



MONIKA KIJ

College of Humanities, Institute of Polish Studies and Journalism,
University of Rzeszów

<https://orcid.org/0000-0002-9211-1677>

Nomination skills of pre-school children Part 2

ABSTRACT: This paper is a second part of a publication devoted to the level of nomination skills of children aged four to six. Whilst the first part focused on toys: humanoid and not modelled on living beings – this paper examines the naming of animals and plush toys modeled on animals. The author analyses methods used by children to create proper names (chrematonyms) and elements of extra-linguistic reality rooted in these names. The influence of socio-cultural factors (age and gender) on the development of naming skills of pre-schoolers is also examined.

KEYWORDS: onomastics, proper names, chrematonyms, naming toys

Umiejętności nominacyjne przedszkolaków. Część 2

STRESZCZENIE: Artykuł jest drugą częścią publikacji poświęconej badaniom nad poziomem umiejętności nominacyjnych dzieci w wieku od czterech do sześciu lat. W poprzedniej części skupiono się na zabawkach humanoidalnych oraz zabawkach niewzorowanych na istotach żywych. W niniejszym opracowaniu zbadane zostało nazewnictwo zwierząt oraz pluszowych zabawek wzorowanych na zwierzętach. Przeanalizowano metody tworzenia nazw przez dzieci oraz elementy rzeczywistości pozajęzykowej utrwalone w tych onimach. Zbadano ponadto wpływ czynników społeczno-kulturowych (wieku, płci) na rozwój umiejętności nominacyjnych przedszkolaków.

SŁOWA KLUCZOWE: onomastyka, nazwy własne, chrematonimy, nazywanie zabawek

From an early age, a person feels the need to give names to places, objects, animals, other people, as well as to moods and emotions. A named object ceases to be unfamiliar, it becomes incorporated into the sphere of personal experiences, “tamed” in a way. The act of nomination is, therefore, an element of learning and bonding; it is also informs other people, as to the connection to the person naming the object, has to the referent of the name. From their youngest years, children name their toys as well as other objects, encompassed from their immediate surroundings. By doing it, they mimic the adults, but also show a degree of self-

initiative (cf. Dziurda-Multan, 2008, p. 96). Despite their lack of prior speaking ability, when combined with a relatively small active vocabulary, this inventiveness is underlined, often children create names that would not come to an adult mind. Childhood is a time of crucial dynamic development of cognitive behaviour and motor skills. It is also a period when play is a basic form of activity and the key stimulus of child's development (Tomecka-Mirek, 2007, p. 529).

This article is the second part of the publication devoted to research on the level of nomination skills of young children. The previous part (Kij, 2020), considered **humanoid toys** and **toys not modelled on living beings**. In this paper however, the names of **animals** and **zoomorphic plush toys** are analysed. This study is meant to determine whether the children display similar tendencies in naming both the real and toy animals.

In the theoretical part of the previous article, the topic of play and toys was introduced and the place of their names in the proprial system is presented. Moreover, the influence of metaphor and metonymy as well as the prototypicality effect on the formation of names are clarified (Kij, 2020, pp. 26–28). Since the issues raised therein are also pertinent to this part of the publication, it was deemed unnecessary to discuss them again.

The purpose of the research and the methodological assumptions

The purpose of the research, together with the methods of collecting, processing and analysing the data, are discussed in the previous part of the publication (Kij, 2020, pp. 28–30). At this point it is worth highlighting the key concepts. The author intended to investigate the level of nominating skills in children aged four to six and the strategies which they employ in creating names for new toys. To this end, a two-part study was designed and applied. It comprised of demographic questions (age, gender, location, kindergarten attendance and the amount of time a child spends with various people) followed by photographs of fifteen toys and five animals which were to be attributed with new names. The material was divided into fifteen groups according to the motivation of the names. In the text, the names coined by the children are italicized, additional explanations provided by children or parents are put in quotation marks and single quotations are used for the translations or definitions of “meaningful” names. Furthermore, diminutives, which are – especially in children's talk and much more widespread in Polish than in English, are either translated or marked with the abbreviation “dim.”, when an accurate translation was impossible.

TABLE 1. Motivation of developing names by children

No	Category	Description
1	Creativity and objects for children	Names motivated by literature, movies, music, cartoons, or transferred from toys
2	Internet	The names and nicknames of people known on social networks, YouTube, etc.
3	Personal names	Polish and foreign names, if there are no indications that they should be classified to a different category
4	People from the immediate surroundings	Family members, friends
5	Zoonyms	Popular animal names
6	External features	Appearance, colour, clothing, material, behaviour, mode of action, etc.
7	Sounds	Sounds made by the toy, animal, or by the figure the toy depicts
8	Toy's function	What the toy is used for
9	Similarity and contiguity	Metaphorically and metonymically motivated names
10	Abstract children's creations	Names that do not exist in the Polish lexicon
11	Conventional names	Common names of toy types
12	Modified conventional names	Common names of toy types, creatively modified by children
13	Marketing names	Product names patented by their manufacturers
14	Modified marketing names	Product names patented by their manufacturers, creatively modified by children
15	Unclear names	Names appearing in the Polish lexicon, but not related tangibly to the named object

SOURCE: M. KIJ (2020). Nomination skills of pre-school children. *Logopedia Silesiana*, 9, p. 6. <https://doi.org/10.31261/LOGOPEDIASILESIANA.2020.09.16>.

The primary source of information about the motivations behind the names were the explanations given by parents. Where the feedback information was not obtained, two indirect methods were used: an extensive internet query (with particular regard to fairy tales, cartoons, and songs for children) and search in Universal Electronic System for Registration of the Population¹ database (*Lista imion męskich; Lista imion żeńskich*). The database entries were checked for the frequencies of anthroponyms noted in the study. It allowed us to assess whether certain names were transferred by children from people known to them (the more

¹ Polish abbreviation reads: PESEL. It is worth remembering, that the PESEL number can be, under certain conditions, conferred to foreigners, which is the reason why the database is larger than the estimated population of Poland.

frequent a name is, the higher the probability of such transfer) or if the other motivations seem better justified.²

Results

From a total of 103 surveys collected, a naming study, consisting of 1938 chre-matonyms and zoonyms was obtained. In 126 cases children did not give any name to a toy and in four cases a child gave 2 different names to the same toy. The study group comprised 56 boys (54%) and 47 girls (46%). Children aged six years, comprised of the biggest age group – 41 children (40%), the four year old group included 34 children (33%), and there were 28 five year olds (27%). The majority of the surveyed children, that is 66 (64%) lived in the countryside, 13 (13%) children came from towns numbering less than 25000 inhabitants, and the remaining 24 (23%) came from cities. It is important to also note that at the time when the survey was carried out, 93 children (92%) attended kindergartens (playschools).

The study resource consisting of 20 photos was divided into 4 groups. **Human-oid toys and objects not modelled on living beings** were analysed in the previous article (Kij, 2020). The current paper studies names noted in the remaining two groups – this includes **animals** (young and adult) and **zoomorphic plush toys** (which vary in the degree of anthropomorphisation as well as the degree of similarity to the real animals). In the first-mentioned group, there is: a black bear cub (Figure 1), a Labrador retriever cub (Figure 2), a young domestic cat (Figure 3), an Ara parrot (Figure 4), and a tinker horse (Figure 5)³ while the second group consisted of a teddy bear (Figure 6), teddy dog (Figure 7), rocking unicorn (Figure 8), a licensed⁴ toy Winnie the Pooh (Figure 9), lastly an orca (Figure 10). The comparison aimed to capture similarities and differences between the names given by pre-schoolers to living creatures and toys.

² We decided that the names which occurred less frequently than in a half per mill of the population included in the PESEL database, i.e. born by less than 10.000 living men or less than 10.500 women respectively, are too little widespread for the majority of children at this age to be familiar with (such infrequent names may not even be identified by pre-schoolers as anthroponyms).

³ For simplicity, the animals will be in the further text referred to as: the bear, the dog, the cat, the parrot, and the horse.

⁴ Licensed toys are items and characters of proprietary design, prototypes of which are known from literature or movies. Proprietary holders often grant permissions to produce such toys to third-party companies for a license fee. Every group of toys in the study included at least one such toy. In the first part of the publication (Kij, 2020) they were Elsa doll and Lightning McQueen race car, and in the present article it is Winnie the Pooh (all three are trademark brands belonging to the Walt Disney Company).



FIGURE 1. Black bear cub
PHOTO. J. Coda. SOURCE: Flickr. <https://www.flickr.com/photos/rikkisrefuge-other/13987749143> [access: 13.03.2021].
CC BY 2.0. License.



FIGURE 2. Labrador retriever cub
PHOTO. K. Blaha. SOURCE: Flickr. <https://www.flickr.com/photos/rikkisrefuge-other/13987749143> [access: 13.03.2021].
CC BY 2.0. License.



FIGURE 3. Young domestic cat
PHOTO. I. Figueroa. SOURCE: Unsplash. https://unsplash.com/photos/B2lrDzu8_0E [access: 13.03.2021]. <https://unsplash.com/license>.



FIGURE 4. Ara parrot
PHOTO. Ch. Alvarenga. SOURCE: Unsplash. <https://unsplash.com/photos/3osGqRRtQBE> [access: 13.03.2021]. <https://unsplash.com/license>.



FIGURE 5. Tinker horse
PHOTO. T. Quine. SOURCE: Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/quinet/6868661565>
[access: 13.03.2021]. CC BY 2.0. License.



FIGURE 6. Teddy bear
SOURCE: Author's archive.



FIGURE 7. Teddy dog
SOURCE: Author's archive.



FIGURE 8. Rocking unicorn
SOURCE: Author's archive.



FIGURE 9. Winnie the Pooh
SOURCE: Author's archive.



FIGURE 10. Orca
SOURCE: Author's archive.

General naming trends

The frequencies of various types of naming motivations, taking into account all three groups of toys and group of animals, are presented collectively in Table 2. Creativity and objects for children were the sources of motivations in 10% of humanoid toys names. Among animals and zoomorphic plush toys, the frequency was only slightly lower (8% and 7% respectively). Toys not modelled on living beings, on the other hand, differed significantly from the previous category with only 4% motivated by such names. Human names were the basis names of humanoid toys in 12% of cases, which is markedly different than in the other groups (5% of animals and 2% each of the remaining toy groups).

Transfer of names from other zoonyms was the basis for 9% of animal names but did not constitute a significant proportion in the other groups. Appearance mostly drew children's attention in the case of plush toys (7%), while in other cases this motivation exacted on only 2% to 3% of names. Metaphoric and metonymic creations most often appeared in the names of plush toys (7%) and animals (4%). Abstract children's creations accounted for a relatively large percentage of names (5% to 7%) in all groups except for plush toys. The frequency of use of conventional names and their modifications is the most visible difference in the nomenclature of different types of toys – the least of them (a total of 23%) was recorded in the case of humanoid toys (and it was the only group in which this type of naming motivation was not the most common one). Among plush toys, conventional names constituted nearly half of collected onyms (46%), while among toys not modelled on living beings and animals the stats show 65% and 61% respectively. The last motivational group worth mentioning due to the occurrence are marketing names. Those chrematonyms had the highest frequency among the humanoid toys (29%), while among zoomorphic toys it amounted to 15% (16%, including modified names), and among toys not modelled on living beings – 10%. Toys unnamed by the respondents were fairly consistent in each group (7%), whereas the percentage of unnamed animals was more than twice as small at (3%).

Apart from the division into groups based on naming motivations, in both articles, the original names (which included motivational types 1– 10, 12, 14, 15) were distinguished from imitative names (type 11 and 13). The largest number of original names pertained to dolls (242 occurrences, i.e. 47%), conversely, it was among this category that the highest percentage of missing names was recorded (39, i.e. 7.5%). Toys not modelled on living beings were given only 134 original names (26%) this being the lowest result. Animals obtained 212 original names (41%), and the zoomorphic plush toys achieved an almost identical result – 211 occurrences (40.5%). In comparison 3.5% of animals and 6.5% of plush toys remained unnamed.

TABLE 2. Naming motivation – three groups of toys and a group of animals

No	Motivation	Humanoid toys		Toys not modelled on living beings		Animals		Zoomorphic plush toys		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	Creativity and objects for children	53	10	19	4	38	7	39	8	149	7
2	Internet	2	-	-	-	3	1	3	1	8	-
3	Personal names	64	12	10	2	24	5	8	2	106	5
4	People from the immediate surroundings	31	6	1	-	5	1	5	1	42	2
5	Zoonyms	3	1	3	1	45	9	9	2	60	3
6	External features	10	2	14	3	16	3	34	7	74	4
7	Sounds	2	-	4	1	7	1	1	-	14	1
8	Toy's function	4	1	6	1	1	-	21	4	32	2
9	Similarity and contiguity	3	1	-	-	19	4	34	7	56	3
10	Abstract children's creations	37	7	36	7	24	5	10	2	107	5
11	Conventional names	87	17	291	57	278	54	200	39	856	42
12	Modified conventional names	24	5	41	8	34	7	36	7	135	7
13	Marketing names	147	29	54	10	-	-	78	15	279	14
14	Modified marketing names	-	-	-	-	-	-	3	1	3	-
15	Unclear names	9	2	-	-	3	1	2	-	14	1
16	Lack of names	38	7	36	7	18	3	34	7	126	6
	Together	514	100	515	100	515	100	517	100	2061	100

SOURCE: Own study.

Whether a toy is attributed many original names, or not, depends on many factors, most important of which, being the degree of identification of a child with the toy and knowledge that the toy of that kind had a previously given name (marketing name). For example, in the group of plush toys, the lowest percentage of original creations occurred in the case of Winnie the Pooh – only 12%, and over three-fourths (76%) were marketing names (*Kubuś*, ‘Winnie’, *Kubuś Puchatek*, ‘Winnie the Pooh’ and *Puchatek*, ‘the Pooh’). The remaining four toys in this group were gratified from 30 % to 72% original names. For comparison, in naming animals, the differences between original creations and the imitative ones amounted only to 7% – the least were attributed to the parrot (40%), and the most to the puppy (47%). Interestingly, the average percentage of the original creations did not differ much between the groups – 43% among animals and 40% among plush toys.

Animals

Table 3 shows the quantitative and the percentage distribution of the motivational types in names of animals. More than half of the recorded, were conventionalisms –54%. Also relatively frequent were popular names commonly identified as zoonyms (9%), onyms motivated by creativity and objects for children (7%) and conventional modified names (6%). The remaining motivations accounted for no more than of 5% each.

TABLE 3. Naming motivation – animals

No	Motivation	Bear		Puppy		Cat		Parrot		Horse		Together	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Creativity and objects for children	8	8	4	4	8	8	10	10	7	7	37	7
2	Internet	–	–	3	3	–	–	–	–	–	–	3	1
3	Personal names	3	3	3	3	5	5	8	8	6	6	25	5
4	People from the immediate surroundings	2	2	1	1	2	2	–	–	1	1	6	1
5	Zoonyms	1	1	21	20	12	12	1	1	9	9	44	9
6	External features	5	5	1	1	3	3	2	2	5	5	16	3
7	Sounds	1	1	1	1	1	1	5	5	–	–	8	2
8	Toy’s function	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	1	–
9	Similarity and contiguity	4	4	3	3	3	3	4	4	6	6	20	4

Table 3 (cont.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
10	Abstract children's creations	5	5	4	4	2	2	8	8	5	5	24	5
11	Conventional names	56	54	53	51	55	53	57	55	56	54	277	54
12	Modified conventional names	14	14	6	6	6	6	3	3	4	4	33	6
13	Marketing names	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
14	Modified marketing names	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
15	Unclear names	–	–	–	–	3	3	–	–	–	–	3	1
16	Lack of names	4	4	2	2	3	3	5	5	4	4	18	3
Together			100	103	100	103	100	103	100	103	100	515	100

SOURCE: Own study.

The animals turned out to be the easiest to name for children from the youngest age group (99% of names) and the oldest (99.5%). Five year olds invented names for animals in 89% of cases. Six year olds have created more than 60% original names, while the five and four year olds over 30%.

Six Year Old Group

The group of names given to animals by aged six includes thirteen derived from fairy tales and taken from the names of products for children. These were the following creations: *Blue*⁵, *Miś Kubuś*, 'Little Bear Cuba' (the bear); *Marszał*⁶, *Masza*⁷ (the dog), *Blanka*⁸, *Kitty*⁹, *Kotka Stella*¹⁰, 'Queen Cat Stella' (the cat),

⁵ A bluish she-pup from the Australian animated series *Bluey* (Ludo Studio 2018) or Blu – a male of the blue macaw, the main character of the animated films *Rio* and *Rio 2* (Blue Sky Studios 2011, 2014).

⁶ Dalmatian puppy from the animated series *PAW Patrol* (Spin Master Entertainment, since 2013 onwards).

⁷ The protagonist of the Russian animated series *Masha and the Bear* (Animaccord, since 2009 onwards).

⁸ From the name of the interactive toy *Blanka* or *Bianka* – the white kitten, or from the female name of *Blanka* (currently 17,861 women in Poland carry it); Species compatibility and children's natural interest in toys make the former motivation more likely.

⁹ The name may come from *Kitty White* (better known as *Hello Kitty*) – a white kitten character, created in 1974 by the Japanese company Sanrio, the protagonist of movies, games, who also appears on many "gadgets". Another possible motivation is the character of *Kitty Softpaws*, who appears in the animated film *Puss in Boots* (DreamWorks Animation 2011).

