двох місяців *Masser* та *Secunda*, Комета Ярила, Галактика Древніх, Космічний Вітер, Спіраль Вічності;
- **віртуалміфоергонім** – власна назва об'єднання віртуальних персонажів чи віртуальної установи в комп'ютерній грі, наприклад, *The Companions*, *College of Winterhold*, *The Dark Brotherhood*, *The Thieves Guild*, Ліга Справедливості, Союз Зіркових Мандрівників, Братство Технофанатів тощо

- **віртуалміфохроні́м** – власна назва події чи відрізка часу в комп’ютерній грі, наприклад назви подій Battle of the Moesring, Battle of Vahtacen, Battle for Solitude; назви на позначення відрізків часу Last Seed, Merethic Era, First Era, Епоха Древніх Знань, Час Відродження, Тіні Забутого Минулого тощо;
- **віртуалміфоквестоні́м** – власна назва завдання в комп’ютерній грі, назви місії чи рівню, наприклад, основні квести (з більш літературними назвами) In My Time Of Need, The Way Of The Voice, The Golden Claw, Dragon Rising, Before The Storm, або вторинні квести (з більш описовими назвами) Join The Imperial Legion, Give The Frost Salts To Arcadia, Speak With The Leader Of The Companions; Дике Полювання; Серце Прип’яті; Бій під Крутами; Останній козак.
- **віртуалміфоксеоні́м** (від давн. гр. ἔξις – навичка, досвід – власна назва навички, вміння чи бонуса як характеристика, наприклад, навички Novice Destruction, Apprentice Destruction, Adept Destruction, Expert Destruction, Master Destruction, Destruction Dual Casting, Disintegrate, Augmented Flames, Augmented Shock, Lockpicking, Apprentice Locks, Quick Hands; Мудрість Григорія Сковороди; Кобзарська відвага; Душа Карпат; Чарівний віночок.
- **інтернетоні́м** – власна назва об’єкта, який розташовано в інформаційному просторі мережі Інтернет;
- **сайтоні́м** – власна назва сайту, наприклад, <http://www.urbandictionary.com> У нашому дослідженні увагу звернемо саме на «конститутивну одиницю» Всесвітньої павутини – веб-сайт, який є сукупністю документів, що створені спеціальним способом і містять певну інформацію або виконують певні функції, і які об’єднані під однією адресою в Інтернеті, а точніше, на сайті (у нашій «системі координат» йдеться про **сайтоні́м**).

- **ніконім** – віртуальний антропонім, наприклад, blaxthos, Nicole, keith, assfetish, chaisoar, RedMachineD, Watcher7; ТіньАвалону; ПаляницяФоревер; КосмоМрійник; ЗорянийКод.
- **епістулонім** – власна назва, яка позначає адресу електронної скриньки, наприклад, j.raszka@sev.com, [Vince@cataniainc.net](mailto:Vince@cataniainc.net).

Оніми, що позначають конкретні об'єкти, явища або суб'єкти, відіграють значну роль у формуванні лексики цифрової держави, яка активно розвивається в умовах глобальної діджиталізації. В середовищі цифрової держави оніми часто застосовують для позначення державних послуг, платформ та проєктів. Наприклад, в Україні добре відомі такі назви, як "Дія" – цифрова платформа для надання державних послуг, або "eHealth" – система для електронного управління охороною здоров'я. Ці оніми забезпечують якість ідентифікації та персоналізації послуг для громадян, оскільки легко запам'ятовуються і асоціюються з конкретними функціями.

Лексика цифрової держави відзначається інноваційністю, а оніми часто набувають символічного значення. Наприклад, назва "Дія" не лише вказує на конкретний сервіс, а й виступає своєрідним брендом, що асоціюється з безпекою, швидкістю, зручністю та інноваційністю. Аббревіатура "Держава і Я" підкреслює інтеграцію громадянина у державні процеси, а також створює асоціації з прогресом і динамікою. Подібну символічність можна знайти у назві "ProZorro" – платформи електронних закупівель, яка акцентує увагу на принципах прозорості, підзвітності та відкритості державних процесів.

