

## URSULEȚUL BI SAU DESPRE OGRADA NUMELOR DE JUCĂRII<sup>1</sup>

**Daiana FELECAN**

**Alina BUGHEȘIU**

Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca  
Centrul Universitar Nord Baia Mare

*Bi Bear, or on the Orchard of Names of Toys*

**Abstract:** The paper aims at examining the field of toy names in view of establishing the main trends that define this onomastic subcategory in contemporary Romanian space. The names are analysed from a multidisciplinary perspective, by using concepts and precepts pertaining to onomastics, linguistics, lexicology, child/behavioural psychology, pragmatics, referential semantics, sociolinguistics, stylistics and psychopedagogy. The investigation of the names starts from their classification according to the name-giving entities (*official names*, given by toy makers, and *unofficial names*, attributed by children or other individuals), as well as according to the (lexical-semantic)structure of the identifying constructions. The material interpreted consists of official and unofficial names of toys collected by the authors of this study by means of an online survey.

**Keywords:** *toy names, official name, unofficial name, the act of naming, playing.*

### 1. Preliminarii

**1.1.** Satisfacerea în imediat (*hic et nunc*) a nevoii individului de a (se) comunica îl face pe acesta să coboare barierele lumii necuvântătoarelor, devenite desenele „vii” („întrupate”) ale universului animat.

Jucăriile – căci la ele ne referim – și-au câștigat statutul paradoxal de parteneri de „dialog” – deși provin dintr-o lume care nu cuvântă – pentru exponenții lumii care cuvântă tot mai puțin unii cu alții, în ciuda deținerii abilității de articulare fonică. Asemeni unei precauții împotriva amenințării potențiale sau existentei panici și însingurări ale erei moderne, fiecare dintre noi ține în el ascuns sau la vedere câte un Gepetto deloc uimit că numai creatura mai este capabilă să-i umple golul dezadaptativ al suferinței sale psihofizice.

---

<sup>1</sup> Prezentul articol conține pasaje din comunicarea susținută de autoare la XXVI *International Congress of Onomastic Sciences*, 27 August – 1 September 2017 (Debrecen, Hungary), intitulată *Artifex ludior On the Game of Naming. Form and Meaning in the Act of Giving Names to Toys.*

Ca să acceadă la dialog, omul își credibilizează demersul său printr-un fonem, silabă, cuvânt, sintagmă, enunț inaugural(ă), cărora le spune *nume*. Chiar dacă, în absența unui mecanism sofisticat, instalat din fabricație, jucăria nu vorbește așa cum definim noi facultatea de articulare a cuvintelor, statutul de ascultător fidel al solilocviilor emițătorului reclamă investirea ei cu un nume. Nu ne putem reflecta în ochii a ceva rămas nenumit. Până și o privire inertă / înghețată într-o aceeași expresie (în cazul păpușilor umanoide, de exemplu, dar și în cel al altor regnuri) mă poate reazeza, pe mine căutătorul de feed-back, pe axa stimul-răspuns. Receptarea nivelului preliminar al spuselor mele este condiționată de „botezul” fapturii care de atunci începe să fie.

Jucăriile, față de umani, nu-și pot revendica alt nume, nu-și pot exprima nemulțumirea pentru alegerea făcută de nominator, nu pot riposta.

**1.2.** Prin îmbogățirea și diversificarea, mai ales în ultimele decenii, a produselor destinate divertismentului, lumea jucăriilor reprezintă un univers predilect pentru cei mici și o modalitate de destindere pentru cei mari, pentru care dimensiunea concretă, tactilă și afectivă a jocului încă nu a dispărut. În vreme ce antroponimele stârnesc într-o mai mare măsură interesul cercetătorilor grație bogăției și accesului facil al acestora în domeniul vieții sociale, numele proprii rezultate de pe urma interiorizării experiențelor personale se comunică mai greu și, implicit, sunt studiate mai puțin.

Ca să devină parte a câmpului nostru referențial, obiectele ludice (*i. e.* jucăriile) se cer „însuflețite”, dublându-și finalitatea (utilitară) de obiecte *de* comunicat (deservesc nevoile ludice ale individului) cu o alta suplimentară (intersubiectivă), funcționând și ca obiecte *cu care* se comunică (satisfac nevoia de ancorare interlocutivă (imposibil de concretizat în vorbire articulată (răspuns la stimul)) a utilizatorului). Cea dintâi acțiune pe care o întreprindem în direcția de a le asigura această dimensiune cvasirelațională este aceea de a le *da nume*.