¹⁰ Two naming inspirations are likely: 1) The heroine of the animated film *Over the fence* (DreamWorks Animation 2006) – the female skunk friend of cat *Tiger*. 2) One of the *My Little*

*Polly*¹¹ (2¹²), *Polinezja*¹³ (the parrot), *Konik Stella* ‘Little Horse Stella’, *Pinki Pie*¹⁴, *Mustang*¹⁵ (the horse). Eleven creations were derived from human names – *Heniusz*, ‘dim. Henryk’ and *Milena* (the bear), *Ola*, ‘dim. Aleksandra’, *Ileczka*¹⁶ (the cat), *Ala*, ‘dim. Aleksandra’, *Artek*¹⁷, *Basia*, ‘dim. Barbara’ *Emilka*, ‘dim. Emlia’, *Michasia*, ‘dim. Michalina’ (the parrot), *Ksaweryn*¹⁸ and *Nadia*. In this group, thirteen names transonymised from popular zoonyms appeared, and more than half of them denoted the puppy – *Azorek*, ‘Little Azor’, *Bąbel*, ‘Bubble’, *Burek*¹⁹, *Kajtek*, ‘Little Kajetan’²⁰, *Rafik*, *Reksio*, ‘Little Rex’, *Tofik*. Three of the remaining names were given to the cat – *Mruczek*, ‘Purr’ and *Puszek*, ‘Fluffy’ (2), two to the horse – *Piorun* ‘Thunderbolt’ and *Roksi*, ‘dim. Roxana’, and the bear was named *Pysio*, ‘dim. Muzzle’. Conventional names were most commonly used (44 times). The bear received eleven names – *Miś* (8), *Niedźwiadek* (3), nine conventional names were assigned to the parrot – *Ara* (4), *Papuga*, ‘Parrot’ (4), *Ptaszek*, ‘Birdy’ and to a horse – *Konik*, ‘Horsie’ (2), *Koń*, ‘Horse’ (4), *Kuc*, ‘Pony’, *Kucyk*, ‘Little Pony’ (2). Cat was conventionally named eight times – *Kiciuś*, ‘Kitty’ *Kot*, ‘Cat’, *Koteczek* ‘Little Kitten’, *Kotek*, ‘Kitten’ (5) and the dog seven times – *Pies*, ‘dog’ (2), *Piesek*,

Pony toys (a brand of Hasbro’s toys, animated series and other licensed products). The products do not feature a pony named Stella, but the protagonists of the popular series *My Little Pony: Friendship is Magic* (Hasbro Studios 2010–2019) include two pegasi, named Stellar Flare and Stellar Eclipse.

¹¹ In Anglo-Saxon countries it is one of the most widespread and historically entrenched zoonyms (cf. Kovalchik, 2014), however, it is unlikely that children in Poland were aware of this fact. Instead, a talking parrot named Polly, who appears in several episodes of *Peppa Pig* is the most likely source of transonymisation.

¹² If within the discussed category there are identical names, the digit after the chrematonym indicates the number of repetitions.

¹³ A talking parrot character from a series of novels for children by Hugh Lofting – the bird that teaches the protagonist, veterinarian John Dolittle to speak animal language. Children may also know the name from the film version of *Doctor Dolittle* (Universal Pictures 2020).

¹⁴ Pinkie Pie – is a pony, one of the main characters in the animated series *My Little Pony: Friendship is Magic* (cf. footnote 11).

¹⁵ From the animated films *Spirit: Stallion of the Cimarron*, shown in Poland under the title *Mustang z Dzikiej Doliny*. (2002) and *Spirit Untamed* (2021), however, at the time of the survey, children could have known only the first part of the franchise.

¹⁶ Diminutive of Ilona, Ilana, or one of several other female names that contain the *-il-* particle.

¹⁷ Diminutive of the name Artur, Artem or one of several rare male names with a similar wording.

¹⁸ The given name Ksaweryn has a very low frequency (there are only 5 bearers in Poland). The female variant, Ksaweryna is found slightly more often (28). On the other hand, the Internet search engine returned about 2,800 results, most of which concerned the Warsaw urbonym “Osiedle Ksaweryn”. However, the transfer of the personal name seems to be a more likely motivation than the transonymisation from the micro-toponym.

¹⁹ Popular zoonym created by conversion of the adjective bury, ‘dun’ into a noun with the use of *-ek* ending.

²⁰ The diminutive form of this name is often given as a full name to pets (especially to little dogs).

'Little Dog' (4), *Szczeniaczek*, 'Little Puppy'. Another seven conventional names have been modified. Among the popular methods of modification are the use of the inflectional ending *-u*²¹: *Misiu*, *Misiu Pysiu*, *Piesiu*, 'Doggie', *Piesiukiciuś*, 'Dog-o-kitty' (see Myszka, 2007, p. 275), as well as using a diminutive or adding the adjective *mały* ('little'): *Kitka*²², *Mały Kotek*, *Piesek Mały*. The girls created nine abstract names, half of which were made up by one child: *Osin* (the bear), *Homej* (the dog), *Jak* (the cat), *Fas* (the parrot) and *Kaman* (the horse). The other names are *Ricken* (the bear), *Lula*, *Blisa* (the parrot) and *Sidi* (the horse). Among the names invented by girls, it is likely there were no chrematonyms transferred from family members (not a single respondent indicated that such a transfer had occurred). Interesting examples of the inventiveness of six year olds are the names *Kryształek*, 'Little Crystal' and *Błysk*, 'Flash' or 'Sparkle' (ther cat) and *Tęcza*, 'Rainbow' (the parrot). The latter can be explained by a simple conceptual metaphor: the parrot is multicoloured like a rainbow, so THE PARROT IS A RAINBOW. In the case of the cat, the conceptualization process is more complicated because it is difficult to see any tangible relationship between a furry mammal and a mineral. Only the eyes of the animal can evoke associations with the sheen of a crystal, so there had to be A PART FOR A WHOLE metonymic shift, and its result underwent further metaphorisation²³.

The group of boys aged six invented twelve names inspired by fairy tales. The parrot obtained most of them – *Polly* (2), *Pipi*²⁴, *Tim*²⁵. The bear was named accordingly three times – *Miś Kuba*²⁶, 'Kuba Bear', *Puchatek*, 'Pooh', *Bruno*²⁷,

²¹ "This primarily vocative ending, which is blocking or limiting the inflection of nouns [...] is enthusiastically received by the youth" (Myszka, 2007, p. 275); in the Polish text, we read: "Owa pierwotna końcówka wołacza, blokująca lub ograniczająca fleksję rzeczowników [...] jest z entuzjazmem przyjmowana przez młodzież". Obviously, young children are also eager to use this structure.

²² The word means primarily a 'pony tail', but can be also understood as a diminutive form of the noun 'cat'.

²³ Such combinations of metonymy and metaphor are sometimes referred to as metaphonymy (cf. Rutkowski, 2017, p. 92).

²⁴ Pippi Longstocking, the eponymous character from the series of books for children by Swedish writer Astrid Lindgren (1945-1948). The books were translated into over 70 languages and frequently filmed.

²⁵ One of the minions – bright yellow mischievous creatures who appeared as supporting characters in the animated film *Despicable Me* (2010), in two of its sequels (2013, 2017) and as the main characters in the stand-alone production entitled *Minions* (2015). All abovementioned films were produced by Universal Pictures.

²⁶ The protagonist of the animated series *Little Charley Bear* shown in Poland under the title *Mały miś Kuba* (Annix Studios 2007).

²⁷ The main character from *The Adventures of the Little Brown Bear* (2003–2005), a French-American animated series shown in Poland under the title *Przygody misia Bruno*.

followed by two names for the dog – *Pluto*, *Ozzy*²⁸ and the horse – *Koń w Butach*, ‘Horse in Boots’,²⁹ *Bumerang*,³⁰ ‘Boomerang’. The cat was called *Filemon*.³¹ Six more onyms were derived from people’s names, half of which were given to the horse – *Wilhelm*, ‘William’, *Lucek*, ‘Little Lucian’, *Teresa*. The remaining three names were given to the dog (*Sylwester*), the cat (*Zdzisiek*, ‘little Zdzisław’) and the parrot (*Michasia*). Zoonyms had a high frequency of use. Four such names each were elicited in the case of the puppy – *Sonia* (cf. Warchoń, 2007, p. 553), *Maks*, *Pimpuś*, *Tutek*, cat – *Bella*, *Ziuta*, ‘dim. Józefa’ *Mruczuś*, ‘dim. Purr’ *Kizior*³² and horse – *Piorun*, ‘Bolt’, *Baśka*³³ (cf. Warchoń, 2007, pp. 550–551), *Wiesiek*, ‘Little Wiesław’, *Pimpek*, and one in the case of a parrot (*Pimpek*). For those aged six the name *Pimpek*³⁴ or *Pimpuś* does not appear to be associated with one species of the animal. They attach it to the dog, horse and – what is especially unusual – to the parrot. Appearance and behaviour inspired the creation of eleven names, most of which were attributed to the bear (*Słodki Miś*, ‘Sweet Bear’, *Słodziak*, ‘Sweetie’, *Miluszek*, ‘Pleasant’ *Misiaczek Pluszaczek*, ‘Little Plush Teddy’), subsequently there was a cat (*Milusiak*, *Szarek*³⁵, *Śmieszek*) and the horse (*Białogrzywy*, ‘White-maned’, *Brykacz*, ‘Bucker’). The dog was named *Słodziak*, and the bird became *Papuga Kolorówka*, ‘Parrot Colours’. Parrots are associated with the ability to imitate speech, which was reflected in four names given by boys in the six year old group – *Gadaczka*, ‘Chatterbox’, *Gadułka*, ‘Little Talker’, *Papuga Wszystko Mówiąca*, ‘All-talking Parrot’, *Powtarzałka*, ‘Repeater’. In addition to one name associated with audible sounds was also given to a dog – *Hauczek*, ‘Little Woof’. Thirty-four registered onyms bore the hallmarks of conventionality – the bear was given the names *Misio*, *Miś* (2), *Niedźwiadek* ‘Little Bear’ (2),

²⁸ Beagle dog, the eponymous character of the animated film *Ozzy* (Arcadia Motion Pictures / Capitán Araña 2016; premiered in Poland in 2017).

²⁹ Apart from the allusion to the horse’s appearance (he looks as if he wore hairy boots), the name is also a readable reference to *Puss in Boots*, the folk fairy tale known at least since the 16th century and filmed many times. In Poland it is known as *Kot w Butach*.

³⁰ A mustang stallion, one of the characters in the animated series *Spirit Riding Free* (DreamWorks Animation Television, since 2017 onwards), which is a derivate of the film *Spirit: Stallion of the Cimarron*. The series is available on Netflix and shown in Poland under the title *Mustang duch wolności*.

³¹ The white kitten who is the eponymous character of short stories, and animated films (1972–1997). Perhaps the best known are two television series *Dziwny świat kota Filemona*, ‘The Strange World of Philemon the Cat’ (1972–1974) and *Przygody kota Filemona*, ‘The Adventures of Philemon the Cat’ (1977–1981), both produced by Studio Małych Form Filmowych “Se-Ma-For”.

³² The name is an augmentative male variant of the word *kizia*, which means *pussycat*.

³³ The personal name Barbara, has a popular diminutive form Basia, however, especially in colloquial speech it is often changed into a seemingly augmentative form Baśka.

³⁴ In Poland, this name is strongly associated with the dogs and rarely given to other species.

³⁵ The name was created by conversion of the adjective *szary*, ‘gray’ into a noun with the use of *-ek* ending (cf. footnote 20).

Niedźwiedź, 'Bear' (2), the dog was called *Piesek* (3), *Piesio*, 'Doggie' (2), *Pies* (2), *Szczeniaczek*, 'Little Pup' and *Szczeniak*, 'Pup' and the cat became *Kicia*, 'Kitty', *Kot* (2), *Koteczek* and *Kotek* (3). The parrot was simply referred to as *Papuga* (5) and was referred to by species, the name – *Ara* (2). The fewest terms of this type were given to the horse – *Koń*, 'Horse' (4) and *Konik*. Another eight names were modified conventionalisms – *Misiu*, *Niedźwiedź Gawra*, 'Bear Lair' *Niedźwiedź Miłosz*,³⁶ *Kocio*, 'Kitty' (2), *Mała Papużka*, 'Little Parrot'³⁷ *Konik Edward*, 'Little Horse Edward' and *Konik Hipolit*, 'Little Horse Hippolytus'.

Five Year Old Group

Among girls aged five personal names were not very popular sources for zoonyms. There were only two of them on the list – *Zosia* (parrot) and *Laura* (horse). Girls transferred popular names from other animals more often than not – these were the names which they attributed to the dog (*Łatek*, 'Patch', *Pimpek*, *Sasza*³⁸), the cat (*Miauczek*, 'Meow', *Mruczek*, 'Purr') and the horse (*Konik Borówka*³⁹, 'Bilberry Horse'). More than half of the registered onyms were conventional names. Each animal shared equally in the five year old girl's creativity the bear – *Miś* (4), *Niedźwiadek* (2), the dog – *Pies*, *Piesek* (4), the cat – *Kot* (2), *Koteczek*, *Kotek* (2), *Kotka*, the parrot – *Papuga* (5), *Papużka* and the horse – *Koń* (4), *Kucyk*. Five conventional names were additionally modified – *Misiu*, *Niedźwiadek Ala*, *Piesiaczek*, *Papużka Arka*, *Konik Wiki*. Three names were created based on metaphor and metonymy – the dog was called *Malina*, 'Raspberry' and *Róża*, 'Rose', because of the bright red collar around his neck, while the parrot was named *Kolczyk*, 'Earring' because it is „colourful like jewellery”. Interestingly, a girl named the kitten *Aspirant*⁴⁰, unfortunately, it was not possible to recreate the line of reasoning that led the child to this choice of name.

As many as 55 names of animals created by boys aged five (i.e. almost three-fourths) were conventional: *Miś* (5) *Niedźwiadek* (2), *Niedźwiedź* (3), *Pies* (7),

³⁶ Polish word *Miłosz* may either be a male first name or a surname. Likely, it is the name of the child who attributed it to the animal.

³⁷ Apart from using the adjective 'little', the child also diminutivised the word 'parrot'.

³⁸ The personal name *Sasza* (and its' alternative spelling *Sacha*) has a very low frequency in Poland both as a male and female name (less than 200 bearers in total). This is partly due to the fact that the admissibility of it as a name was repeatedly questioned by the Polish Language Council (cf. *Sasza*, 2010, 2013, 2014). On the other hand, the internet query indicates that this name is given relatively often to dogs, and sometimes to cats as well.

³⁹ *Bilberry* is a popular name given to horses. It is possible that the eponym of this name was a horse from *Janina Porazińska's* novel of the same title, published in 1947, but a child most likely transferred it from another animal known to him or her.

⁴⁰ The name comes either from 1) a person aspiring to something, or 2) a middle rank in Polish Police force (cf. *Aspirant*. *Słownik Języka Polskiego*, *Stopnie policyjne*. Info.Policja.pl).

Piesek (5), *Kot* (7) *Kotek* (3) *Papuga* (11), *Konik*, *Koń* (10) *Kucyk*. The group is noted for three modified names (*Mały Niedźwiadek*, *Misiu* and *Kotunio*, ‘dim. Cat’). Six names were based on literature and films for children (most of them created by one boy); they were: *Miś*⁴¹, ‘Bear’, *Luka*⁴² (the dog), *Kot w Butach*, ‘Cat in Boots’⁴³, *Polly* (the parrot) and *Koń Grzywka*⁴⁴, ‘Horse Fringe’. Another child in the group created two more names inspired by fairy tales – *Tygrys*⁴⁵, ‘Tiger’ (the cat) and *Koko*⁴⁶ (the parrot). None of the other name categories occurred more than three times. When naming the parrot, one of the boys gave a rhyming phrase: *Papuga Kolorowa wymyśla nowe słowa*, ‘The Colorful Parrot invents new words’. The first words of the phrase may be treated as a name motivated by appearance.

Four Year Old Group

Seven names attributed by girls aged four to animals were zoonyms – *Normi*, *Pako*, *Toficzek*, ‘dim. Tofik’ (the dog), *Kasztan*⁴⁷, ‘Chestnut’, *Kitek* (the cat), *Aria*⁴⁸ and *Pony*⁴⁹ (the horse). The names *Pako*, *Kasztan* and *Aria* were given by one girl, who also named the plush dog *Kolejny Pies Pako*, ‘Another Dog Paco’. Over half of the names were the conventional – *Misio*, *Miś* (2), *Niedźwiadek* (3), *Niedźwiedz*, *Pies*, *Piesek* (7), *Kotek* (7), *Papuga* (7), *Konik* (6), *Koń*. Five conventional names were

⁴¹ The information enclosed by the parent, that the name comes “from the fairy tale *Masha and the Bear*”, leaves no doubt as to what guided the child in the nomination process. Although in the Russian version the bear is called Misha, i.e., ‘Michael’ (for more information why Misha is a customary Russian name for bears, cf. Kantor, 2003, p. 57), in the Polish version the name does not appear and Masha addresses him simply „Misiu”, ‘Bear’.

⁴² The name probably transferred from the character appearing in the *Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir* animated series (Zagtoon, since 2015 onwards). Considering that most of the names in the survey given by this particular child were undoubtedly allusions to fairy tales, it can be assumed that this also applies to “Luka”.

⁴³ An allusion to Puss in Boots (Cf. Footnote 10; Footnote 29) A cat modelled on this fairy tale also appears in the series of animated films *Shrek* (DreamWorks Animation 2004, 2007, 2010) and is the eponymous character of the animated film from the year 2011 as well as the series *The Adventures of Puss in Boots* (DreamWorks Animation Television 2015–2018).

⁴⁴ The parent included information that the name comes from the fairy tale Tractor Tom (Cinderella Entertainment Group 2003–2004).

⁴⁵ The Joneses’ cat from the animated series *Fireman Sam* (1987–2008) or the cat from the already mentioned full-length animation *Over the fence*.

⁴⁶ The anthropomorphic she-rabbit from the animated series for preschool children *Bing* (Acamar Films, since 2014).

⁴⁷ A note from the parent: „the present cat”.

⁴⁸ Favorite pet of the child, however the original motivation is probably the pony’s name from *My Little Pony*. A character named Aria also appears in the *Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir* series (cf. footnote 36).

