UDK: 81’373.2:796.1

O‘ZBEK, INGLIZ VA KOREYS TILLARIDAGI O‘YIN NOMLARIDA TRANSONIMIZATSIYA HODISASI

Xusanova Gulasal Shuhratjon qizi,
Farg‘ona davlat universiteti, Ingliz tilini o‘qitish metodikasi kafedrasi katta o‘qituvchisi, filologiya fanlari bo‘yicha falsafa doktori (PhD)
gulasalxusanova98@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.19543912

Annotatsiya. *Ushbu maqolada o‘zbek, ingliz va koreys tillaridagi o‘yin nomlarining (geymonimlarning) shakllanishida transonimizatsiya hodisasi qiyosiy-tipologik asosda keng qamrovda tahlil qilinadi. Tadqiqot doirasida turli onomastik birliklarning – antroponimlar, toponimlar, teonimlar va mifonimlarning – geymonimlarga ko‘chish jarayoni, ularning struktur-semantik xususiyatlari va lingvokulturologik motivatsiyasi aniqlanadi. Shuningdek, nominatsiya jarayonida faoliyat ko‘rsatuvchi kognitiv mexanizmlar, assotsiativ tafakkur modeli hamda tillararo farqlar ilmiy asosda yoritiladi. Tadqiqot natijalari transonimizatsiya hodisasi o‘yin nomlari tizimini boyituvchi universal, biroq milliy xususiyatlarga ega derivatsion mexanizm ekanligini ko‘rsatadi.*

Kalit so‘zlar: *onomastika, geymonim, transonimizatsiya, nominatsiya, lingvokulturologiya, antroponim, toponim, mifonim.*

Abstract. *This article provides a comprehensive comparative-typological analysis of the phenomenon of transonymization in the formation of game names (geymonyms) in Uzbek, English, and Korean languages. The study examines the transformation of onomastic units—anthroponyms, toponyms, theonyms, and mythonyms into game names and analyzes their structural and semantic characteristics. Particular attention is given to cognitive mechanisms, associative thinking, and linguocultural factors influencing the nomination process. The findings demonstrate that transonymization functions as a universal yet culturally specific derivational process enriching the system of game names.*

Keywords: *onomastics, geymonym, transonymization, Uzbek language, English language, Korean language, anthroponym, toponym, linguistic world picture.*

Аннотация. *В данной статье проводится сравнительно-типологический анализ явления трансонимизации в формировании названий игр (геймонимов) в узбекском, английском и корейском языках. В ходе исследования выявлен переход различных ономастических единиц (антропонимов, топонимов, теонимов, мифонимов) в названия игр и их лингвистические особенности. Освещена роль лингвокультурологических факторов в формировании системы геймонимов, когнитивные механизмы в процессе номинации и межъязыковые различия. Результаты исследования доказывают, что трансонимизация является одним из основных деривационных методов, обогащающих систему названий игр.*

Ключевые слова: *ономастика, геймоним, трансонимизация, узбекский язык, английский язык, корейский язык, антропоним, топоним, языковая картина мира.*

Kirish. Zamonaviy tilshunoslikda nominatsiya jarayoni faqatgina yangi birliklar yaratish bilan chegaralanmay, balki inson tafakkuri, madaniy tajribasi va ijtimoiy borlig‘ining lingvistik ifodasi sifatida talqin etiladi. Til – bu nafaqat kommunikativ vosita, balki insoniyatning tarixiy xotirasini, madaniy qadriyatlarini va dunyoqarashini aks

ettiruvchi murakkab semiotik tizimdir. Shu nuqtai nazardan, onomastika – atoqli otlar tizimini o‘rganuvchi fan – tilshunoslikning muhim yo‘nalishlaridan biri sifatida alohida ahamiyat kasb etadi.

Onomastikaning nisbatan kam o‘rganilgan, biroq istiqbolli tarmoqlaridan biri bu geymonimika, ya’ni o‘yin nomlarini o‘rganishdir. O‘yin nomlari (geymonimlar) nafaqat lingvistik birlik, balki ijtimoiy-madaniy fenomen sifatida ham qaraladi [1]. Ular xalqning mentaliteti, tarixiy tajribasi va madaniy kodini o‘zida mujassam etadi.

Transonimizatsiya – bu bir turdagi atoqli otning boshqa onomastik maydonga ko‘chishi jarayonidir. Masalan, shaxs nomining o‘yin nomiga aylanishi yoki joy nomining sport turi nomiga ko‘chishi ushbu hodisaning yaqqol namunasidir.