## **2. Obiective, metodologie, corpus**

Lucrarea propune cercetarea numelor de jucării în vederea stabilirii principalelor tendințe denominative care se manifestă în legătură cu această categorie onomastică în spațiul românesc actual. Analiza expresiilor nominale pornește de la clasificarea lor în funcție de instanțele numitoare (*nume oficiale*, atribuite de producătorul jucăriei, și *neoficiale*, atribuite de beneficiarul jucăriei sau de o altă instanță numitoare decât cea / cele implicate în procesul de fabricare și vânzare), precum și în funcție de structura lexico-semantică a formulelor identificatoare. Astfel, numele de jucării sunt investigate dintr-o perspectivă multidisciplinară, cu trimeri

spre onomastică, lingvistică, lexicologie, psihologia copilului / comportamentală, pragmatică, semantică referențială, sociolingvistică, stilistică, psihopedagogie.

Materialul interpretat cuprinde nume (oficiale și neoficiale) de jucării culese de autoare în cadrul unei anchete desfășurate online în iulie 2017. Chestionarul (distribuit prin Facebook și e-mail (v. <http://www.isondaje.ro/sondaj/532061511/1/>) a fost organizat în două părți, una solicitând informații generale despre subiecți (referitoare la vârsta și sexul acestora), iar alta conținând trei întrebări despre numele analizate, instanțele nominatoare și motivația alegerii numelui / numelor menționat(e):

1) Care este numele jucăriei / jucăriilor preferate din copilăria dumneavoastră?

2) Coincidea acesta cu numele comercial (de la raft) sau ați ales (dumneavoastră sau altcineva – specificați!) alt nume? Dacă da, ce v-a inspirat în alegerea numelui nou?

3) De ce alte nume de jucării din copilăria dumneavoastră vă amintiți? Precizați, de asemenea, dacă ați înlocuit (dumneavoastră sau altcineva – specificați!) numele comercial cu unul ales de dumneavoastră. Dacă da, motivați alegerea nominală făcută.

În total, s-au înregistrat 103 nume (oficiale și neoficiale) de jucării, culese de la 45 de respondenți (43 de sex feminin și doi de sex masculin), cu vârste cuprinse între 5 și 53 de ani.

### 3. Atribuirea numelor de jucării: instituțional vs particular

**3.1.** Pentru că ocupă o pondere considerabilă din gestionarea timpului personal rezervat divertismentului, *jocul cu jucăriile* distribuie individului diverse *roluri* și îl determină să-și asume *scenarii* pe care le exercită, în mod obișnuit, în timpul socioprofesional (*i. e.* timpul în care prioritatea statutului civil reclamă ieșirea din rolul „neserios” și arborarea sobrietății, impuse de specificul contextului în care evoluează: familiar, instituțional / informal, (semi)formal etc.).

Suprapunere (echivalență), apoi dublaj și, odată cu trecerea anilor, continuare (in)conștientă a deprinderii infantile, jocul reprezintă universul care dă posibilitatea jucătorului

(i) să formuleze legi pe baza cărora profilul îndeletnicirii practice (al tipului de joc ales) să prindă contur cât mai credibil, păstrând o distanță cât mai mare de surrogat și recuperând cât mai fidel prototipul din realitatea imediată,

(ii) să le respecte în vederea asigurării unui cadru consensual între parteneri<sup>2</sup>,

(iii) să le încalce, cu potențiale riscuri și consecințe în deteriorarea armoniei interpersonale și instituirea haosului sau

(iv) să le schimbe pe parcurs, fapt deloc recomandabil dacă întreținerea sentimentului de camaraderie între parteneri preocupă și după epuizarea timpului afectat pentru joc.

Cu toate că opțiunea întru ludic ar reclama anularea caracterului prescriptiv intrinsec al majorității activităților din contingență, odată pătruns aici, individul are gestul reflex de a reitera, la altă scară spațio-temporală, cutumele din lumea reală. Una dintre practicile transpuse de către experimentator în lumea secundă (*i. e.* a jocului) este cea de luare de contact *printr-un nume* cu obiectul posesiei sale. Fie că este vorba despre *jucării-subiect* (acelea pe care cel care se joacă le consideră mai mult decât mobilul manipulării sale (diversele manevre prin care se aplică / se încearcă „inducerea” fiziologiei umane: vorbitul<sup>3</sup>, mâncatul, dormitul, trezitul, îmbrăcatul, pieptănatul, mersul pe jos sau cu un mijloc de locomoție, luptatul etc.), obligatoriu apelabile în calitatea lor de „colocutori” antropomorfizați), fie că este vorba despre *jucării-obiect* (jocurile (cuburi, puzzle, mașinuțe, trenulețe, de exemplu) care, la nivelul formei, nu reproduc obiecte animate și, prin urmare, nu intră în categoria potențialilor parteneri „de dialog”, astfel încât denomiția *in actu* devine o acțiune facultativă a utilizatorului).