⁴⁹ Thanks to the popularity of *My Little Pony* animations and toys, most preschoolers know what English word, ‘pony’ means.

modified – *Misiaczek Dominiczek*, ‘Little Teddy Dominik’, *Misiek Niedźwiadkowy*, ‘Bear Cub Teddy’, *Misiu*, *Papuga Skrzydełko*, ‘Parrot Wing’, *Konik Kopytko*, ‘Little Horse Hoof’, *Konik Walek*, ‘Little Horse Roller’. This group featured four abstract children’s creations – *Emosia*, *Arlos*, *Boku*, *Cat*.

Four year old boys most often used conventionalisms in naming animals – *Miś* (11), *Misio* (2), *Niedźwiedź*, *Niedźwiadek* (2), *Pies* (7), *Piesek* (6), *Piesiek*, *Kot* (8), *Kotek* (8), *Papuga* (15), *Papuzka*, *Ptak*, *Koń* (11), *Konik* (6), *Kucyk* or their modifications – *Misiu*, *Piesio* (2), *Kicia*, *Ptasio*. Some of the boys used zoonyms, three of which were assigned to the dog (*Maks*, *Rafik*, *Rikuś*), and one to the cat (*Mruczek*). In the study material, metaphorical and metonymic creations were also found. The bear became *Koala*, ‘Coala’ a horse was named *Hipis*, ‘Hippie’ and *Krowek*⁵⁰. The bear has gained the name *Zdenerwowany*, ‘Upset’, while one of the boys named the dog *Ucho*, ‘Ear’, due to the large, drooping ears.

Zoomorphic plush toys

The last group in the study were zoomorphic plush toys. Table 4 shows the distribution of motivational types of names attributed to them. Conventional names constituted the group with the greatest outcome 39%, followed by marketing names (15%). As for the other relatively frequent motivations, creativity and objects for children, external features, abstract children’s creations and modified conventional names were sources of 7% of chrematonyms each. Also, 7% of plush toys remained unnamed. The remaining motivations had below 5% share each.

TABLE 4. Naming motivation – plush zoomorphic toys

No	Motivation	Plush bear		Plush dog		Orca		Unicorn		Winnie the Pooh		Together	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Creativity and objects for children	13	13	7	7	5	5	11	10	2	2	38	7
2	Internet	–	–	–	–	2	2	1	1	–	–	3	1
3	Personal names	1	1	3	3	3	3	–	–	1	1	8	2
4	People from the immediate surroundings	1	1	2	2	2	2	–	–	–	–	5	1

⁵⁰ The name, which can be understood as, ‘little he-cow’ is a child’s creation probably resulting from the attempt to make a diminutive form of the word *krowa*, ‘cow’ by adding suffix *-ek* (by analogy with the word *byk*, ‘bull’ which after alternation of the final consonant and adding the above suffix changes into *byczek*, ‘little bull’).

Table 4 (cont.)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
5	Zoonyms	1	1	9	9	-	-	-	-	-	-	10	2
6	External features	9	9	15	15	8	8	2	2	-	-	34	7
7	Sounds	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	-
8	Toy's function	10	10	8	8	1	1	2	2	-	-	21	4
9	Similarity and continuity	1	1	23	22	6	6	3	3	1	1	34	7
10	Abstract children's creations	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	10	2
11	Conventional names	44	43	24	23	64	62	64	61	4	4	20	39
12	Modified conventional names	13	13	4	4	5	5	11	10	3	3	36	7
13	Marketing names	-	-	-	-	-	-	-	-	78	76	78	15
14	Modified marketing names	-	-	-	-	-	-	-	-	3	3	3	1
15	Unclear names	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	2	-
16	Lack of names	5	5	5	5	6	6	9	9	9	9	34	7
	Together	103	100	103	100	104	100	105	100	103	100	517	100

SOURCE: Own study.

In the group of plush toys, the fewest names were created by those aged five 88%, of which only 30% were original ones. Four year olds invented 6% more original creations and scored a 6% higher total of all the names invented. The highest creativity was displayed by children in the group aged six which came up with the highest percentage of names for plush toys (97%), including almost half being original ones (47%).

Six Year Old Group

When naming zoomorphic plush toys, girls aged six were often inspired by characters from fairy tales. Six times, a fairy tale was given to the unicorn – *Celestia, Luna, Pinkie (2), Pinkie Pie, Tęcza*⁵¹, 'Rainbow'. The bear was named four

⁵¹ The source of inspiration for all of these names can be found among the characters from the animated series *My Little Pony. Friendship is magic* – Celestia and Luna are alicorns (winged unicorns), co-rulers of Equestria, a fictional land in which the series takes place, and Pinkie Pie is a pink pony mare, one of the animation's main characters. Although there is no character named Rainbow, one of the main characters is a pegasus mare named Rainbow Dash, who has a rainbow mane and tail.

times on the same premiss – *Luna*, *Misio Tulisio*, ‘Little Bear Cuddle’, *Miś Tulis*⁵², *Teddy*⁵³. Two fairy tale based names each were given to the dog – *Chase*, *Teddy* and the orca – *Dave*⁵⁴, *Dory*⁵⁵ and plush Winnie the Pooh was named *Olaf*⁵⁶. The plush animals occasionally received names derived from the nicknames of people publishing videos on YouTube – the orca was called *Miss Aga*, and the unicorn was named *Blue Jane*. Human names were given to the dog – *Ela*, ‘dim. Elisabeth’, *Filipek*, ‘dim. Philip’, *Leszek* and the bear – *Lili*. In the case of zoomorphic plush toys, the girls’ attention was drawn by the look and feel of the material rather than the key factors noted from toys from other groups – teddy bear dressed in pink pyjamas was named *Śpioszek*, ‘Sleepy’, *Pluszak*, ‘Plush Toy’, *Pluszowy Miś*, ‘Plush Bear’ (2), and the dog received the names *Plusio*, ‘Plush Toy’, *Pluszowy Piesek*, ‘Little Plush Dog’, *Pluszak*, *Śpioszek*. Compared to other groups, there were relatively few, conventional names – *Misio* (2), *Miś* (4, including one use for the plush Winnie the Pooh), *Pies*, *Piesek* (2), *Delfin*, *Delfinek*, ‘Little Dolphin’, (2), *Orka* (4), *Rybka*, ‘Fish’, *Wieloryb*, ‘Whale’ (3), *Jednorożec*, *Jednorożec na Biegunach*, ‘Rocking Unicorn’ (2), *Konik*⁵⁷, *Konik na Biegunach* (4), *Unicorn*.⁵⁸ Winnie the Pooh was not given inventive names. Instead this icon of children’s play time was nominated using one of the three variants of its’ marketing name – either a full one *Kubuś Puchatek* or shorter: *Kubuś*, *Puchatek*. Only two girls aged six gave the bear names deviating from this pattern – metonymically based *Honey* and abstract *Pou Nau*. The relatively high incidence of abstract names was largely the result of the inventiveness of one respondent who created neologisms for all

⁵² The two aforementioned names are inspired by the animated series for preschool children *Bing* (Acamar Films since 2014 onwards). *Bing*’s favourite toy, Hoppity Voosh, is in the Polish language version called *Króliś Tulis*.

⁵³ Teddy bear or teddy is a generic term in Anglo-Saxon countries for a plush bear toy, but it is also often used as the name given to the toy. The origin of the name *Teddy* was explained by R. Kantor in one of his literary sketches (2003, p. 58). The pre-schoolers examined most likely took it over from a teddy bear belonging to Peppa Pig. Also, the eponymous character of the British comedy series *Mr. Bean* (1990–1995) had a bear with this name. Children are probably more familiar with the animated series, *Mr. Bean* (2002–2004) and available on YouTube. The plush bear named *Teddy* appears there in every episode and plays an important role in the adventures of the main character.

⁵⁴ One of the minions (cf. Footnote 25).

⁵⁵ A fish suffering from short-term memory loss, who first appears in the animated film *Finding Nemo* (Pixar Animation Studios 2003), she is also the eponymous character of the animated film *Finding Dory* (Pixar 2016).

⁵⁶ A magically animated snowman, one of the characters in the animated films *Frozen* and *Frozen 2* (Walt Disney Animation Studios 2013 and 2019), and a few short films based on this franchise.

⁵⁷ Due to the fact that the rocking toy presented to children does not differ significantly from a horse, names such as *Koń*, *Konik*, *Kucyk* were treated as conventional, on a par with terms such as *Jednorożec*.

⁵⁸ *Unicorn* – as with the word *pony*, the knowledge of the word’s meaning seems so common among pre-schoolers that we classified the name as conventional.

toys from this group. She named the bear *Samaj*, the dog *Hemoj*, the orca *Hus*, the unicorn *Kanu* (she also invented the already mentioned *Pou Nau*). Other children produced abstract names for the bear – *Sl*, the orca – *Lora*, *Nickes* and, *Roksa* and the unicorn – *Kinka*.

Boys in this group drew inspiration from fairy tales and children's products in eight cases, calling the teddy bear *Miś Kolargol*⁵⁹, *Pluszowy Miś Uszatek*⁶⁰, 'Plush Bear Flat-ear', and *Teddy* (2). The dog became *Lolek*⁶¹, *Ozzy* and *Piesio Lesio*,⁶² 'Doggy Lesio', and the plush orca was named *Willi*.⁶³ Appearance and behaviour formed the basis for the nomination of six chrematonyms: *Pies Uszatek*, *Piesek Malutek*, 'Doggie Little', *Piesek Pluszanka*, 'Dog Plush Toy' and *Plusz*, 'Plush' (the dog), *Pluszek* (teddy bear), *Oreczka Pływeczka*, 'Little Orca Swimmer' (orca). Thirty-seven names in the group are conventional terms. The most thereof bestowed on the unicorn – *Jednorożec* (6), *Konik* (2), *Koń na Biegunach* (2), *Konik na Biegunach* (3), *Kucyk* and orca – *Delfin* (2), *Delfinek* (2), *Orka*, *Wieloryb* (6). Slightly fewer names of this type were given to teddy bear – *Misia*, *Misio* (2), *Miś* (4), *Niedźwiadek*, and the least to the dog – *Pies*, *Piesek* (2), *Piesio*, whilst Winnie the Pooh did not get any. Twelve names were the modified conventional ones. The bear and the unicorn were named respectively *Misio Ptysio*, *Misiu* (2), *Miś Grizzly* and *Bujaczkowy Konik*, 'Little Rocking Horse', *Konik Rózek*, 'Little Horse Horn', *Konisio*, 'Horsie', *Kucyś*, 'Ponie'. The remaining four names were given to the orca – *Delfiorek*,⁶⁴ *Wieloryb Ania* and Winnie the Pooh – *Misiu* (2). Three fourths of the names given to Winnie the Pooh were marketing names – *Kubuś* (3), *Kubuś Puchatek* (5) and *Puchatek* (7), which in combination with two modified names (*Misiek Puchatek*, *Puchacio*) and two aforementioned conven-

⁵⁹ *Colargol* is the character created by Olga Pouchine and appearing in books for children, radio plays and animations. In Poland it gained popularity as the eponymous character of the animated puppet series *Przygody misia Colargola* ('The Adventures of Colargol the Bear') produced by Studio Małych Form Filmowych "Se-Ma-For" (1970–1974). Colargol is also known as Barnaby (UK, USA), or Jeremy (Canada).

⁶⁰ The character from a series of short stories by Czesław Janczarski (1957–1970) and appearing in the animated puppet series, *Miś Uszatek* ("Se-Ma-For" 1975–1987). The bear's characteristic trait is a flat left ear.

⁶¹ One of the two eponymic characters from the Polish animated series *Bolek i Lolek* (Studio Filmów Rysunkowych, Bielsko-Biała 1963–1971).

⁶² A decorative graphics for a children's room available for sale on the Internet - a brown dog with drooping ears wearing a blue bow tie.

⁶³ Orca named Willy is the protagonist of four parts of the American family film *Free Willy* (Warner Bros 1993, 1995, 1997, 2010), in Poland shown under the title *Uwolnić orkę*, and the animated series of the same title (1994). The direct transfer from personal names as a source of inspiration was found improbable due to its low frequency in Poland (Wilibald – 146, Wiliam – 56, Wili – 15 and single occurrences of other similarly sounding names).

⁶⁴ The name is a blend of the words *dolphin* and *orca*. Additionally, its ending suggests, that the bearer of the name is a male.

tionalisms constitute all the terms attributed to this toy by boys aged six. The high frequency of names inspired by similarity and contiguity was influenced by the fact that many six year olds treated the “teddy dog” as a kind of a bear – hence the names: *Misio*, *Misio Rysio*, *Misiu*, *Miś* (2), *Miś Kłapciaste Uszy*, ‘Bear Drooping Ears’. In addition, the actual bear was called *Śpioch*, ‘Sleepy’ and the orca became *Rubinek*,⁶⁵ ‘Little Ruby’.

Five Year Old Group

Girls aged five created eight names inspired by creativity and objects for children. They were *Crusher*,⁶⁶ *Puchatek* (teddy bear), *Lucy*,⁶⁷ *Puchatek* (the dog) and *Carla*,⁶⁸ *Pinkie*, *Róża*, *Różyczka*,⁶⁹ ‘Little Rose’ (the unicorn). Almost three-tenths of the chrematonyms were conventional names. Most of them being given to the orca – *Delfin* (2), *Orka* (2), *Wieloryb* (2), *Wielorybek*, one less the unicorn to – *Jednorożec* (4), *Konik Bujany*, ‘Rocking Horse’, *Konik na Biegunach*. Four names were given to the bear – *Misia*, *Misio*, *Miś* (2), and three to the dog – *Piesek* (2), *Piesio*. The girls modified six more conventional names (*Misiaczek Bella*, *Misiek Zdzisiek*, *Piesek Misiowy*, ‘Little Bear-Dog’, *Piesek Trelek*, ‘Little Dog Trill’, *Piesiaczek*, ‘Little Doggie’, *Magiczny Delfin*, ‘Magical Dolphin’). None of the girls came up with a single original name for Winnie the Pooh, instead they gave nine marketing names, in three variants – *Kubuś*, *Kubuś Puchatek* (7), *Kubuś*, and a modified one – *Misiek Kubuś*. Three metaphors were noted – *Księżyczka*,⁷⁰ and *Laleczka Strojnisia* for teddy bear and *Magiczna*⁷¹, ‘Magical’ for unicorn.

⁶⁵ Presumably in the nomination process, the child was suggested by the colour, but confused the minerals whose names are the source of the names of two colours – ruby, which usually appears in shades of red, with sapphire, which is most often blue to navy blue.

⁶⁶ The monster truck from the animated series *Blaze and the Monster Machines* (Nerd Corps Entertainment 2014, WildBrain Studios 2015 onwards), shown in Poland under the title *Blaze i Megamaszyny*.

⁶⁷ Interactive toy dog Lucy (a puppy of an Irish Setter) or the main character in the British-French animated series *64 Zoo Lane* (2001–2013), shown in Poland under the title *Małe ZOO Lucy*. The series is currently not broadcast in Poland, but the episodes are available on websites such as YouTube or Dailymotion.

⁶⁸ Carla Unicorn – a graphic motif (a white unicorn with a rainbow mane and tail) often found on school and stationery items such as notebooks, as well as on mugs, T-shirts, handbags, etc.

⁶⁹ These three names are a reference to the *My Little Pony* animated series and toys modeled on the characters from the series – there are (although only in supporting roles) two ponies named *Rose* (sometimes also *Roseluck*) and *Apple Rose*, and the pegasus *Inky Rose*. All three characters have rose stamps on their rumps, and both ponies are of the same colour, as is the toy the children named.

⁷⁰ The name is a blend of the words *księżyc*, ‘moon’ and *księżniczka*, ‘princess’.

⁷¹ The adjectives in Polish take on inflectional endings specifying grammatical gender. The *-a* ending indicates that this adjectival name denotes a female bearer.

The boys in the group of five year olds paid attention to the toy's appearance, hence the names: *Pies Pluszak*, *Piesek Pluszak*, *Piesek Puchaty*, *Różowy Miś*, *Delfin Pluszak* and *Pluszowy Delfinek*, (three of those names invented by one boy). More than half of the answers were conventional names, moreover, the unicorn received only names of this motivational type – *Jednorożec* (2), *Konik* (4), *Koń* (5), *Koń na Biegunach*, *Kucyk*. Notably, the orca and the bear were named in such a way only slightly less often – *Delfin* (5), *Orka*, *Rekin* (2), *Rybka*, *Wieloryb*, *Wielorybek* oraz *Misiek* (4), *Misio*, *Miś* (5). Relatively few conventional chrematonyms concerned the dog – *Pies*, *Piesio*, *Piesek* (4). Winnie the Pooh obtained one modified name of this type (*Misiu*), while all others coined for him were marketing names – *Kubuś* (2), *Kubuś Puchatek* (6), *Puchatek* (5). Five responses in the group were metaphors, four of which denoted the plush dog – *Misiek*, *Miś*, *Miś Plecak*, 'Backpack bear', *Piesek Misio*. One of the boys called the orca *Kwiat*, 'Flower'.

Four Year Old Group

A popular method of nomination among those aged four was providing names related to appearance and behaviour – to the bear (*Nocny*,⁷² *Misiu Pluszak*), to the dog (*Piesek Kłapołuchy*, *Piesio Księżyc*, *Pluszowy Piesek*, *Uśmiechnięty Kopo*), to the orca (*Delfinek Granatek*, *Delfinożerek*,⁷³ '(dim.) Dolphineater', *Pluszowa Rybka*) and to the unicorn (*Pluszowy Konik na Biegunach*). Conventional names were the most frequent motivational group among the names invented by the girls aged four (slightly more than one-third). Still, they were relatively uncommon compared to other age groups. The largest number of conventional names was assigned to the unicorn – *Jednorożec* (5), *Konik*, *Konik na Biegunach*, *Koń na Biegunach*. Also, one imaginative modification of such a name was noted – a girl, omitted the unnecessary, in her opinion, part of the compound *jedno-*, 'uni-', and created the form *Rożec*, 'Corn'. Six conventional names each were assigned to the bear – *Misiek*, *Misio* (2), *Miś* (3) and to the orca – *Delfin* (4), *Orka*, *Wieloryb* two more were given to the dog – *Piesek* (2), and the plush Winnie the Pooh – *Misiek*. The latter also obtained ten marketing names – *Kubuś*, *Kubuś Puchatek* (2) and *Puchatek* (7), but he did not receive a single original name. Similarity and contiguity-based names were used in a total of five cases – three times the generic, conventional names broadened their range through deonymisation – a dog became named *Miś*, 'Teddy Bear' and *Miś Piesek* (2), 'Teddy Bear Dog'. Additionally the orca received

⁷² Because of the moon and the stars embroidered on its T-shirt.