В умовах глобалізації багато цифрових проєктів використовують оніми, які поєднують локальні та міжнародні елементи. Наприклад, сервіс "е-Малятко" інтегрує англійський префікс е- з українським словом "Малятко", забезпечуючи зрозумілість для міжнародної аудиторії та збереження національної ідентичності. Аналогічно "Трембіта", система електронної взаємодії

в Україні, використовує назву традиційного українського музичного інструмента, щоб підкреслити національну культурну унікальність, водночас викликає асоціації з комунікацією та зв'язком.

Оніми також часто використовують у назвах проєктів, спрямованих на автоматизацію адміністративних процесів, таких як "Вчасно" – електронна система документообігу, або "SmartTender" – платформа для проведення прозорих тендерів. Кожна з цих назв легко запам'ятовується, підкреслюючи суть відповідної послуги: "вчасність", "розумність" та ефективність.

Крім того, оніми цифрової держави виконують функцію бренду на міжнародній арені. Наприклад, "Дія" стає впізнаваним символом цифрової трансформації України, досвід якої вивчають інші країни. Використання технологічних метафор або символіки в онімах, таких як "хмара" (cloud) для зберігання даних або "платформа" для доступності послуг, посилює сприйняття концептів, пов'язаних із цифровими процесами. Наприклад, назва "OpenDataBot" інтегрує ідею відкритих даних (Open Data) з функціональністю чат-бота, що дає змогу відстежувати інформацію про бізнес, судові справи або реєстраційні дані.

З розвитком цифрових технологій і е-урядування з'являються нові поняття, які стають частиною повсякденного життя. Електронний уряд, або е-уряд, охоплює всі онлайн-сервіси, такі як єдиний державний портал послуг "Gov.ua" або система електронного документообігу "АСКОД". Важливим прикладом є електронний підпис "КЕП" (кваліфікований електронний підпис), який забезпечує ідентифікацію особи в цифровому середовищі. Інновації на кшталт блокчейну гарантують безпеку даних, а використання відкритих даних дозволяє громадянам і бізнесу отримувати доступ до великої кількості корисної інформації.

У різних сферах, таких як е-охорона здоров'я (наприклад, платформа Helsi), е-освіта (портал "Всеукраїнська школа онлайн"), е-юстиція (Єдиний державний реєстр судових рішень) чи Smart city

(розумні міста на базі IoT), онімі стають маркерами змін. Вони не лише називають цифрові сервіси, а й формують їхню репутацію, підкреслюючи зручність і користь цих проєктів для суспільства.

Таким чином, процеси віртуалізації реального життя, створення «цифрових» його вимірів проникають в різні сфери життя суспільства і в найширшому його розумінні, і в конкретних ситуаціях водночас. На функціонування власних назв, які виникли при розгортанні цифровізації державних процесів, впливають внутрішньо- і позамовні чинники. Оскільки інформаційне суспільство і його явища перебувають у своєрідному динамічному стані постійного вдосконалення, це вимагає не лише інформаційно-технологічної гнучкості, але й уважного мовознавчого підходу до творення та вживання власних назв. Онімія у наш час отримала додаткову віртуальну форму розвитку, яка забезпечує функціонування людського життя у процесах глобальних перетворень. Цифрова держава як суспільно-інформаційне поле для алгоритмів комунікації ставить нові завдання перед мовознавцями і диктує потреби формування динамічних, якісних інструментів стосовно дослідження, впорядкування та унормування функціонування власних назв.

#### Література:

1. Андреева, Т. (2019). Онімі як ресурс для неологізації у ФБ-коментарях. *Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика*, 39, 122–145. <https://apultp.knu.ua/index.php/APULTP/article/view/74>
2. Вербич, С. (2014). Трансформація українського онімного простору: внутрішньо- та позамовні чинники. *Мовознавство*, 2, 15–23.
3. Карпенко, М. Ю. (2016). Класифікація сайтонімів комунікативної функціональної зони Інтернету. *Studia slawistyczne: Etnolingwistyka i komunikacja międzykulturowa*. Tom 3 [Red. nac. dr hab. Oleg Tiszczenko]. Lublin-Lwów: Instytut Filologii Słowiańskiej, Katolicki 180 Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lwowski Państwowy Uniwersytet Bezpieczeństwa Życia, 185–192.
4. Карпенко, М. Ю. (2017). Онімний простір інтернету. монографія Одеса: КП ОГТ.
5. Лучик, В. В. (2009). Про нові напрями української ономастики. *Філологічні дослідження: зб. наук. пр. з нагоди 80-річчя члена-кореспондента НАН України, доктора філолог. наук, проф. Юрія Олександровича Карпенка / МОН України, Одес. нац. ун-т ім. І. І. Мечникова, Univeritas nationalis Odessae. [Одеса]: Одес. нац. ун-т ім. І. І. Мечникова. 144–146.*