Ushbu hodisa ayniqsa uch xil tipologik tizimga mansub tillarda – o‘zbek (turkiy), ingliz (hind-yevropa) va koreys (izolyativ/agglyutinativ) tillarida o‘ziga xos shakllarda namoyon bo‘ladi. Shu bois, ularni qiyosiy o‘rganish lingvistik, kognitiv va madaniy farqlarni aniqlash imkonini beradi [12].

Tadqiqot metodologiyasi. Mazkur tadqiqotning metodologik asosini qiyosiy-tipologik, etimologik, lingvokulturologik hamda kognitiv yondashuvlar majmui tashkil etadi. Tadqiqot jarayonida o‘zbek, ingliz va koreys tillaridagi geymonimlar tizimi o‘zaro solishtirma tahlil asosida o‘rganilib, ularning umumiy va differensial xususiyatlari aniqlashtirildi. Qiyosiy-tipologik yondashuv turli til oilalariga mansub ushbu tillarda transonimizatsiya hodisasining qanday shakllanishini aniqlash imkonini berdi, etimologik rekonstruksiya esa o‘yin nomlarining dastlabki onomastik manbalarini ochib berishga xizmat qildi. Shu bilan birga, lingvokulturologik tahlil orqali har bir til tizimida geymonimlarning milliy-madaniy asoslari va semantik motivatsiyasi izohlandi, kognitiv yondashuv esa nominatsiya jarayonida inson tafakkurining, xususan, assotsiativ fikrlash va konseptual modellashuvning rolini aniqlashga yordam berdi. Ushbu birliklar semantik manbalari, onomastik kelib chiqishi va funksional xususiyatlariga ko‘ra tizimlashtirildi. Tahlil jarayonida o‘yin nomlarining qaysi turdagi atoqli otlardan hosil bo‘lganligi, ularning til tizimidagi funksiyasi hamda madaniy yuklamasi chuqur o‘rganildi.

Transonimizatsiya til tizimining ichki rivojlanish mexanizmlaridan biri bo‘lib, u nominatsiya jarayonining muhim va samarali usullaridan hisoblanadi. Ushbu hodisa orqali bir onomastik maydonga mansub bo‘lgan atoqli ot boshqa semantik va funksional maydonga ko‘chadi hamda yangi nominativ birlik sifatida faoliyat yurita boshlaydi. Mazkur jarayonning asosida til iqtisodiyligi tamoyili, semantik zichlashuv hamda assotsiativ tafakkur yotadi. Transonimizatsiya, avvalo, inson tafakkurining analogiya va o‘xshatish asosida ishlash xususiyati bilan bog‘liq. Nutq egasi mavjud nomni yangi kontekstga ko‘chirgan holda uni qayta semantizatsiya qiladi va shu orqali yangi ma’no qatlamini hosil qiladi. Bu jarayonda metafora va metonimiya kabi semantik mexanizmlar

muhim rol o‘ynaydi. Masalan, shaxs nomining o‘yin nomiga aylanishi faqatgina nominativ akt emas, balki ijtimoiy va madaniy tajribaning lingvistik ifodasidir.

Shu bois, transonimizatsiya hodisasini faqat morfologik yoki leksik jarayon sifatida emas, balki kognitiv-semantik transformatsiya sifatida talqin etish maqsadga muvofiqdir.

Antroponimik transonimizatsiya. Antroponimlar asosida shakllangan geymonimlar uchala til tizimida ham keng tarqalgan bo‘lib, ular o‘ziga xos semantik va pragmatik xususiyatlarga ega. Biroq bu hodisaning motivatsiyasi har bir til va madaniyatda turlicha namoyon bo‘ladi.

O‘zbek tilida antroponimik transonimizatsiya ko‘pincha ijtimoiy rollar, status va jamiyatdagi ierarxik munosabatlar bilan uzviy bog‘liq holda shakllanadi. Masalan, “Podshoh-vazir” yoki “Xon o‘yini” kabi geymonimlar nafaqat shaxs nomlarini, balki ijtimoiy tuzilmani ifodalaydi. Bu yerda o‘yin nomi orqali jamiyatdagi hokimiyat va bo‘ysunish munosabatlari modellashtiriladi, ya’ni o‘yin ijtimoiy hayotning kichik modeli sifatida namoyon bo‘ladi [8].