⁷³ This name is interesting due to the fact that its creation required from a child (only four years old) the knowledge of orcas' habits, which, do sometimes hunt dolphins in the wild.

a metaphoric name *Rybka Konik*,⁷⁴ ‘Horse Fish’, and the bear – metonymy-based name *Miodek*,⁷⁵ ‘Little Honey’.

Boys aged four, unlike girls, did not seem to be interested in the appearance of the toys enough to draw naming inspirations from this field. They gave only two names of this motivational type – *Misio Księżycowy Łazik*,⁷⁶ ‘Little Bear Moon Rover’, *Konik Różowy* (in comparison, the girls created ten such names). The disproportion is even greater as there were twenty-one boys and only thirteen girls in this age group. Almost half of the names, invented by the boys, were conventional creations. Most of them have been conferred to the orca – *Delfin* (4), *Delfinek*, *Orka* (3), *Rekinek* (2), *Ryba*, *Rybcia*, *Rybka* (2), *Wieloryb* (3), and slightly less to the unicorn – *Jednorożec*, *Konik* (7), *Konik na Biegunach* (4), *Koń*, *Kucyk*, and to the Bear – *Misia*, *Misiaczek*, *Miś*. The other eight conventionalisms are the names of the dog – *Pies* (3), *Piesek* (3) and Winnie the Pooh – *Misio*, *Miś*. Winnie was also sixteen times named with marketing names – *Kubuś* (3), *Kubuś Puchatek* (6), *Puchatek* (7). The conventional modified names were also fairly frequent – *Misiu* (4), *Pies Zabawka*, ‘Toy Dog’, *Piesek P*, *Delfinek 4*,⁷⁷ *Dziewczyński Unicorn*, ‘Girly Unicorn’, *Konik 4*, *Koń z Patykiem*, ‘Horse with a Stick’. Nearly one-tenth of the names were motivated by the function of a toy, and two of them were given both to the bear and the dog – *Przytulanka*, ‘Cuddly’ (2), *Spaniec* (2), and one the orca – *Wieloryb Przytulanka*, ‘Cuddly Whale’ and unicorn – *Bujaczka*, ‘Rocker’. Eight metonymic names have also been recorded. The dog became: *Misiu*, *Miś* (3), *Miś Piesek*, *Piesek Miś*, the orca was named *Piesek*, and the unicorn – *Lala*.⁷⁸

⁷⁴ The explanation for the origin of the name given by the child was: „Because he has a horn.” The girl mistakenly assumed that the dorsal fin was a horn and thus created a chain of metaphors: a fish (orca) is similar to a unicorn, a unicorn is similar to a horse, so the fish is similar to a horse.

⁷⁵ Metonymic shift on the FOOD FOR THE EATER

⁷⁶ This is another naming creation in which the moon embroidered on a garment became the basis for the creation of a chrematonym. This name additionally contains a metonymic element, which is a reference to the rover – a vehicle designed to move over and study the surfaces of celestial bodies.

⁷⁷ *Delfinek 4* and *Konik 4* – both names created by the same child, spelling as collected in the form.

⁷⁸ All the mentioned metonymic names are the result of the same process – shifts within the semantic field TOYS. Undoubtedly, both teddy bears and dolls are prototype objects in this field, while rocking horses and fishes are located close to its periphery. It can be considered that plush dogs are somewhere in between. A cascade of shifts takes place: orca is replaced by a more prototypical dog, the dog – with a teddy bear, located even closer to the centre of the category. In case of rocking unicorn, the gap is bigger – from the periphery to the prototype.

Summary

Apart from the conventional names whose frequency fluctuates even by 40% depending on the group of nominated toys and animals, the frequencies of other naming motivations in between each group differ only marginally. Animals turn out to be the easiest objects to be nominated (the least of them remained unnamed), they are also the most obvious “addressees” of names taken from the stock of popular zoonyms. At the same time, it seems that children find it more difficult to come up with original terms for animals than for humanoid toys and zoomorphic plush toys (cf. Dziurda-Multan, 2008, p. 122; Kantor, 2003, pp. 59–60). In terms of the frequency of transmission of names from fairy tales, toys not modelled on living beings constitute a separate group, among which such transfers are significantly less frequent. In turn, plush toys are the most “accessible” material for creating metaphorical and metonymic names, as well as for the names directly related to their appearance (cf. Tomecka-Mirek, 2008, p. 535).

Pre-schoolers often invented the names according to specific patterns – most often they used conventional names, some, however, preferred names transferred from the fairy tales (cf. Tomecka-Mirek, 2007, p. 538; Dziurda-Multan, 2008, p. 154), and others frequently resorted to creating the abstract ones (eg. *Osin*, *Homej*, *Jak*, *Fas*, *Kaman*, *Ou*, *Fus*, *Kimmou*, *Paun*, *Hak*, *Samaj*, *Hemoj*, *Hus*, *Kanu*, *Pou Nau*, invented by the six year old girl). Pre-schoolers did not create original names for the plush toy modelled on the character of well-known to them Winnie the Pooh (the Disney version), instead, they used the marketing name, which is identical to the book’s original.

In the names created by children, deonymisation understood as a loosening of the relationship between the name and its primary referent (cf. Kij, 2020), was fairly common. Given this the generic names of toys extended their scope to other objects adjacent to them in this semantic field. This expansion usually went from more to less prototypical items. For example, the plush dog was called a bear (*Miś Kłapciaste Uszy*, *Miś Piesek*) and the plush orca was named *Lala*, ‘Doll’.

In children’s naming motivations, inspiration from the Internet can be noted, such as transferring nicknames of people running YouTube channels (e.g. the names *Blue Jane* and *Miss Aga* given by one girl aged six). It is likely many other names would not have been created if it were not for the easy access to Internet content (cf. Dziurda-Multan, 2007, pp. 153, 157).

Those aged six (girls and boys alike) are often inspired by the creativity and objects for children (names of characters from fairy tales, commercial names of toys, etc.). This naming motivation was often noted for animals e.g. *Marszał*, *Masza*, *Blanka*, *Kitty*, and zoomorphic plush toys (*Celestia*, *Luna*, *Pinkie Pie*, etc.). The younger the child, the lower the proportion of names created in this way. In

the group of five year olds, names taken from fairy tales were less frequent than those studied in the six year old group, whereas the group of those aged four accounted only for individual cases.

As in the previous part of the publication (Kij, 2020), the group of five year old group was the least creative – children of this age gave the fewest names, including the fewest original creations (most often they would stop at conventional names).

As early as aged four children displayed different naming preferences depending on their gender. Girls paid more attention to aesthetic aspect – 15% of the names, which they formed, were motivated by appearance and behaviour (eg. *Kłapołuchy*, *Piesio Księżyc*, *Uśmiechnięty Kopo*, *Delfinek Granatek*), compared to 2% in the group of boys, who, in turn, paid more attention to the functional aspect – 8% names, which they gave, were related to function (eg. *Przytulanka*, *Spaniec*, *Bujaczka*), while in the case of girls it was only 1%.

Conclusions drawn from the analysis of the names of humanoid toys and toys not modelled on living beings, presented in the previous article (Kij, 2020), proved to stand out with reference to naming of the animals and zoomorphic plush toys as well.

In the first part of the publication, a hypothesis was forward that „one should expect a high percentage of linguistic innovations and unusual associations” (Kij, 2020, p. 26). The fact that the toys did not belong to the children, and the act of nomination took place on an *ad-hoc* basis, may have significantly limited this effect. Still, many creations are surprisingly unconventional. Pre-schoolers displayed creativity at the word-formation level (*Delfiorek*, *Małorożec*, *Rożec*, *Piesiukiciuś* etc.) and, at the level of abstract thinking, they have shown that they can play with language, make use of rhyme, ambiguity and metaphor (*Papużka Arka*⁷⁹, *Misio Księżycowy Łazik*, *Orka z Majorca*⁸⁰, ‘Orca from Majorca’, *Oreczka Pływaczka*). Children who disclosed their relationship to objects denoted (*Dziewczyński Unicorn*, ‘Girlish Unicorn’, *Gadułka*, ‘Little Talker’ or ‘Little Chatterbox’) displayed enhanced powers of observation (*Kryształek*, ‘Little Crystal’, *Powtarzałka*, ‘Repeater’ *Brykacz*, ‘Bucker’), and displayed a surprising extralinguistic knowledge base (*Delfinożerek*, *Hipis*).

⁷⁹ The word Arka may be understood either as ‘Little Ara’ or ‘Belonging to Arek’.

⁸⁰ *Orki z Majorki* – a video clip by the Darwin Film Group (2015), which is a parody of the song *Will you be there* performed by Michael Jackson.

References

- Aspirant*. Słownik Języka Polskiego. <https://sjp.pwn.pl/szukaj/aspirant.html> [access: 13.03.2021].
- DZIURDA-MULTAN, A. (2008). *Dziecięce sposoby tworzenia nazw*. Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/rikkisrefugeother/13987749143> [access: 13.03.2021].
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/quinet/6868661565/> [access: 13.03.2021].
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/vironevaeh/16180187872/> [access: 13.03.2021].
- KANTOR, R. (2003). *Poważnie i na niby. Szkice o zabawach i zabawkach*. Kielce: MAC Edukacja S.A.
- Kij, M. (2020). Nomination skills of pre-school children. *Logopedia Silesiana*, 9, pp. 1–24. <https://doi.org/10.31261/LOGOPEDIASILESIANA.2020.09.16>.
- KOVALCHIK, K. (2014). *Why do we call parrots „Polly”?* <https://www.mentalfloss.com/article/55350/why-do-we-call-parrots-polly> [access: 13.03.2021].
- List of Female Names in the PESEL Register as of 21.01.2020 – First Name*. Open Data. <https://dane.gov.pl/dataset/1667,lista-imion-wystepujacych-w-rejestrze-pesel-osoby-zyjace/resource/21489> [access: 13.03.2021].
- List of Male Names in the PESEL Register as of 21.01.2020 – First Name*. Open Data. <https://dane.gov.pl/dataset/1667,lista-imion-wystepujacych-w-rejestrze-pesel-osoby-zyjace/resource/21487> [access: 13.03.2021].
- MYSZKA, A. (2008). Przewiska młodzieżowe – nowe struktury, nowe bazy semantyczne. In: A. CIEŚLIKOWA, B. CZOPEK-KOPCIUCH & K. SKOWRONEK (eds.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (pp. 267–279). Kraków: Pandit.
- Orki z Majorki* [video clip]. Fandom. [https://gfdarwin.fandom.com/pl/wiki/Orki_z_Majorki_\(wideo\)](https://gfdarwin.fandom.com/pl/wiki/Orki_z_Majorki_(wideo)) [access: 20.06.2021].
- RUTKOWSKI, M. (2017). Nazwy własne w strukturze metafor pojęciowych. *Onomastica*, 61(2), 91–104. <http://doi.org/10.17651/ONOMAST.61.2.9>.
- Sasza* (2010, 2013, 2014). Rada Języka Polskiego. https://rjp.pan.pl/index.php?searchword=sasza&searchphrase=all&Itemid=81&option=com_search [access: 13.03.2021].
- Stopnie policyjne*. <https://info.policja.pl/inf/organizacja/stopnie-policyjne/48586,Stopnie-policyjne.html> [access: 20.06.2021].
- TOMECKA-MIREK, A. (2007). Najmłodszy użytkownicy polszczyzny i ich onomastyczne wybory. Jak dzieci w wieku przedszkolnym nazywają swoje zabawki. In: A. CIEŚLIKOWA & B. CZOPEK-KOPCIUCH, K. SKOWRONEK (red.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (pp. 529–540). Kraków: Pandit.
- Unsplash. <https://unsplash.com/photos/3osGqRRtQBE> [access: 13.03.2021].
- Unsplash. https://unsplash.com/photos/B2lrDzu8_0E [access: 13.03.2021].
- WARCHOŁ, S. (2007). Współczesne zoonimy ludowe motywowane imionami własnymi osobowymi w języku polskim (na tle słowiańskim). In: A. CIEŚLIKOWA, B. CZOPEK-KOPCIUCH & K. SKOWRONEK (red.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (pp. 547–555). Kraków: Pandit.



MONIKA KIJ

Kolegium Nauk Humanistycznych, Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa,
Uniwersytet Rzeszowski

<https://orcid.org/0000-0002-9211-1677>

Umiejętności nominacyjne przedszkolaków Część 2

Nomination skills of pre-school children: Part 2

ABSTRACT: This paper is a second part of a publication devoted to the level of nomination skills of children aged four to six. Whilst the first part focused on toys: humanoid and not modelled on living beings – this paper examines the naming of animals and plush toys modeled on animals. The author analyses methods used by children to create proper names (chrematonyms) and elements of extralinguistic reality rooted in these names. The influence of socio-cultural factors (age and gender) on the development of naming skills of pre-schoolers is also examined.

KEYWORDS: onomastics, proper names, chrematonyms, naming toys

STRESZCZENIE: Artykuł jest drugą częścią publikacji poświęconej badaniom nad poziomem umiejętności nominacyjnych dzieci w wieku od czterech do sześciu lat. W poprzedniej części skupiono się na zabawkach humanoidalnych oraz zabawkach niewzorowanych na istotach żywych. W niniejszym opracowaniu zbadane zostało nazewnictwo zwierząt oraz pluszowych zabawek wzorowanych na zwierzętach. Przeanalizowano metody tworzenia nazw przez dzieci oraz elementy rzeczywistości pozajęzykowej utrwalone w tych onimach. Zbadano ponadto wpływ czynników społeczno-kulturowych (wieku, płci) na rozwój umiejętności nominacyjnych przedszkolaków.

SŁOWA KLUCZOWE: onomastyka, nazwy własne, chrematonimy, nazywanie zabawek

Człowiek od najwcześniejszych lat życia czuje potrzebę nazywania – miejsc, przedmiotów, zwierząt, innych ludzi, a także nastrojów i emocji. Obiekt nazwany przestaje być obcy, zostaje włączony w sferę osobistych doświadczeń, niejako „oswojony”. Akt nominacji jest więc elementem poznawania i budowania więzi, jest też informacją dla innych, jaki stosunek osoba nazywająca ma do denotatu nazwy. Od najmłodszych lat dzieci nazywają swoje zabawki czy inne przedmioty z ich otoczenia. Robiąc to, z jednej strony naśladują dorosłych, a z drugiej wykazują się kreatywnością (por. Dziurda-Multan, 2008, s. 96). W dodatku brak

wcześniejszych przyzwyczajęń i znajomość stosunkowo niedużego zasobu nazw już istniejących kreatywność tę dodatkowo wzmacniają, sprawiając, że dzieci nierzadko tworzą nazwy, jakie dorosłemu nie przyszyłyby do głowy. Dzieciństwo to czas dynamicznego rozwoju funkcji poznawczych i motorycznych. Jest to też okres, kiedy podstawową formę aktywności i najważniejszy bodziec stymulujący rozwój dziecka stanowi zabawa (Tomecka-Mirek, 2007, s. 529).

W pierwszej części publikacji (Kij, 2020) skupiono się na **zabawkach humanoidalnych** oraz **zabawkach niewzorowanych na istotach żywych**. W niniejszym opracowaniu analizie poddano nazewnictwo **zwierząt** oraz **pluszowych zabawek zoomorficznych**. Taki dobór obiektów miał na celu uzyskanie materiału służącego do sprawdzenia, czy dzieci wykazują podobne tendencje w nazywaniu zwierząt realnych i „zabawkowych”.

W części teoretycznej poprzedniego artykułu omówiono już pokrótce problematykę zabawy i zabawek oraz przedstawiono miejsce nazw tych przedmiotów w systemie propriów. Ponadto opisano wpływ metafory, metonimii i zjawiska prototypizacji na kształtowanie nazw (Kij, 2020, s. 26–28). Ponieważ podjęte tam zagadnienia odnoszą się również do niniejszego opracowania, uznano, że nie jest konieczne ich ponowne omawianie.

Cel badań i założenia metodologiczne

Cel badań oraz sposób gromadzenia i opracowania danych, a także sposoby ich analizy omówiono szczegółowo w pierwszej części publikacji (Kij, 2020, s. 28–30). W tym miejscu warto przypomnieć najważniejsze punkty. Zamierzeniem autorki było zbadanie poziomu umiejętności nominacyjnych dzieci w wieku od czterech do sześciu lat oraz sposobów tworzenia przez nie nazw zabawek. W tym celu użyto dwuczęściowego formularza ankiety zawierającego pytania metrykalne (o wiek, płeć dziecka, miejsce zamieszkania, uczęszczanie do przedszkola, a także o ilość czasu spędzanego przez dziecko z różnymi osobami) oraz zdjęcia piętnastu zabawek i pięciu zwierząt, którym należało nadać imiona. Materiał podzielono na piętnaście grup według motywacji nazw (tabela 1). W artykule imiona podane przez dzieci zapisano kursywą, cudzysłowem podwójnym opatrzone wyjaśnienia dzieci lub rodziców, w cudzysłowie pojedynczym umieszczono przybliżoną wymowę imion zaczerpniętych z języków obcych.