6. Спасибо, І. А. (2014). Щодо історії виникнення глобальної мережі Інтернет. *Право та інновації*, 3, 15–25. [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apir\\_2014\\_3\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apir_2014_3_4)
7. Торчинський, М. М. (2010). *Структура, типологія і функціонування онімної лексики української мови*: [Дис. докт. філол. наук]. Київ.
8. Торчинський, М. М. (2014). Онімна система і критерії її аналізу. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. *Серія: Мовознавство*, 2 (24), 284–289.
9. Юшак, В. (2019). Механізм маніпулятивного впливу сучасних англомовних софтонімів. *Виклики та парадокси соціальної взаємодії в постмодерному світі: лінгвістичний та психологічний аспекти: матеріали I Міжнар. наук.-практ. конф. (11-12 квітня 2019 р.)*. Луцьк: Волиньполіграф, 75–78.

### References:

1. Andreieva T. (2019). Onimy iak resurs dlia neolohizatsii u FB-komentariakh. *Aktual'ni problemy ukrains'koi linhvistyky: teoriia i praktyka*, 39. [in Ukr.]. <https://apultp.knu.ua/index.php/APULTP/article/view/74>
2. Verbych S. (2014) Transformatsiia ukrains'koho onimnoho prostoru: vnutrishn'o- ta pozamovni chynnyky. *Movoznavstvo*, № 2, 15–23. [in Ukr.].
3. Karpenko M.Yu. (2016) Klasyfikatsiia sajtonimiv komunikatyvnoi funktsional'noi zony Internetu. In M. Yu. Karpenko. *Studia slawistyczne: Etnolingwistyka i komunikacja międzykulturowa*. Tom 3 [Red. nac. dr hab. Oleg Tiszchenko]. Lublin-Lwów: Instytut Filologii Słowiańskiej, Katolicki 180 Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Lwowski Państwowy Uniwersytet Bezpieczeństwa Życia, 185-192.
4. Karpenko M. Yu. (2017). Onimnyj prostir internetu. monohrafiia Odesa: KP OHT, 195 s. [in Ukr.].
5. Luchyk, V. V. (2009). *On New Directions in Ukrainian Onomastics*. In *Philological Studies: Collected Scholarly Works on the Occasion of the 80th Anniversary of Corresponding Member of the National Academy of Sciences of Ukraine, Doctor of Philology, Professor Yuriy Oleksandrovych Karpenko* (pp. 144–146). Odesa: Odesa I. I. Mechnykov National University.
6. Spasybo, І. А. (2014). Schodo istorii vynyknennia hlobal'noi merezhi Internet. *Pravo ta innovatsii*, 3, 15-25. [in Ukr.] [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apir\\_2014\\_3\\_4](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apir_2014_3_4)
7. Torchyns'kyj, M. M. (2010). *Struktura, typolohiia i funktsionuvannia onimnoi leksyky ukrains'koi movy*: dys. ... dokt. filol. nauk: 10.02.01, Mykhajlo Mykolajovych Torchyns'kyj. Kyiv, 502 s. [in Ukr.].
8. Torchyns'kyj M. M. (2014) Onimna systema i kryterii ii analizu // Naukovi zapysky Ternopil's'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. *Movoznavstvo*, 2 (24), 284–289. [in Ukr.].
9. Yushchak, V. (2019). *The Mechanism of Manipulative Influence of Modern English-Language Sofonyms*. In O. V. Lazorko & V. A. Ushchyna (Eds.), *Challenges and Paradoxes of Social Interaction in the Postmodern World: Linguistic and Psychological Aspects: Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference (April 11–12, 2019)* (pp. 75–78). Lutsk: Volynpolihraf.