Ingliz tilida esa antroponimik transonimizatsiya individualizm va shaxs markaziyligini aks ettiradi. “Simon Says” kabi o‘yin nomlarida shaxs nomi buyruq beruvchi markaz sifatida talqin qilinadi. Bu esa ingliz til madaniyatida shaxsiy tashabbus va individual rolning ustuvorligini ko‘rsatadi [2].

Koreys tilida esa antroponimik geymonimlar ko‘pincha tarixiy shaxslar yoki milliy qahramonlar bilan bog‘liq bo‘ladi. Masalan, “Gwanghae-nori” nomi orqali tarixiy shaxsning nomi o‘yin kontekstiga ko‘chirilgan. Bu esa koreys xalqining tarixiy xotira va ajdodlarga hurmat kabi madaniy qadriyatlarini aks ettiradi [5, 15].

Toponimik transonimizatsiya

Toponimik transonimizatsiya o‘yin nomlari tizimida muhim o‘rin egallaydi va ayniqsa ingliz tilida keng rivojlangan. Ingliz tilida ko‘plab sport o‘yinlari va faoliyat turlari o‘z nomini muayyan geografik hududlardan olgan. Masalan, “Rugby” o‘yini Angliyadagi Rugby shahri nomi bilan bog‘liq bo‘lib, bu nom keyinchalik global sport terminiga aylangan [9]. Xuddi shuningdek, “Badminton” ham muayyan hudud nomidan kelib chiqqan bo‘lib, u sport terminologiyasida mustahkam o‘rin egallagan.

Bu holat ingliz tilida joy va makon tushunchalarining nominatsiya jarayonida muhim ahamiyat kasb etishini ko‘rsatadi. Bunda toponim nafaqat joy nomi sifatida, balki madaniy brend sifatida ham faoliyat yuritadi.

O‘zbek tilida toponimik transonimizatsiya nisbatan kamroq uchraydi va asosan hududiy identifikatsiyani ifodalash bilan cheklanadi. Masalan, “Buxoro kurashi” nomida joy nomi o‘yinning kelib chiqish hududini bildiradi, biroq u global termin darajasiga ko‘tarilmagan.

Koreys tilida esa toponimik geymonimlar ko‘pincha marosimiy va an’anaviy o‘yinlar bilan bog‘liq bo‘ladi. “Ganggangsullae” kabi o‘yin nomlari ma’lum hudud va madaniy an’analar bilan uzviy bog‘langan bo‘lib, ular xalqning kollektiv xotirasini ifodalaydi [11].

Mifonimik va teonimik transonimizatsiya

Mifonimik va teonimik transonimizatsiya ayniqsa koreys tilida keng rivojlangan bo‘lib, bu xalqning mifologik tafakkuri va diniy qarashlari bilan chambarchas bog‘liq. “Dokkaebi-nori” kabi geymonimlarda mifologik mavjudot nomi o‘yin nomiga ko‘chirilgan bo‘lib, bu jarayon orqali o‘yin madaniy ramz sifatida talqin qilinadi [20].

Ingliz tilida esa mifonimik qatlam ko‘proq zamonaviy, ayniqsa raqamli o‘yinlar nomlarida namoyon bo‘ladi. “Warhammer” kabi nomlar mifologik va fantaziya elementlariga asoslangan bo‘lib, ular global madaniyatda mifologiyaning yangi shaklda qayta talqin qilinayotganini ko‘rsatadi [16].

Mazkur hodisa shuni anglatadiki, mifologik obrazlar zamonaviy nominatsiya jarayonida ham faol semantik resurs sifatida xizmat qilmoqda.

Transonimizatsiya jarayoni inson tafakkurining murakkab kognitiv mexanizmlariga asoslanadi. Bu jarayonda assotsiativ fikrlash, metaforik transfer va konseptual xaritalash muhim rol o‘ynaydi. Inson mavjud bilim va tajribasini yangi obyektlarga tatbiq etish orqali yangi nomlarni yaratadi. Har bir til o‘ziga xos lisoniy manzarani shakllantiradi. O‘zbek tilida geymonimlar ko‘proq ijtimoiy va maishiy tajribaga asoslangan bo‘lsa, ingliz tilida individuallik va aniq geografik bog‘liqlik ustuvorlik qiladi. Koreys tilida esa mifologik va marosimiy tafakkur ustunlik qiladi. Bu farqlar til va madaniyat o‘rtasidagi uzviy aloqani yana bir bor tasdiqlaydi.