Najważniejszym źródłem wiedzy o motywacjach nazw były wyjaśnienia podawane przez rodziców. W przypadkach gdy wyjaśnień tych nie uzyskano, posłużono się dwiema metodami pośrednimi: rozległą kwerendą internetową, ze szczególnym uwzględnieniem informacji o bajkach i utworach dla najmłodszych, oraz

TABELA 1. Motywacja tworzenia nazw przez dzieci

Lp.	Kategoria	Opis
1	Twórczość i przedmioty dla dzieci	Nazwy motywowane literaturą, filmami, muzyką, kreskówkami, a także przeniesione z zabawek
2	Internet	Imiona i pseudonimy osób znanych w serwisach społecznościowych, w YouTube itp.
3	Imiona	Polskie i obce, jeżeli brak przesłanek, by zakwalifikować je do innej kategorii
4	Osoby z najbliższego otoczenia	Członkowie rodziny, koleżanki i koledzy
5	Zoonimy	Popularne imiona zwierzęce
6	Cechy zewnętrzne	Wygląd, kolor, ubranie, materiał, zachowanie, sposób działania itp.
7	Odgłosy	Dźwięki wydawane przez zwierzę zabawkę lub przez postać, którą zabawka przedstawia
8	Funkcja zabawki	Do czego zabawka służy
9	Podobieństwo i przyległość	Nazwy motywowane metaforycznie i metonimicznie
10	Abstrakcyjne kreacje dziecięce	Nazwy nieistniejące w leksykonie języka polskiego
11	Nazwy konwencjonalne	Utarte nazwy typów zabawek
12	Nazwy konwencjonalne zmodyfikowane	Utarte nazwy typów zabawek twórczo zmodyfikowane przez dzieci
13	Nazwy marketingowe	Nazwy produktów opatentowane przez ich producentów
14	Nazwy marketingowe zmodyfikowane	Nazwy produktów opatentowane przez ich producentów twórczo zmodyfikowane przez dzieci
15	Nazwy niejasne	Nazwy występujące w polskim leksykonie, lecz niewykazujące uchwytnej relacji z obiektem nazywanym

ŹRÓDŁO: M. KIJ (2020). Umiejętności nominacyjne przedszkolaków. *Logopedia Silesiana*, 9, 29–30. <https://doi.org/10.31261/LOGOPEDIASILESIANA.2020.09.16>.

rejstem imion osób żyjących bazy PESEL¹ (*Lista imion męskich; Lista imion żeńskich*). W bazie imion sprawdzano częstotliwość występowania antroponimów zarejestrowanych w materiale nazewniczym. Pozwalało to ocenić, czy dane imię zostało przeniesione przez dzieci od znanych im osób, czy inne możliwe motywacje są bardziej prawdopodobne².

¹ Warto pamiętać, że PESEL można pod pewnymi warunkami nadawać obcokrajowcom, dlatego baza danych PESEL jest większa niż szacowana populacja Polski.

² Uznano, że imiona występujące nie częściej niż w połowie promila populacji – noszone przez mniej niż 10 019 żyjących mężczyzn albo mniej niż 10 549 kobiet – są zbyt mało rozpowszechnione

Wyniki badań

Ze 103 zgromadzonych ankiet uzyskano materiał nazewniczy liczący 1938 chrematonimów i zoonimów. W 123 przypadkach dzieci nie nadały zabawkom imion, natomiast w 4 przypadkach – po 2 różne imiona. W grupie respondentów było 56 chłopców (54%) i 47 dziewcząt (46%). Najliczniej reprezentowane były sześciolatki – 41 dzieci (40%). Pięciolatek było 28 (27%), a czterolatek 34 (33%). Większość badanych mieszkała na wsi – 66 (64%), z miast do 25 tys. mieszkańców pochodziło 13 dzieci (13%), a z większych miast – pozostałe 24 dzieci (23%). W trakcie badania 93 dzieci (92%) uczęszczało do przedszkoli.

Materiał do nazywania, składający się z 20 zdjęć, podzielono na 4 grupy. **Zabawki humanoidalne oraz przedmioty niewzorowane na istotach żywych** omówiono w poprzednim artykule (Kij, 2020). Niniejsze opracowanie zawiera analizę nazewnictwa zanotowanego w dwóch pozostałych grupach. Są to młode i dorosłe **zwierzęta** – młody niedźwiedź czarny (ilustracja 1), szczenię rasy labrador retriever (ilustracja 2), młody kot domowy (ilustracja 3), papuga ara (ilustracja 4) i koń rasy tinker (ilustracja 5) oraz **pluszowe zabawki zoomorficzne**, o różnym stopniu antropomorfizacji, a także o różnym stopniu podobieństwa do prawdziwych zwierząt – miś (ilustracja 6), piesek (ilustracja 7), jednorożec na biegunach (ilustracja 8), zabawka licencjonowana³ Kubuś Puchatek (ilustracja 9) oraz orka (ilustracja 10). Celem zestawienia nazw zwierząt i nazw zabawek było uchwycenie podobieństw lub różnic między imionami nadawanymi przez dzieci istotom żywym i zabawkom.

by, poza jednostkowymi przypadkami, dzieci w tym wieku miały z nimi styczność (często mogą one nie być przez przedszkolaków identyfikowane jako antroponimy).

³ Zabawki licencjonowane to przedmioty i postaci o zastrzeżonym wzornictwie, których pierwowzory znane są z literatury lub filmu. Właściciele praw autorskich często udzielają innym podmiotom odpłatnej licencji na produkcję zabawek tego typu. W każdej z trzech grup zabawek uwzględnionych w badaniu znajdowała się jedna zabawka licencjonowana. W pierwszej części badania (Kij, 2020) były to lalka Elsa oraz samochód Zygzak McQueen, w niniejszym artykule taką zabawką jest Kubuś Puchatek (prawa do wszystkich trzech postaci należą do Walt Disney Company).



ILUSTRACJA 1. Niedźwiedziątko

FOT. J. Coda. ŹRÓDŁO: Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/rikkisrefugeother/13987749143> [data dostępu: 13.03.2021]. Licencja CC BY 2.0.



ILUSTRACJA 2. Szczenię

FOT. K. Blaha. ŹRÓDŁO: Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/vironevaeh/16180187872/in/photostream/> [data dostępu: 13.03.2021]. Licencja CC BY 2.0.



ILUSTRACJA 3. Kocię

FOT. I. Figueroa. ŹRÓDŁO: Unsplash.

https://unsplash.com/photos/B2lrDzu8_0E [data dostępu: 13.03.2021].



ILUSTRACJA 4. Papuga

FOT. Ch. Alvarenga. ŹRÓDŁO: Unsplash.

<https://unsplash.com/photos/3osGqRRtQBE> [data dostępu: 13.03.2021].



ILUSTRACJA 5. Koń

FOT. T. Quine. ŹRÓDŁO: Flickr.

<https://www.flickr.com/photos/quinet/6868661565> [data dostępu: 13.03.2021]. Licencja CC BY 2.0.



ILUSTRACJA 6. Miś
ŹRÓDŁO: Archiwum autorki.



ILUSTRACJA 7. Piesek
ŹRÓDŁO: Archiwum autorki.



ILUSTRACJA 8. Jednorożec
ŹRÓDŁO: Archiwum autorki.



ILUSTRACJA 9. Kubuś Puchatek
ŹRÓDŁO: Archiwum autorki.



ILUSTRACJA 10. Orka
ŹRÓDŁO: Archiwum autorki.

Ogólne tendencje nazwotwórcze

Dane dotyczące częstotliwości występowania różnych typów motywacji nazewniczych z uwzględnieniem wszystkich trzech grup zabawek oraz grupy zwierząt przedstawiono zbiorczo w tabeli 2. Twórczość i przedmioty stanowiły źródło motywacji nazewniczej najczęściej w przypadku zabawek humanoidalnych (10%). Wśród zwierząt i „pluszaków” zoomorficznych odsetek ten był niższy, ale różnica była niewielka (odpowiednio 8% i 7%). Zabawki niewzorowane na istotach żywych odbiegały znacząco od tego schematu (4%). Imiona stanowiły źródło 12% nazw zabawek humanoidalnych, czyli częściej niż to odnotowano w odniesieniu do innych grup i tutaj różnice były mocniej zaznaczone: wśród zwierząt – 5%, a wśród pozostałych zabawek – po 2%. Transfer imion z innych zoonimów był podstawą 9% nazw zwierząt, natomiast nie stanowił znaczącego odsetka w pozostałych grupach. Na wygląd najczęściej zwracano uwagę w przypadku pluszowych zabawek (7%). W pozostałych przypadkach motywacja ta dotyczyła od 2% do 3% nazw. Kreacje metaforyczne i metonimiczne najczęściej występowały w nazwach „pluszaków” (7%) oraz zwierząt (4%). Abstrakcyjne kreacje dziecięce stanowiły dosyć duży odsetek nazw (5%–7%) we wszystkich grupach z wyjątkiem zabawek pluszowych. Częstotliwość używania konwencjonalizmów oraz ich modyfikacji to najbardziej widoczna różnica w nazewnictwie poszczególnych rodzajów zabawek – najmniej takich nazw (łącznie 23%) zanotowano w przypadku zabawek humanoidalnych i była to jedyna grupa, w której ten typ motywacji nazewniczej nie był najczęstszy. Wśród pluszowych zabawek nazwy konwencjonalne stanowiły blisko połowę zebranych onimów (46%), a wśród niewzorowanych na istotach żywych oraz zwierząt – odpowiednio 65% i 61%. Ostatnią grupą motywacyjną, na którą warto zwrócić uwagę ze względu na częstotliwość, są nazwy marketingowe. Najwyższy ich odsetek wystąpił wśród zabawek humanoidalnych (29%); wśród „pluszaków” wyniósł on 15% (16%, jeżeli doliczyć nazwy zmodyfikowane), a wśród zabawek niewzorowanych na istotach żywych – 10%. Zabawek nienazwanych przez respondentów znalazło się niemal po tyle samo w każdej grupie (po 7%), natomiast odsetek nienazwanych zwierząt był o ponad połowę niższy (3%).

Poza podziałem na grupy według motywacji nazewniczych w obu artykułach wyróżniono kreacje oryginalne (typy motywacyjne 1–10, 12, 14, 15) oraz naśladowcze (typy 11 i 13). Najwięcej imion oryginalnych uzyskały lalki (242 wystąpienia, 47%), jednocześnie jednak to wśród nich zanotowano najwyższy odsetek brakujących nazw (39, tj. 7,5%). Zabawkom niewzorowanym na istotach żywych nadano zaledwie 134 nazwy oryginalne (26%) i był to najniższy wynik. Zwierzęta uzyskały 212 nazw oryginalnych (41%), a „pluszaki” osiągnęły niemal identyczny wynik – 211 wystąpień (40,5%). Nienazwanych zostało odpowiednio 3,5% zwierząt i 6,5% pluszowych zabawek.

TABELA 2. Motywacja nazewnicza – trzy grupy zabawek i grupa zwierząt

Lp.	Motywacja	Zabawki humanoidalne		Zabawki niewzorowane na istotach żywych		Zwierzęta		Pluszowe zabawki zoomorficzne		Razem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	Twórczość i przedmioty dla dzieci	53	10	19	4	38	7	39	8	149	7
2	Internet	2	-	-	-	3	1	3	1	8	-
3	Imiona	64	12	10	2	24	5	8	2	106	5
4	Osoby z najbliższego otoczenia	31	6	1	-	5	1	5	1	42	2
5	Zoony	3	1	3	1	45	9	9	2	60	3
6	Cechy zewnętrzne	10	2	14	3	16	3	34	7	74	4
7	Odgłosy	2	-	4	1	7	1	1	-	14	1
8	Funkcja zabawki	4	1	6	1	1	-	21	4	32	2
9	Podobieństwo i przyległość	3	1	-	-	19	4	34	7	56	3
10	Abstrakcyjne kreacje dziecięce	37	7	36	7	24	5	10	2	107	5
11	Nazwy konwencjonalne	87	17	291	57	278	54	200	39	856	42
12	Nazwy konwencjonalne zmodyfikowane	24	5	41	8	34	7	36	7	135	7
13	Nazwy marketingowe	147	29	54	10	-	-	78	15	279	14
14	Nazwy marketingowe zmodyfikowane	-	-	-	-	-	-	3	1	3	-
15	Nazwy niejasne	9	2	-	-	3	1	2	-	14	1
Brak odpowiedzi		38	7	36	7	18	3	34	7	126	6
Razem		514	100	515	100	515	100	517	100	2061	100

Źródło: Opracowanie własne.

To, czy dana zabawka uzyska dużo imion oryginalnych, zależy od wielu czynników, z których najważniejsze wydają się dwa: stopień identyfikacji z zabawką oraz znajomość zabawki danego rodzaju pod jakimś wcześniej nadanym imieniem (nazwą marketingową). Przykładowo, w grupie pluszowych zabawek najniższy odsetek oryginalnych kreacji wystąpił w przypadku Kubusia Puchatka – zaledwie 12%, a ponad trzy czwarte (76%) stanowiły właśnie nazwy marketingowe (*Kubuś*, *Kubuś Puchatek* oraz *Puchatek*). Pozostałe cztery zabawki z tej grupy uzyskiwały od 30% do 72% imion oryginalnych. Dla porównania, w nazewnictwie zwierząt rozrzut liczby kreacji oryginalnych wyniósł zaledwie 7% – najmniej uzyskała papuga (40%), a najwięcej szczenię (47%). Co interesujące, średni odsetek tych kreacji niewiele różnił się pomiędzy grupami – 43% wśród zwierząt i 40% wśród pluszowych zabawek.

Zwierzęta

W tabeli 3 przedstawiono liczbowy i procentowy rozkład typów motywacyjnych nazw w grupie zwierząt. Ponad połowę zanotowanych nazw stanowiły konwencjonalizmy – 54%. Stosunkowo często występowały również popularne nazwy własne powszechnie identyfikowane jako zoonimy (9%), nazwy motywowane twórczością i przedmiotami dla dzieci (7%) i nazwy konwencjonalne zmodyfikowane (6%). Pozostałe motywacje stanowiły maksymalnie po 5%.

TABELA 3. Motywacja nazewnicza – zwierzęta

Lp.	Motywacja	Niedźwie- działtko		Szczenię		Kocię		Papuga		Koń		Razem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Twórczość i przedmioty dla dzieci	8	8	4	4	8	8	10	10	7	7	37	7
2	Internet	–	–	3	3	–	–	–	–	–	–	3	1
3	Imiona	3	3	3	3	5	5	8	8	6	6	25	5
4	Osoby z najbliższego otoczenia	2	2	1	1	2	2	–	–	1	1	6	1
5	Zoonimy	1	1	21	20	12	12	1	1	9	9	44	9
6	Cechy zewnętrzne	5	5	1	1	3	3	2	2	5	5	16	3
7	Odgłosy	1	1	1	1	1	1	5	5	–	–	8	2
8	Funkcja	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	1	–
9	Podobieństwo i przyległość	4	4	3	3	3	3	4	4	6	6	20	4

cd. tabeli 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
10	Abstrakcyjne kreacje dziecięce	5	5	4	4	2	2	8	8	5	5	24	5
11	Nazwy konwencjonalne	56	54	53	51	55	53	57	55	56	54	277	54
12	Nazwy konwencjonalne zmodyfikowane	14	14	6	6	6	6	3	3	4	4	33	6
13	Nazwy marketingowe	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
14	Nazwy marketingowe zmodyfikowane	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
15	Nazwy niejasne	–	–	–	–	3	3	–	–	–	–	3	1
Brak odpowiedzi		4	4	2	2	3	3	5	5	4	4	18	3
Razem		103	100	103	100	103	100	103	100	103	100	515	100

ŹRÓDŁO: Opracowanie własne.

Zwierzęta okazały się najłatwiejsze do nazwania dla dzieci z najmłodszej grupy wiekowej (99% nazw) oraz z najstarszej (99,5%). Pięciolatki wymyśliły imiona dla zwierząt w 89% przypadków. Dzieci sześciolatnie stworzyły ponad 60% nazw oryginalnych, a pięcio- i czterolatki – po 30%.

Grupa sześciolatek

W grupie imion nadanych zwierzętom przez sześciolatnie dziewczynki znalazło się trzynaście pochodzących z bajek i zaczerpniętych z nazewnictwa produktów dla dzieci. Były to następujące kreacje: *Blue*⁴, *Miś Kubuś* (niedźwiedziątko), *Marszał*⁵, *Masza*⁶ (szczenię), *Blanka*⁷, *Kitty*⁸, *Kotka Stella*⁹

⁴ Niebieskawe szczenię (suczka) z australijskiego serialu animowanego *Bluey* (Ludo Studio 2018) lub Blu – samiec ary błękitnej, główny bohater filmów animowanych *Rio* i *Rio 2* (Blue Sky Studios 2011, 2014).

⁵ Szczenię dalmatyńczyka z serialu animowanego *Psi Patrol* (Spin Master Entertainment, od 2013).

⁶ Bohaterka rosyjskiego serialu animowanego *Masza i Niedźwiedź* (Animaccord, od 2009).

⁷ Od imienia interaktywnej zabawki kocięcia – Blanka lub Bianka albo od imienia żeńskiego Blanka (obecnie nosi je 17 861 osób w Polsce); zgodność rodzajowa oraz naturalne dziecięce zainteresowanie zabawkami pozwala uznać tę pierwszą motywację za bardziej prawdopodobną.

⁸ Imię może pochodzić od postaci Kitty White (lepiej znanej jako Hello Kitty) – białej kotki, stworzonej w 1974 roku przez japońską firmę Sanrio. Kotka jest bohaterką filmów, gier oraz pojawia się na wielu „gadżetach”. Inna możliwa motywacja to postać Kitty Kociłapki występująca w filmie animowanym *Kot w butach* (DreamWorks Animation 2011).

⁹ Prawdopodobne są dwie inspiracje nazewnicze: 1) bohaterka filmu animowanego *Skok przez płot* (DreamWorks Animation 2006) – samica skunksa przyjaciółka kota Tigera; 2) któraś z zabawek „My Little Pony” (marka należących do firmy Hasbro zabawek, seriali animowanych oraz innych

(kocię), *Polly*¹⁰ (2¹¹), *Polinezja*¹² (papuga), *Konik Stella*, *Pinki Pie*¹³, *Mustang*¹⁴ (koń). Jedenaście nazw pochodziło od imion ludzkich – *Heniusz* i *Milena* (niedźwiedziątko), *Ola*, *Ileczka*¹⁵ (kocię), *Ala*, *Artek*¹⁶, *Basia Emilka*, *Michasia* (papuga) oraz *Ksaweryn*¹⁷ i *Nadia*¹⁸ (koń). W tej grupie pojawiło się trzynaście nazw transonimizowanych z popularnych zoonimów, przy czym ponad połowa z nich desygnowała szczenię – *Azorek*, *Bąbel*, *Burek*, *Kajtek*¹⁹, *Rafik*, *Reksio*, *Tofik*. Trzy z pozostałych imion uzyskało kocię – *Mruczek* i *Puszek* (2), dwa otrzymał koń – *Piorun* i *Roksi*, a niedźwiedziątko zostało *Pysiem*. Najwyższy odsetek stanowiły nazwy konwencjonalne (44 użycia). Niedźwiedziątko uzyskało jedenaście nazw – *Miś* (8), *Niedź-*

produktów licencyjnych). Nie występuje tam wprawdzie kucyk o imieniu Stella, ale bohaterami popularnego serialu *My Little Pony. Przyjaźń to magia* (Hasbro Studios 2010–2019) są m.in. dwa pegazy, o imionach Stellar Flare i Stellar Eclipse.

¹⁰ W krajach anglosaskich to jeden z najbardziej rozpowszechnionych i historycznie zakorzenionych zoonimów (por. Kovalchik, 2014), jest jednak mało prawdopodobne, aby był powszechnie znany dzieciom w Polsce, a mówiąca papuga o imieniu Polly występuje w kilku odcinkach *Świnki Peppy* i jest to najbardziej prawdopodobne źródło transonimizacji.

¹¹ Jeżeli w obrębie omawianej kategorii występują jednobrzmiące nazwy, cyfra podana po chrematonimie pokazuje, ile razy dana nazwa została odnotowana.

¹² Postać z serii powieści dla dzieci Hugh Loftinga, których bohaterem jest weterynarz John Dolittle – mówiąca papuga, która uczy doktora mowy zwierząt. Dzieci mogą znać ją również z filmu *Doktor Dolittle* (Universal Pictures 2020).

¹³ *Pinkie Pie* (oryginalna pisownia) – to będąca kucykiem, jedna z głównych bohaterek serialu animowanego *My Little Pony. Przyjaźń to magia*.

¹⁴ *Mustang z Dzikiej Doliny* (DreamWorks Animation 2002).

¹⁵ Zdrobnienie od Ilony, Ilany bądź jednego z kilku innych imion żeńskich zawierających częśćkę *-il-*.

¹⁶ Zdrobnienie od imienia Artur, Artem bądź jednego z kilku rzadkich imion męskich o podobnym brzmieniu.

¹⁷ Imię to ma bardzo niską frekwencję (poświadczono 5 wystąpień w Polsce). Nieco częściej spotyka się żeńską odmianę – *Ksaweryna* (28). Natomiast w kwerendzie internetowej wyszukiwarka zwróciła około 2800 wyników, z których większość dotyczyła warszawskiego urbonimu Osiedle Ksaweryn. Jednak przeniesienie nazwy osobowej wydaje się bardziej prawdopodobną motywacją niż transonimizacja z nazwy miejscowej.

¹⁸ Imię to jest w ostatnich latach coraz popularniejsze w Polsce (znajduje się w pierwszej setce najczęściej występujących), istnieje też jednak alternatywna motywacja – zoonim mógł zostać zaczerpnięty z serwisu YouTube (kanał „Nadia”).

¹⁹ Część określeń zakwalifikowanych jako popularne zoonimy to imiona nadawane ludziom. Ponieważ w przyjętej klasyfikacji nie przewidziano kategorii nazw wielomotywacyjnych, przypadki wątpliwe przyporządkowano do kategorii, która wydawała się bardziej prawdopodobna. Decyzję opierano na analizie frekwencji występowania imienia w polskiej populacji, formy, w jakiej zostało podane (pełne imię, zdrobnienie, zgrubienie), oraz na kwerendzie internetowej w celu sprawdzenia, jak często imię pojawia się w funkcji zoonimu. Jeżeli nazwa w funkcji antroponimu nie występowała znacząco częściej niż jako zoonim, za bardziej prawdopodobne uznawano przeniesienie jej od nazwy innego zwierzęcia niż transfer z nazwy osobowej. Należy jednak przyznać, że taka klasyfikacja, pomimo największej staranności w jej tworzeniu, jest do pewnego stopnia arbitralna.

wiadek (3), po dziewięć nazw konwencjonalnych przypisano papudze – *Ara* (4), *Papuga* (4), *Ptaszek* i koniowi – *Konik* (2), *Koń* (4), *Kuc*, *Kucyk* (2). Kocię zostało nazwane osiem razy – *Kiciuś*, *Kot*, *Koteczek*, *Kotek* (5), a szczenię siedem – *Pies* (2), *Piesek* (4), *Szczeniaczek*. Kolejnych siedem nazw konwencjonalnych zostało zmodyfikowanych. Popularnymi sposobami modyfikacji są: użycie końcówki fleksyjnej -u²⁰: *Misiu*, *Misiu Pysiu*, *Piesiu*, *Piesiukiciuś* (por. Myszką, 2007, s. 275), użycie zdrobnienia lub dodanie przymiotnika „mały”: *Kitka*, *Mały Kotek*, *Piesek Mały*. Dziewczynki stworzyły dziewięć nazw abstrakcyjnych, przy czym połowa była dziełem jednego dziecka: *Osin* (niedźwiedziątko), *Homej* (szczenię), *Jak* (kocię), *Fas* (papuga) i *Kaman* (koń). Pozostałe nazwy to: *Ricken* (niedźwiedziątko), *Lula* i *Blisa* (papuga) oraz *Sidi* (koń). Wśród nazw wymyślonych przez dziewczynki prawdopodobnie nie znalazły się żadne określenia motywowane imionami osób z najbliższej rodziny (żadna z nazw nie została opisana przez ankietowanych jako powstała w wyniku takiego przeniesienia). Interesującymi przykładami inwencji sześciolatek są nazwy *Kryształek* i *Błysk* (kocię) oraz *Tęcza* (papuga). Ta ostatnia może być wyjaśniona prostą metaforą konceptualną: papuga jest wielobarwna jak tęcza, więc PAPUGA JEST TĘCZĄ. W przypadku kocięcia proces konceptualizacji jest bardziej skomplikowany, ponieważ trudno dostrzec uchwytą relację między futrzastym ssakiem a minerałem. Jedynie oczy zwierzęcia mogą budzić skojarzenie z połyskiem kryształu. Musiało więc nastąpić tutaj przesunięcie metonimiczne CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ, a jego wynik uległ wtórnej metaforyzacji²¹.

Chłopcy w grupie sześciolatek podali dwanaście nazw inspirowanych bajkami. Najwięcej z nich uzyskała papuga – *Polly* (2), *Pipi*, *Tim*²². Niedźwiedziątko zostało nazwane w ten sposób trzy razy – *Miś Kuba*²³, *Puchatek*, Bruno²⁴, a po dwa razy szczenię – *Pluto*, *Ozzy*²⁵ ('ozi') i koń – *Koń w Butach*, *Bumerang*²⁶. Kot został nazwany *Filemonem*. Sześć kolejnych nazw pochodziło od imion ludzi, z czego połowa została nadana koniowi – *Wilhelm*, *Lucek*, *Teresa*. Pozostałe trzy

²⁰ „Owa pierwotna końcówka wołacza, blokująca lub ograniczająca fleksję rzeczowników [...] jest z entuzjazmem przyjmowana przez młodzież” (Myszką, 2007, s. 275). Jak można zauważyć, dzieci również chętnie posługują się tą strukturą.

²¹ Tego typu połączenia metonimii i metafory bywają niekiedy określane jako metaftonimia (por. Rutkowski, 2017, s. 92).

²² Jeden z minionków – jaskrawożółtych psotnych stworzonek, które pojawiły się jako postaci drugoplanowe w filmie animowanym *Jak ukraść księżyc* (2010) i w dwóch jego kontynuacjach (2013, 2017) oraz jako główne postaci w samodzielnej produkcji *Minionki* (2015; wszystkie wymienione filmy wyprodukowane przez Universal Pictures).

²³ Bohater serialu animowanego *Mały miś Kuba* (Annix Studios 2007).

²⁴ *Przygody Misia Bruno* (2003–2005), amerykańsko-francuski serial animowany.

²⁵ Pies rasy beagle, tytułowy bohater filmu animowanego *Ozzy*, Arcadia Motion Pictures / Capitán Araña 2016, premiera w Polsce – 2017).

²⁶ Ogier, jeden z bohaterów serialu animowanego *Mustang. Duch wolności* dostępnego w serwisie Netflix (DreamWorks Animation Television, od 2017).

imiona należały do szczenięcia (*Sylwester*), kocięcia (*Zdzisiek*) oraz papugi (*Michasia*). Wysoki odsetek stanowiły zoonimy; po cztery takie nazwy zarejestrowano w przypadku szczenięcia – *Sonia* (por. Warchoń, 2007, s. 553), *Maks*, *Pimpus*, *Tutek*, kota – *Bella*, *Ziuta*, *Mruczuś*, *Kizior* i konia – *Piorun*, *Baśka* (por. Warchoń, 2007, s. 550–551), *Wiesiek*, *Pimpek*, a jedną w przypadku papugi (*Pimpek*). Dla sześciolatek imię *Pimpek* lub *Pimpus* nie wydaje się wiązać z jednym gatunkiem zwierzęcia. Otrzymuje je zarówno pies, jak i koń oraz – co zupełnie nietypowe – papuga. Wygląd i sposób zachowania zainspirowały utworzenie jedynastu nazw – najwięcej z nich otrzymało niedźwiedziątko (*Słodki Miś*, *Słodziak*, *Miluszek*, *Misiaczek Pluszaczek*), następne w kolejności było kocię (*Milusiak*, *Szarek*, *Śmieszek*); dwa imiona należały do konia (*Białogrzywy*, *Brykacz*), a po jednym otrzymały szczenię (*Słodziak*) i papuga (*Papuzka Kolorówka*). Papuga konotuje się z umiejętnością naśladowania mowy, co znalazło odbicie w czterech nazwach nadanych przez sześciolatek – *Gadaczka*, *Gadułka*, *Papuga Wszystko Mówiąca*, *Powtarzałka*. Jedno imię związane z odgłosami zostało nadane również szczenięciu – *Hauczek*. Trzydzieści pięć zarejestrowanych onimów nosiło znamiona konwencjonalności – niedźwiedziątku nadano imiona *Misio*, *Miś* (2), *Niedźwiadek* (2), *Niedźwiedź* (2), szczenię zostało nazwane *Pieskiem* (3), *Piesiem* (2), *Psem* (2), *Szczeniackiem* i *Szczeniakiem*, kocię zostało *Kicią*, *Kotem* (2), *Koteczkim* i *Kotkiem* (3). Papuga została pięć razy określona po prostu jako *Papuga*, uzyskała też dwie nazwy gatunkowe *Ara*. Najmniej tego typu określeń nadano koniowi – *Koń* (4) i *Konik*. Kolejne osiem nazw konwencjonalnych zostało zmodyfikowanych – *Misiu*, *Niedźwiedź Gawra*, *Niedźwiedź Miłosz*, *Kocio* (2), *Mała Papuzka*, *Konik Edward* i *Konik Hipolit*.

Grupa pięciolatek

Wśród pięciolatek imiona ludzkie nie cieszyły się dużym powodzeniem jako źródło nazw zwierząt. W zestawieniu znalazło się ich zaledwie dwa – *Zosia* (papuga) i *Laura* (koń). Nieco częściej dziewczynki przenosiły popularne zoonimy – takie nazwy nadały szczenięciu (*Łatek*, *Pimpek*, *Sasza*²⁷), kocięciu (*Miauczek*, *Mruczek*) oraz koniowi (*Konik Borówka*²⁸). Ponad połowę zarejestrowanych onimów stanowiły nazwy konwencjonalne. Każde zwierzę zostało nimi obdarzone

²⁷ Sasza (wraz z alternatywną pisownią: Sacha) ma w Polsce bardzo niską frekwencję jako imię zarówno męskie, jak i żeńskie (łącznie poniżej 200 wystąpień). Częściowo wynika to z faktu, że dopuszczalność jego nadawania była wielokrotnie negatywnie opiniowana przez Radę Języka Polskiego (*Sasza*, 2010, 2013, 2014). Kwerenda internetowa wskazuje natomiast, że imię to jest stosunkowo często nadawane psom, niekiedy również kotom.

²⁸ Borówka to popularne imię nadawane koniom. Możliwe, że eponimem tego imienia był koń z wydanej w 1947 roku powieści Janiny Porazińskiej pod tym samym tytułem, jednak dziecko najprawdopodobniej przeniosło je od innego zwierzęcia.

niemal po równo: niedźwiedziątko – *Miś* (4), *Niedźwiadek* (2), szczenię – *Pies*, *Piesek* (4), kocię – *Kot* (2), *Koteczek*, *Kotek* (2), *Kotka*, papuga – *Papuga* (5), *Papuzka* oraz koń – *Koń* (4), *Kucyk*. Pięć nazw konwencjonalnych zostało dodatkowo zmodyfikowanych – *Misiu*, *Niedźwiadek Ala*, *Piesiaczek*, *Papuzka Arka*, *Konik Wiki*. Trzy nazwy zostały wykreowane metaforycznie i metonimicznie – szczenię zostało nazwane *Maliną* i *Różą*, ponieważ miało na szyi jaskrawoczerwoną obrożę, a papuga otrzymała imię *Kolczyk*, bo jest „barwna jak biżuteria”. Interesujące jest również nadanie przez dziewczynkę kocięciu imienia *Aspirant* (por. *Aspirant*. Słownik Języka Polskiego; *Stopnie policyjne*), nie udało się niestety odtworzyć toku rozumowania, który doprowadził dziecko do tego typu nominacji.

Aż 55 stworzonych przez pięcioletnich chłopców nazw zwierząt (tj. niemal trzy czwarte) stanowiły nazwy konwencjonalne: *Miś* (5), *Niedźwiadek* (2), *Niedźwiedź* (3), *Pies* (7), *Piesek* (5), *Kot* (7), *Kotek* (3), *Papuga* (11), *Konik*, *Koń* (10), *Kucyk*. Dopełnieniem tej grupy są trzy nazwy zmodyfikowane (*Mały Niedźwiadek*, *Misiu* oraz *Kotunio*). Sześć nazw powstało na podstawie literatury i bajek dla dzieci (większość stworzona przez jednego chłopca); były to: *Miś*²⁹, *Luka*³⁰ (szczenię), *Kot w Butach*³¹, *Polly* (papuga) i *Koń Grzywka*³². Inny pięcioletek stworzył kolejne dwa imiona inspirowane bajkami – *Tygrys*³³ (kot) oraz *Koko*³⁴ (papuga). Żadna z pozostałych kategorii nazw nie wystąpiła więcej niż trzy razy. Nazywając papugę, jeden z pięcioletków podał rymowaną frazę: *Papuga Kolorowa wymyśla nowe słowa*. Pierwszą jej część można potraktować jako imię motywowane wyglądem.

²⁹ Dopisek od rodzica („z bajki *Masza i Niedźwiedź*”) nie pozostawia wątpliwości, czym kierowało się dziecko w procesie nominacji. Wprawdzie w rosyjskojęzycznym oryginale niedźwiedź nosi imię Misza, czyli Michał (por. Kantor, 2003, s. 57), jednak w polskiej wersji imię to nie występuje, a Masza zwraca się do niego po prostu „Misiu”.

³⁰ Imię prawdopodobnie przejęte od postaci z bajki *Miraculum. Biedronka i Czarny Kot*. Biorąc pod uwagę, że większość nazw podanych przez dziecko w ankiecie była niewątpliwymi aluzjami do bajek, można założyć, że dotyczy to również „Luki”.

³¹ Postać z ludowej baśni znanej co najmniej od XVI wieku. Wzorowany na postaci z baśni *Kot w butach* jest jednym z bohaterów filmów animowanych z serii „Shrek” (DreamWorks Animation 2004, 2007, 2010) oraz głównym bohaterem filmu animowanego *Kot w butach* (2011) i serialu *Przygody Kota w butach* (2015–2018).

³² Rodzic podał informację, że nazwa pochodzi z bajki *Traktor Tom* (2003–2004).

³³ Kot państwa Jonesów z serialu animowanego *Strażak Sam* (1987–2008) lub kot ze wspomnianej już pełnometrażowej animacji *Skok przez płot*.

³⁴ Antropomorficzny królik (dziewczynka) z serialu animowanego dla dzieci w wieku przedszkolnym *Bing* (od 2014).

Grupa czterolatków

Siedem imion w grupie nadanych przez czteroletnie dziewczynki stanowiły zoonimy – *Normi*, *Pako*, *Toficzek* (szczenię), *Kasztan*³⁵, *Kitek* (kocię) oraz *Aria*³⁶ i *Pony*³⁷ (koń). Imiona *Pako*, *Kasztan* i *Aria* zostały podane przez jedną dziewczynkę, która ponadto nazwała pluszowego pieska *Kolejnym Psem Pako*. Ponad połowę nazw stanowiły kreacje konwencjonalne – *Misio*, *Miś* (2), *Niedźwiadek* (3), *Niedźwiedź*, *Pies*, *Piesek* (7), *Kotek* (7), *Papuga* (7), *Konik* (6), *Koń*. Pięć nazw konwencjonalnych zostało zmodyfikowanych – *Misiaczek Dominiczek*, *Misiek Niedźwiadkowy*, *Misiu*, *Papuga Skrzydełko*, *Konik Kopytko*, *Konik Walek*. W grupie tej wystąpiły cztery abstrakcyjne kreacje dziecięce – *Emosia*, *Arlos*, *Boku*, *Cat*.