Natijalar va muhokama. O‘tkazilgan tadqiqot natijalari transonimizatsiya hodisasi barcha tillarda universal xarakterga ega ekanligini ko‘rsatdi. Biroq uning konkret namoyon bo‘lish shakllari har bir tilning milliy-madaniy xususiyatlariga bog‘liq holda farqlanadi. O‘zbek tilida transonimizatsiya ko‘proq ijtimoiy hayot va an’anaviy munosabatlar bilan bog‘liq bo‘lsa, ingliz tilida u individual shaxs va geografik lokatsiya bilan chambarchas aloqador. Koreys tilida esa ushbu jarayon mifologik va marosimiy qatlam bilan bevosita bog‘langan.

Shu asosda geymonimlar tizimi nafaqat lingvistik birliklar majmui, balki jamiyatning qadriyatlar tizimi, tarixiy xotirasi va madaniy identitetini aks ettiruvchi murakkab tizim ekanligi aniqlandi.

Xulosa. Transonimizatsiya hodisasi o‘yin nomlarini shakllantirishda muhim va universal lingvistik mexanizm hisoblanadi. Tadqiqot natijalari shuni ko‘rsatdiki, atoqli otlarning bir onomastik maydondan boshqasiga ko‘chishi nafaqat tilning leksik tizimini boyitadi, balki xalqning madaniy xotirasi va kognitiv modelini ham aks ettiradi. Mazkur tadqiqot qiyosiy tilshunoslik, onomastika va lingvokulturologiya sohalari uchun muhim

nazariy va amaliy ahamiyatga ega. Kelgusida ushbu yo‘nalishda tadqiqotlarni kengaytirish, xususan, boshqa tillar va raqamli o‘yinlar tizimini qamrab olish dolzarb vazifa hisoblanadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro‘yxati:

1. Abduvalieva, A. O‘zbek onomastikasining nazariy masalalari. – Toshkent: Akademnashr, 2014. – 120 b.
2. Anderson, S. English Games: History and Names. – London: Oxford University Press, 2005. – 210 p.
3. Baker, L. Onomastics in Sports: How Names Change. – Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 2012. – 185 p.
4. Benson, M. Commercial Onomastics: From Brands to Games. – New York: Routledge, 2016. – 240 p.
5. Cho, M. Korean Traditional Games: A Linguistic Study. – Seoul: Kyobo Books, 2008. – 312 p.
6. Crystal, D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language. – Cambridge: CUP, 2018. – 500 p.
7. Houghton, D. Mythology in Modern Gaming Names // Journal of Onomastics. – 2019. – Vol. 14. – P. 45-58.
8. Iminov, J. O‘zbek milliy o‘yinlari terminologiyasi. – Farg‘ona: Fardu nashriyoti, 2021. – 95 b.
9. Johnson, K. Place Names in Sports History. – Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010. – 156 p.
10. Kang, S. Cultural Semantics of Korean Play Words. – Busan: PNU Press, 2015. – 275 p.
11. Kim, J. Onomastic Layers in Korean Culture. – Incheon: Inha University Press, 2013. – 220 p.
12. Lass, R. Historical Linguistics and Language Change. – Cambridge: CUP, 2000. – 340 p.
13. Madvaliev, A. O‘zbek onomastikasi terminlarining izohli lug‘ati. – Toshkent: Donishmand ziyosi, 2020. – 256 b.
14. Means, B. The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature / B. Means [et al.] // Teachers College Record. – 2013. – Vol. 3. – P. 1-47.
15. Park, Y. Evolution of Korean Folk Game Names // Journal of Korean Linguistics. – 2017. – Vol. 9. – P. 102-115.
16. Richard, J. The Language of Video Games. – London: Palgrave Macmillan, 2021. – 320 p.
17. Saparov, M. O‘zbek tili onomastikasi. – Samarqand: SamDU nashri, 2009. – 178 b.
18. Smith, G. Transonymization in Modern English // Onoma Journal. – 2014. – Vol. 49. – P. 89-104.
19. Tursunov, U. O‘zbek tili leksikologiyasi va onomastikasi. – Toshkent: Universitet, 2002. – 190 b.
20. Yoon, H. Symbolic Meaning of Game Names in Korea. – Seoul: SNU Press, 2019. – 198 p.