Czteroletni chłopcy w nazywaniu zwierząt najczęściej posługiwali się określeniami konwencjonalnymi – *Miś* (11), *Misio* (2), *Niedźwiedź*, *Niedźwiadek* (2), *Pies* (7), *Piesek* (6), *Piesiek*, *Kot* (8), *Kotek* (8), *Papuga* (15), *Papuzka*, *Ptak*, *Koń* (11), *Konik* (6), *Kucyk* bądź ich modyfikacjami – *Misiu*, *Piesio* (2), *Kicia*, *Ptasio*. Część użyła zoonimów, spośród których trzy zostały przypisane szczenięciu (*Maks*, *Rafik*, *Rikuś*), a jedno – kocięciu (*Mruczek*). W zebranych materiale odnaleziono również kreacje metaforyczne i metonimiczne. *Niedźwiadek* został *Koalą*, konia nazwano *Hipisem* i *Krowkiem*. *Niedźwiadek* zyskał imię *Zdenerwowany*, szczenię zaś jeden z chłopców określił mianem *Ucho*, ze względu na duże, opadające uszy.

Pluszowe zabawki zoomorficzne

Ostatnią grupą uwzględnioną w formularzu badawczym były pluszowe zabawki zoomorficzne. Tabela 4 przedstawia rozkład typów motywacyjnych nadanych im nazw. Najliczniejszą grupę stanowiły nazwy konwencjonalne (39%), a następne były nazwy marketingowe (15%). W przypadku pozostałych stosunkowo częstszych motywacji twórczość i przedmioty dla dzieci, cechy zewnętrzne, abstrakcyjne wytwory dzieci oraz modyfikowane nazwy konwencjonalne były źródłem 7% chrematonimów każda. Ponadto 7% pluszowych zabawek pozostało bez nazwy. Pozostałe motywacje nie dochodziły do 5%.

³⁵ Dopisek od rodzica: „obecny kot”.

³⁶ Ulubione zwierzę dziecka, jednak pierwotną motywacją jest prawdopodobnie imię kuczka „My Little Pony”. Ponadto postać o imieniu Aria pojawia się również w serialu animowanym *Miraculum. Biedronka i Czarny Kot*.

³⁷ Ze względu na dużą popularność bajek oraz zabawek z serii „My Little Pony” większość przedszkolaków wie, że *pony* oznacza po angielsku kuczka.

TABELA 4. Motywacja nazewnicza – pluszowe zabawki zoomorficzne

Lp.	Motywacja	Miś		Piesek		Orka		Jedno-rożec		Kubuś Puchatek		Razem	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	Twórczość i przedmioty dla dzieci	13	13	7	7	5	5	11	10	2	2	38	7
2	Internet	–	–	–	–	2	2	1	1	–	–	3	1
3	Imiona	1	1	3	3	3	3	–	–	1	1	8	2
4	Osoby z najbliższego otoczenia	1	1	2	2	2	2	–	–	–	–	5	1
5	Zoonimy	1	1	9	9	–	–	–	–	–	–	10	2
6	Cechy zewnętrzne	9	9	15	15	8	8	2	2	–	–	34	7
7	Odgłosy	–	–	1	1	–	–	–	–	–	–	1	–
8	Funkcja zabawki	10	10	8	8	1	1	2	2	–	–	21	4
9	Podobieństwo i przyległość	1	1	23	22	6	6	3	3	1	1	34	7
10	Abstrakcyjne kreacje dziecięce	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	10	2
11	Nazwy konwencjonalne	44	43	24	23	64	62	64	61	4	4	20	39
12	Nazwy konwencjonalne zmodyfikowane	13	13	4	4	5	5	11	10	3	3	36	7
13	Nazwy marketingowe	–	–	–	–	–	–	–	–	78	76	78	15
14	Nazwy marketingowe zmodyfikowane	–	–	–	–	–	–	–	–	3	3	3	1
15	Nazwy niejasne	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–	2	–
Brak odpowiedzi		5	5	5	5	6	6	9	9	9	9	34	7
Razem		103	100	103	100	104	100	105	100	103	100	517	100

ŹRÓDŁO: Opracowanie własne.

Również w grupie pluszowych zabawek najmniej nazw udało się stworzyć pięciolatkom – 88%, a jedynie 30% kreacji było oryginalnych. Wśród czterolatek frekwencja nadanych nazw wyniosła o 6% więcej, o tyle samo procent wyższy był odsetek nazw oryginalnych. Największą kreatywnością wykazały się dzieci z grupy sześciolatek, które wymyśliły najwięcej nazw pluszowych zabawek (97%), w tym niemal połowę stanowiły nazwy oryginalne (47%).

Grupa sześciolatek

Nazywając zoomorficzne pluszowe zabawki, sześciolatki dziewczynki niezadko inspirowały się postaciami z bajek – sześciokrotnie imię z bajki otrzymał

jednorożec: *Celestia*, *Luna*, *Pinkie (2)*, *Pinkie Pie*, *Tęcza*³⁸. Misia nazwano na tej podstawie czterokrotnie – *Luna*, *Misio Tulisio*, *Miś Tulis*³⁹, *Teddy*⁴⁰. Po dwa bajkowe imiona nadano pieskowi – *Chase*, *Teddy* i orce – *Dave*⁴¹, *Dory*⁴². Pluszowy Puchatek został nazwany *Olafem*⁴³. Zdarzyło się, że „pluszaki” otrzymały imiona pochodzące od pseudonimów osób publikujących filmy w serwisie YouTube – orkę nazwano *Miss Agą*, a jednorożca – *Blue Jane*. Imionami ludzkimi został obdarzony piesek – *Ela*, *Filipek*, *Leszek* oraz miś – *Lili*. W przypadku „pluszaków” dziewczynki zwracały na wygląd i materiał większą uwagę, aniżeli nazywając zabawki z innych grup – miś ubrany w różową piżamkę został nazwany *Śpioskiem*, *Pluszakiem*, *Pluszowym Misiem (2)*, a piesek otrzymał nazwy *Plusio*, *Pluszowy Piesek*, *Pluszak*, *Śpioszek*. Stosunkowo mało, w porównaniu do innych grup, było nazw konwencjonalnych. Znalazł się tu *Misio (2)*, *Miś (4)*, w tym jedno użycie na określenie pluszowego Kubusia Puchatka), *Pies*, *Piesek (2)*, *Delfin*, *Delfinek (2)*, *Orka (4)*, *Rybka*, *Wieloryb (3)*, *Jednorożec*, *Jednorożec na Biegunach (2)*, *Konik*⁴⁴, *Konik na Biegunach (4)*, *Unicorn*⁴⁵. Kubuś Puchatek nie doczekał się zróżnicowanego nazewnictwa, najczęściej nominowany był za pomocą jednego z trzech wariantów nazwy marketingowej – *Kubuś*, *Kubuś Puchatek*, *Puchatek*;

³⁸ Źródło inspiracji dla wszystkich tych nazw można odnaleźć wśród postaci z serialu animowanego *My Little Pony. Przyjaźń to magia* – Celestia i Luna to alikorny (skrzydlate jednorożce), współwładczyni Equestrii, fikcyjnej krainy, w której rozgrywa się akcja serialu, a Pinkie Pie (‘pinkie paj’) to różowa klacz kucyka, jedna z głównych bohaterek. Nie ma tam wprawdzie żadnej postaci o imieniu Tęcza, lecz jedną z głównych bohaterek jest klacz pegaza o imieniu Rainbow Dash, posiadająca tęczową grzywę i ogon.

³⁹ Króliś Tulis jest ulubionym „pluszakiem” tytułowego bohatera serialu animowanego dla dzieci w wieku przedszkolnym *Bing* (od 2014).

⁴⁰ *Teddy bear* lub *teddy* to w krajach anglosaskich nazwa rodzajowa oznaczająca pluszowego misia, ale też często pełni ona funkcję imienia nadawanego tej zabawce. Pochodzenie nazwy Teddy w jednym ze swoich szkiców wyjaśniał Ryszard Kantor (Kantor, 2003, s. 58). Badane przedszkolaki przejęły ją najprawdopodobniej od pluszowego misia należącego do świnki Peppy. Również tytułowy bohater brytyjskiego serialu komediowego *Jaś Fasola* (1990–1995) miał misia o tym imieniu. Dzieciom lepiej znany jest zapewne nakręcony w latach 2002–2004 serial animowany *Jaś Fasola*, który można w całości obejrzeć m.in. w serwisie YouTube. Miś Teddy pojawia się tam w każdym odcinku i pełni ważną rolę w perypetiach głównego bohatera.

⁴¹ Jeden z minionków (por. przyp. 22).

⁴² Rybka cierpiąca na utratę pamięci krótkotrwałej, po raz pierwszy pojawia się w filmie animowanym *Gdzie jest Nemo?* (Pixar Animation Studios 2016), jest też tytułową bohaterką filmu animowanego *Gdzie jest Dory?* (Pixar Animation Studios 2016).

⁴³ Magicznie ożywiony bałwanek, jeden z bohaterów filmów animowanych *Kraina lodu i Kraina lodu 2* (Walt Disney Animation Studios 2013 i 2019) oraz kilku krótkich filmów opartych na tej serii.

⁴⁴ Ze względu na fakt, że przedstawiona dzieciom bujana zabawka nie różni się zasadniczo od konika na biegunach, nazwy typu *Koń*, *Konik*, *Kucyk* potraktowano jako konwencjonalne, na równi z określeniami typu *Jednorożec*.

⁴⁵ *Unicorn* (ang.) – jednorożec. Podobnie jak w przypadku słowa *pony*, znajomość jego znaczenia wydaje się być na tyle powszechna wśród przedszkolaków, że nazwę uznano za konwencjonalną.

jedynie dwie sześciolatki nadały mu imiona odbiegające od schematu – metonimiczne (*Miodek*) oraz abstrakcyjne (*Pou Nau*). Dostyc wysoka frekwencja nazw abstrakcyjnych była w dużej mierze wynikiem uczestnictwa jednej ankietowanej, która dla wszystkich zabawek z tej grupy stworzyła neologizmy – miś *Samaj*, piesek *Hemoj*, orka *Hus*, jednorożec *Kanu* i wspomniany już *Pou Nau*. Inne dzieci dodały misia *Sl*, orkę *Lorę*, *Nickesa*, *Roksę* oraz jednorożca *Kinkę*.

Chłopcy w ośmiu przypadkach zaczerpnęli inspiracje z bajek i produktów dla dzieci, nazywając misia *Misiem Kolargolem*⁴⁶, *Pluszowym Misiem Uszatkim*⁴⁷ oraz *Teddym* (2). Piesek stał się *Lolkiem*⁴⁸, *Ozzym* i *Piesiem Lesiem*⁴⁹, a pluszową orkę nazwano *Willi*⁵⁰. Wygląd i zachowanie stanowiły podstawę nominacyjną sześciu chrematonimów: *Pies Uszatek*, *Piesek Malutek*, *Piesek Pluszanka* i *Plusz* (piesek), *Pluszek* (miś), *Oreczka Pływeczka* (orka). Trzydzieści siedem nazw to określenia konwencjonalne. Najwięcej ich uzyskały: jednorożec – *Jednorożec* (6), *Konik* (2), *Koń na Biegunach* (2), *Konik na Biegunach* (3), *Kucyk* i orka – *Delfin* (2), *Delfinek* (2), *Orka*, *Wieloryb* (6). Nieco mniej tego typu nazw nadano misiowi – *Misia*, *Misio* (2), *Miś* (4), *Niedźwiadek*, a najmniej pieskowi – *Pies*, *Piesek* (2), *Piesio*, natomiast Kubuś Puchatek nie uzyskał ani jednej. Dwanaście nazw konwencjonalnych uległo modyfikacji. Miś i jednorożec zostały nazwane odpowiednio: *Misio Ptsio*, *Misiu* (2), *Miś Grizzly* oraz *Bujaczkowy Konik*, *Konik Rózek*, *Konisio*, *Kucyś*. Pozostałe cztery nazwy przypadły na orkę – *Delfiorek*, *Wieloryb Ania* oraz na Kubusia Puchatka – *Misiu* (2). Trzy czwarte imion nadanych Puchatkowi stanowiły nazwy marketingowe – *Kubuś* (3), *Kubuś Puchatek* (5) i *Puchatek* (7), co w połączeniu z dwiema nazwami zmodyfikowanymi (*Misiek Puchatek*, *Puchacio*) oraz dwiema wcześniej wymienionymi nazwami konwencjonalnymi stanowi wszystkie nazwy zanotowane w grupie sześciolatków dla tej zabawki. Na wysoką frekwencję nazw inspirowanych podobieństwem i przyległością wpływ miało to, że

⁴⁶ Colargol, postać stworzona przez Olę Pouchine pojawiająca się w książkach dla dzieci, słuchowiskach radiowych i animacjach. W Polsce zyskał popularność jako tytułowy bohater animowanego serialu lalkowego *Przygody misia Colargola* wyprodukowanego przez Studio Małych Form Filmowych Se-Ma-For (1970–1974). Colargol jest również znany jako Barnaby (Wielka Brytania, USA) lub Jeremy (Kanada).

⁴⁷ Postać z cyklu opowiadań Czesława Janczarskiego (1957–1970) oraz z animowanego serialu lalkowego *Miś Uszatek* (Se-Ma-For, 1975–1987). Jego cechą charakterystyczną jest „klapnięte” lewe ucho.

⁴⁸ Jeden tytułowych bohaterów serialu animowanego *Bolek i Lolek* (Studio Filmów Rysunkowych, Bielsko-Biała 1963–1971).

⁴⁹ Dostępna w sprzedaży internetowej grafika ozdobna do pokoju dziecięcego – brązowy pies ze zwisającymi uszami noszący niebieską muszkę.

⁵⁰ Orka Willy jest bohaterem czterech części amerykańskiego filmu rodzinnego *Uwolnić orkę* (Warner Bros 1993, 1995, 1997, 2010) oraz serialu animowanego pod tym samym tytułem (1994). Wykluczono inspirację imieniem ze względu na niską frekwencję w Polsce (Wilibald – 146, Wiliam – 56, Wili – 15 i jednostkowe wystąpienia innych imion o podobnym brzmieniu).

wielu sześciolatek traktowało pluszowego pieska jak rodzaj misia – stąd imiona: *Misio*, *Misio Rysio*, *Misiu*, *Miś* (2), *Miś Kłapciaste Uszy*, ponadto rzeczywisty miś został nazwany *Śpiochem*, a orka – *Rubinkiem*⁵¹.

Grupa pięcioletków

Pięcioletnie dziewczynki stworzyły osiem nazw inspirowanych twórczością i przedmiotami dla dzieci. Były to: *Crusher* ('kraszer')⁵² i *Puchatek* – pluszowy miś, *Lucy* ('lusi')⁵³ i *Puchatek* – piesek oraz *Carla* ('karla')⁵⁴, *Pinkie*, *Róża*, *Różyczka*⁵⁵ – jednorożec. Blisko trzy dziesiąte chrematonimów stanowiły nazwy konwencjonalne. Najwięcej z nich nadano orce – *Delfin* (2), *Orka* (2), *Wieloryb* (2), *Wielorybek*, o jedną mniej jednorożcowi – *Jednorożec* (4), *Konik Bujany*, *Konik na Biegunach*. Cztery nazwy uzyskał miś – *Misia*, *Misio*, *Miś* (2), a trzy nadano pieskowi – *Piesek* (2), *Piesio*. Dziewczynki zmodyfikowały sześć kolejnych nazw konwencjonalnych (*Misiaczek Bella*, *Misiek Zdzisiek*, *Piesek Misiowy*, *Piesek Trelek*, *Piesiaczek*, *Magiczny Delfin*). Żadna z nich nie pokusiła się o wymyślenie oryginalnej nazwy dla Kubusia Puchatka, zamiast tego podały dziewięć nazw marketingowych, w trzech wariantach – *Kubuś*, *Kubuś Puchatek* (7), *Kubuś*, oraz jedną zmodyfikowaną – *Misiek Kubuś*. Zanotowano trzy metafory – *Księżyczka* i *Laleczka Strojnisia* (miś) oraz *Magiczna* (jednorożec).

Chłopcy w grupie pięcioletków zwracali uwagę na wygląd zabawek, stąd nazwy: *Pies Pluszak*, *Piesek Pluszak*, *Piesek Puchaty*, *Różowy Miś* oraz *Delfin Pluszak* i *Pluszowy Delfinek* (trzy z tych nazw wymyślił jeden chłopiec). Ponad połowę odpowiedzi stanowiły nazwy konwencjonalne, przy czym jednorożec nie uzyskał określeń innego typu – *Jednorożec* (2), *Konik* (4), *Koń* (5), *Koń na Biegunach*, *Kucyk*. Orka i miś były określane nazwami konwencjonalnymi niewiele rzadziej – *Delfin* (5), *Orka*, *Rekin* (2), *Rybka*, *Wieloryb*, *Wielorybek* oraz *Misiek* (4),

⁵¹ Przepuszczalnie w procesie nominacji dziecko zasugerowało się kolorem, jednak pomyliło minerały, których nazwy stanowią źródłosłów nazw dwóch kolorów – rubin, który zazwyczaj występuje w odcieniach czerwieni, z szafirem, mającym najczęściej barwę od niebieskiej do granatowej.

⁵² Samochód typu *monster truck* z serialu *Blaze i megamaszyny*.

⁵³ Interaktywna zabawka – Piesek Lucy (szczenię setera irlandzkiego) lub bohaterka brytyjsko-francuskiego serialu animowanego *Małe ZOO Lucy* (2001–2013). Serial obecnie nie jest emitowany w Polsce, lecz odcinki są dostępne w serwisach internetowych takich jak YouTube czy Dailymotion.

⁵⁴ *Carla Unicorn* (Jednorożec Carla) – motyw graficzny (biały jednorożec z tęczaową grzywą i ogonem) często występujący na artykułach szkolnych i papierniczych, takich jak zeszyty czy notatniki, a także na kubkach, koszulkach, torebkach itp.

⁵⁵ Te trzy imiona stanowią odniesienie do serialu animowanego *My Little Pony* i zabawek wzorowanych na postaciach z tego serialu – występują w nim (choć epizodycznie) kuczki o imionach *Rose* / *Roseluck* (*Róża* / *Różane Szczęcie*) i *Apple Rose* (*Jabłkowa Róża*), a także pegaz *Inky Rose* (*Atramentowa Róża*). W znaczkach wszystkich trzech postaci widnieją róże, a oba kuczki są ponadto koloru różowego, podobnie jak zabawka, której dzieci nadawały imię.

Misio, Miś (5). Stosunkowo niewiele chrematonimów konwencjonalnych nadano pieskowi – *Pies, Piesio, Piesek* (4). Kubuś Puchatek uzyskał jedną zmodyfikowaną nazwę tego typu (*Misiu*), a wszystkie pozostałe określenia tego desygnatu były nazwami marketingowymi – *Kubuś* (2), *Kubuś Puchatek* (6), *Puchatek* (5). Pięć odpowiedzi w grupie stanowiły metafory, z czego cztery desygnowały pieska – *Misiek, Miś, Miś Plecak, Piesek Misio*. Jeden z chłopców nazwał orkę *Kwiatem*.

Grupa czterolatek

Popularnym sposobem nominacji wśród czterolatek było nadawanie imion związanych z wyglądem i zachowaniem: misiowi – *Miś Nocny*⁵⁶, *Misiu Pluszak*, pieskowi – *Piesek Kłapołuchy, Piesio Księżyc, Pluszowy Piesek, Uśmiechnięty Kopo*, orce – *Delfinek Granatek, Delfinożerek*⁵⁷, *Pluszowa Rybka* i jednoroźcowi – *Pluszowy Konik na Biegunach*. Wśród nazw nadanych przez czteroletnie dziewczynki największy odsetek stanowiły konwencjonalizmy, jednak było ich stosunkowo niewiele w porównaniu do innych grup wiekowych (nieco ponad jedna trzecia). Najwięcej nazw konwencjonalnych nadano jednoroźcowi – *Jednorożec* (5), *Konik, Konik na Biegunach, Koń na Biegunach*. Zanotowano tutaj twórczą modyfikację – dziewczynka, nadając imię, pominęła zbędną jej zdaniem część złożenia: *jedno-*, dzięki czemu uzyskała formę *Rożec*. Po sześć nazw konwencjonalnych zyskały zabawki miś – *Misiek, Misio* (2), *Miś* (3) i orka – *Delfin* (4), *Orka, Wieloryb*, dwie otrzymał piesek – *Piesek* (2), a jedną pluszowy Puchatek – *Misiek*. Ten ostatni uzyskał też dziesięć nazw marketingowych – *Kubuś, Kubuś Puchatek* (2), *Puchatek* (7), nie nadano mu natomiast ani jednej nazwy oryginalnej. Określił na zasadzie podobieństwa i przyległości użyto łącznie pięć razy: w trzech przypadkach rozszerzono zakres nazw gatunkowych poprzez deonimizację – pieska nazwano *Misiem* i *Misiem Pieskiem* (2), ponadto orka otrzymała metaforycznie motywowane imię *Rybka Konik*⁵⁸, a miś metonimiczne – *Miodek*⁵⁹.

Czteroletni chłopcy, w odróżnieniu od dziewczynek, nie wydawali się zainteresowani wyglądem zabawek na tyle, aby czerpać z niego inspiracje nazewnicze.

⁵⁶ Z powodu księżycy i gwiazdek wyhaftowanych na koszulce.

⁵⁷ Nazwa ta jest interesująca ze względu na to, że jej stworzenie wymagało od dziecka (zaledwie czteroletniego) wiedzy na temat trybu życia orki, którym w warunkach naturalnych rzeczywiście zdarza się polować na delfiny.

⁵⁸ Wyjaśnienie pochodzenia nazwy podane przez dziecko brzmiało: „Bo ma róg”. Dziewczynka błędnie uznała, że płetwa grzbietowa to róg, i stworzyła łańcuch metafor: „rybka” (orka) jest podobna do jednorożca, jednorożec jest podobny do konia, więc „rybka” jest podobna do konia.

⁵⁹ Przesunięcie metonimiczne na zasadzie JEDZENIE ZA JEDZĄCEGO.

Nadali zaledwie dwa imiona tego typu (*Misio Księżycowy Łazik*⁶⁰, *Konik Różowy*). Dla porównania, dziewczynki stworzyły ich dziesięć. Dysproporcja jest tym większa, że chłopców było dwudziestu jeden, podczas gdy dziewczynek tylko trzynastu. Niemal połowa imion nadanych przez chłopców była kreacjami konwencjonalnymi; najwięcej z nich zostało nadanych orce – *Delfin* (4), *Delfinek*, *Orka* (3), *Rekinek* (2), *Ryba*, *Rybcia*, *Rybka* (2), *Wieloryb* (3), nieco mniej jednoroźcowi – *Jednorożec*, *Konik* (7), *Konik na Biegunach* (4), *Koń*, *Kucyk* oraz misiowi – *Misia*, *Misiaczek*, *Miś*. Pozostałe osiem konwencjonalizmów to imiona pieska – *Pies* (3), *Piesek* (3) oraz Kubusia Puchatka – *Misio*, *Miś*. W stosunku do tego ostatniego ponadto szesnaście razy użyto nazw marketingowych – *Kubuś* (3), *Kubuś Puchatek* (6), *Puchatek* (7). Zanotowano również dosyć dużo nazw konwencjonalnych zmodyfikowanych – *Misiu* (4), *Pies Zabawka*, *Piesek P*, *Delfinek* 4⁶¹, *Dziewczyński Unicorn*, *Konik 4*, *Koń z Patykiem*. Blisko jedna dziesiąta nazw motywowana była funkcją zabawki, przy czym po dwie z nich, w dodatku identyczne, nadano misiowi (*Przytulanka*, *Spaniec*) oraz pieskowi (*Przytulanka*, *Spaniec*), a po jednej orce – *Wieloryb Przytulanka* i jednoroźcowi – *Bujaczka*. Zanotowano również osiem nazw metonimicznych. Piesek uzyskał miana: *Misiu*, *Miś* (3), *Miś Piesek*, *Piesek Miś*, orka została nazwana *Pieskiem*, a jednorożec – *Lalq*⁶².

Podsumowanie

Oprócz nazw konwencjonalnych, których częstotliwość występowania waha się nawet do 40% w zależności od grupy nazywanych zabawek i zwierząt, częstotliwości pozostałych motywacji nazewniczych w poszczególnych grupach różnią się między sobą tylko nieznacznie. Żywe zwierzęta okazują się obiektami najłatwiejszymi do nazwania (najmniej braków odpowiedzi), są też najbardziej oczywistymi „adresatami” nazw zaczerpniętych z zasobu popularnych zoonimów.

⁶⁰ Jest to kolejna kreacja nazewnicza, w której księżyc wyszyty na ubranku stał się podstawą do stworzenia chrematonimu. Nazwa ta dodatkowo zawiera element metonimiczny, jakim jest odniesienie do łazika – urządzenia skonstruowanego w celu badania powierzchni ciał niebieskich.

⁶¹ *Delfinek 4* i *Konik 4* – nazwy utworzone przez jedno dziecko, pisownia oryginalna.

⁶² Wszystkie podane nazwy metonimiczne są wynikiem tego samego procesu – przesunięcia wewnątrz pola semantycznego ZABAWKI. Niewątpliwie w polu tym zarówno misie, jak i lalki są obiektami prototypowymi, natomiast konik na biegunach czy orka znajdują się blisko jego peryferii. Można uznać, że pluszowe pieski znajdują się gdzieś pomiędzy wymienionymi. Mamy tu więc do czynienia z kaskadą przesunięć: za orkę wchodzi bardziej prototypowy piesek, a za pieska – znajdujący się jeszcze bliżej centrum kategorii miś. Przy jednoroźcu na biegunach przeskok jest większy – z peryferii do prototypu.

Jednocześnie wydaje się, że dzieciom trudniej jest wymyślić oryginalne określenia dla zwierząt niż dla zabawek humanoidalnych i „pluszaków” (por. Dziurda-Multan, 2008, s. 122; Kantor, 2003, s. 59–60). Pod względem częstotliwości przeniesienia imion z bajek odrębną grupę stanowią zabawki niewzorowane na istotach żywych, wśród których takie transfery są znacząco rzadsze. Z kolei pluszowe zabawki są „najwdzięczniejszym” materiałem do tworzenia nazw metaforycznych i metonimicznych, jak również tych odnoszących się wprost do ich wyglądu (por. Tomecka-Mirek, 2008, s. 535).

Badane przedszkolaki często nadawały imiona według konkretnego szablonu – najczęściej używały nazw konwencjonalnych, niektóre jednak preferowały imiona przeniesione z bajek (por. Tomecka-Mirek, 2007, s. 538; Dziurda-Multan, 2008, s. 154), a jeszcze inne często sięgały po kreacje abstrakcyjne (np. *Osin, Homej, Jak, Fas, Kaman, Ou, Fus, Kimmou, Paun, Hak, Samaj, Hemoj, Hus, Kanu, Pou Nau*, podane przez sześciolatkę dziewczynkę). Przedszkolaki nie tworzyły oryginalnych imion dla pluszowej zabawki wzorowanej na znanej im doskonale postaci Kubusia Puchatka w wersji Disneyowskiej, zamiast tego używały tożsamej z książkową nazwy marketingowej.

W nazwach tworzonych przez dzieci częsta była deonimizacja, rozumiana jako rozluźnienie związku nazwy z jej prymarnym denotatem (por. Kij, 2020), dzięki której nazwy rodzajowe zabawek rozszerzają swój zasięg na inne obiekty sąsiadujące z nimi w tym polu znaczeniowym. Rozszerzenie to postępuje zazwyczaj w kierunku od bardziej do mniej prototypowych. Na przykład *Misiem* został nazwany również pluszowy piesek – *Miś Kłapciaste Uszy, Miś Piesek*, a pluszowa orka otrzymała imię *Lala*.

W nazewnictwie widać inspiracje z internetu, jak choćby przenoszenie na zabawki pseudonimów osób prowadzących kanały w serwisie YouTube – np. podane przez sześciolatkę dziewczynkę imiona *Blue Jane* i *Miss Aga*. Nie jest wykluczone, że wiele innych nazw utworzonych przez dzieci nie powstałoby, gdyby nie łatwy dostęp do treści zamieszczonych w internecie (por. Dziurda-Multan, 2007, s. 153, 157).

Sześciolatki (dziewczynki i chłopcy podobnie) nierzadko inspirowały się twórczością i przedmiotami dla dzieci. Tę motywację nazewniczą odnotowywano równie często w przypadku zwierząt (np. *Marszał, Masza, Blanka, Kitty*), jak w przypadku pluszowych zabawek (*Celestia, Luna, Pinkie Pie* itp.). Im młodsze dzieci, tym niższy był odsetek nazw wykreowanych w ten sposób – o ile w grupie pięciolatek nazwy zaczerpnięte z bajek były podawane jeszcze w miarę często (choć rzadziej niż przez sześciolatki), o tyle w grupie czterolatek stanowiły one już tylko jednostkowe przypadki.

Podobnie jak w poprzedniej części publikacji (Kij, 2020), grupa pięciolatek wykazała się najmniejszą kreatywnością – dzieci w tym wieku podały najmniej nazw, w tym także najmniej nazw oryginalnych – najczęściej poprzestawały na nazwach konwencjonalnych.

Już czteroletnie dzieci wykazywały zróżnicowanie w preferencjach nazewniczych w zależności od płci. Dziewczynki bardziej zwracały uwagę na aspekt estetyczny – 15% nazw, które utworzyły, było motywowanych wyglądem i zachowaniem (np. *Kłapołuchy*, *Piesio Księżyc*, *Uśmiechnięty Kopo*, *Delfinek Granatek*), w porównaniu do 2% w grupie chłopców, gdzie z kolei bardziej uwidaczniał się aspekt funkcjonalny – 8% podanych przez nich nazw było związanych z funkcją (np. *Przytulanka*, *Spaniec*, *Bujaczka*), wobec 1% w przypadku dziewcząt.

Konkluzje wyciągnięte na podstawie analizy nazw zabawek humanoidalnych oraz zabawek niewzorowanych na istotach żywych, przedstawione w artykule stanowiącym pierwszą część publikacji (Kij, 2020), okazały się zatem prawdziwe również w odniesieniu do nazewnictwa zwierząt i pluszowych zabawek zoomorficznych.

W pierwszej części publikacji postawiono również tezę, że „należy spodziewać się wystąpienia wysokiego odsetka innowacji językowych i niecodziennych skojarzeń” (Kij, 2020, s. 26). Fakt, że zabawki nie należały do badanych dzieci, a akt nominacji odbywał się bez wcześniejszego przemyślenia, ograniczał zapewne w znaczącym stopniu ten efekt, a jednak wiele kreacji zaskakuje nieszablonowością. Przedszkolaki wykazały kreatywność na poziomie słowotwórczym (*Delfiorek*, *Małorożec*, *Rożec*, *Piesiukiciuś* itp.) oraz na poziomie myślenia abstrakcyjnego – pokazały, że potrafią bawić się językiem i tworzyć nazwy rymowane, wieloznaczne, nierzadko metaforyczne (*Papuzka Arka*, *Misio Księżycowy Łazik*, *Orka z Majorka*⁶³, *Oreczka Pływeczka*). Dzieci ujawniały swój stosunek do denotowanych obiektów (*Dziewczyński Unicorn*, *Gadułka*), rozwiniętą umiejętność obserwacji (*Kryształek*, *Powtarzałka*, *Brykacz*), a nierzadko także zadziwiającą wiedzę pozajęzykową (*Delfinożerek*, *Hipis*).

Bibliografia

- Aspirant*. Słownik Języka Polskiego. <https://sjp.pwn.pl/szukaj/aspirant.html> [data dostępu: 13.03.2021].
- DZIURDA-MULTAN, A. (2008). *Dziecięce sposoby tworzenie nazw*. Lublin: Wydawnictwo Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/rikkisrefugeother/13987749143> [data dostępu: 13.03.2021].
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/quinet/6868661565/> [data dostępu: 13.03.2021].
- Flickr. <https://www.flickr.com/photos/vironevaeh/16180187872/> [data dostępu: 13.03.2021].
- KANTOR, R. (2003). *Poważnie i na niby. Szkice o zabawach i zabawkach*. Kielce: MAC Edukacja S.A.

⁶³ *Orki z Majorki* to wideoklip Grupy Filmowej „Darwin”, będący parodią piosenki *Will you be there* wykonywanej przez Michaela Jacksona.

- KIJ, M. (2020). Umiejętności nominacyjne przedszkolaków. *Logopedia Silesiana*, 9, 25–47. <https://doi.org/10.31261/LOGOPEDIASILESIANA.2020.09.16>.
- KOVALCHIK, K. (2014). *Why do we call parrots „Polly”?* <https://www.mentalfloss.com/article/55350/why-do-we-call-parrots-polly> [data dostępu: 13.03.2021].
- Lista imion żeńskich w rejestrze PESEL stan na 21.01.2020 – imię pierwsze*. Otwarte Dane. <https://dane.gov.pl/dataset/1667,lista-imion-wystepujacych-w-rejestrze-pesel-osoby-zyjace/resource/21489> [data dostępu: 13.03.2021].
- Lista imion męskich w rejestrze PESEL stan na 21.01.2020 – imię pierwsze*. Otwarte Dane. <https://dane.gov.pl/dataset/1667,lista-imion-wystepujacych-w-rejestrze-pesel-osoby-zyjace/resource/21487> [data dostępu: 13.03.2021].
- MYSZKA, A. (2008). Przewiska młodzieżowe – nowe struktury, nowe bazy semantyczne. W: A. CIEŚLIKOWA, B. CZOPEK-KOPCIUCH, K. SKOWRONEK (red.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (s. 267–279). Kraków: Pandit.
- Orki z Majorki* [wideoklip]. Fandom. [https://gfdarwin.fandom.com/pl/wiki/Orki_z_Majorki_\(video\)](https://gfdarwin.fandom.com/pl/wiki/Orki_z_Majorki_(video)) [data dostępu: 20.06.2021].
- RUTKOWSKI, M. (2017). Nazwy własne w strukturze metafor pojęciowych. *Onomastica*, 61(2), 91–104. <http://doi.org/10.17651/ONOMAST.61.2.9>.
- Stopnie policyjne*. <https://info.policja.pl/inf/organizacja/stopnie-policyjne/48586,Stopnie-policyjne.html> [data dostępu: 20.06.2021].
- Sasza* (2010, 2013, 2014). Rada Języka Polskiego. https://rjp.pan.pl/index.php?searchword=sasza&searchphrase=all&Itemid=81&option=com_search [data dostępu: 13.03.2021].
- TOMECKA-MIREK, A. (2007). Najmłodszy użytkownicy polszczyzny i ich onomastyczne wybory. Jak dzieci w wieku przedszkolnym nazywają swoje zabawki. W: A. CIEŚLIKOWA, B. CZOPEK-KOPCIUCH, K. SKOWRONEK (red.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (s. 529–540). Kraków: Pandit.
- Unsplash. <https://unsplash.com/photos/3osGqRRtQBE> [data dostępu: 13.03.2021].
- Unsplash. https://unsplash.com/photos/B2lrDzu8_0E [data dostępu: 13.03.2021].
- WARCHOŁ, S. (2007). Współczesne zoonimy ludowe motywowane imionami własnymi osobowymi w języku polskim (na tle słowiańskim). W: A. CIEŚLIKOWA, B. CZOPEK-KOPCIUCH, K. SKOWRONEK (red.), *Nowe nazwy własne – nowe tendencje badawcze* (s. 547–555). Kraków: Pandit.