**3.2.** În pornirea de a-și trata de la egal „interlocutorul” nonanimat, jucătorul-nominator urmează un parcurs al numirii decompozabil în trei stagii, în concordanță cu etapele devenirii sale biologice:

I. *numirea impusă de o autoritate externă*: beneficiarul (copilul care încă nu a parcurs stadiul de alfabetizare) se află în imposibilitatea formulării (literale) a unui nume pentru subiectul jocului său, astfel încât altcineva (din anturajul familial) preia rolul denominatorului (0-2 ani – vezi stadii Morgenthaler 2006: 65-66)<sup>4</sup>;

---

<sup>2</sup> Același termen, *joc*, trimite la posibilitatea declanșării unui eșec în absența nonfuncționalității regulii camaraderiei prin multiplicarea jocului (a se vedea pluralul), implicit a numărului inițial al principiilor de conduită. Este vorba despre sintagma *teoria jocurilor*, desemnând o „teorie matematică a situațiilor conflictuale, în care două sau mai multe părți au scopuri, tendințe contrare” (<https://dexonline.ro/definitie/joc>).

<sup>3</sup> În acest sens, tehnologia a avansat în direcția producerii și a scoaterii pe piața de desfacere a unor game largi de jucării vorbitoare.

<sup>4</sup> Dorim să subliniem faptul că un copil poate fi el însuși nominatorul jucăriei sale, însă este (aproape) imposibil să reiterăm traseul mental al invenției verbale pentru care a optat. Numele ursulețului *Bi* din titlul articolului a fost dat uneia dintre jucăriile lui de către nepotul nostru (D. F.) în vârstă de 2 ani și, în ciuda încercărilor repetate ale părinților de a descoperi conexiunile „inferate” de copil, căutărilor acestora s-au dovedit inutile. Probabil

II. *numirea ca mimesis*: beneficiarul recepționează numele conferit de terț și îl utilizează, prin imitare, într-o formă fonetică fidelă originalului sau într-una cu devieri ortoepice specifice ciclului biologic traversat (3-5 / 7 ani);

III. *numirea deliberată*: beneficiarul se află în etapa conștientizării apartenenței la lumea înconjurătoare, pe care o „transfigurează” în corpurile (ludice) cu care își „mobilează” lumea lui particulară botezând-o (copilul peste 6 ani).

În oricare dintre stagiile identificate, numele poate coincide cu denomi-nația oficială sau poate reda o alegere denominativă a agentului numirii.

#### 4. Proces cognitiv și structuri semantico-referențiale: atribuire de nume și rezultate

4.1. O primă clasificare a numelor de jucării poate fi făcută, în funcție de instanțele numitoare (*producătorul* sau *beneficiarul* jucăriei), în

4.1.1. *nume oficial / comercial / de prototip* (cel de pe etichetaj) – produsul *onimizării obiectivate*, aflat în legătură cu *identitatea de brand* a produsului (v. Corbu 2009: 64), și

4.1.2. *nume neoficial* (spontan, atribuit de o altă instanță numitoare (copilul sau părintele) decât cea / cele implicată/e în procesul de fabricare și vânzare) – produsul *onimizării subiectivate*.

4.2. În limitele *numelui oficial* (în realitate, un nume propriu fals, alocat unor serii de prototipuri), putem identifica:

a) *numenonindividualizatoare*, care includ

a<sub>1</sub>) *generice „pure”*: *mascotă* și

a<sub>2</sub>) *apelative clasificatoare*, având rolul încadrării speciei de jucării într-un „gen”: *bebe, caleidoscop, cuburi (lego), cowboy și indieni, mașinuță de fier, minge de fotbal, moară, morișcă, păpușă, pistol cu capse, pony, puzzle, tricicletă, trotinetă, ursuleț*;

b) *nume individualizatoare (specificatoare)*, devenite branduri:

b<sub>1</sub>) *denominații simple*: *Ariel, (Păpușa) Barbie, (Rățoiul) Donald, (Păpușa) Ken, Lucifer* (jucărie de pluș), *(Păpușa) Manuela, Minnie, Pinypon, Piticot* (joc interactiv), *Sportacus* (personaj principal în *Orășelul leneș*, un serial pentru copii);

b<sub>2</sub>) *denominații compuse*:

---

copilul avansează drept nume o alăturare sonoră (minimală) mai apropiată de posibilitățile aparatului său fonator de la momentul respectiv.

- apelativ + nume propriu: *Cubul Rubik, MickeyMouse, Păpușa Ileana, Păpușa Luminița, Păpușa Mihaela, Păpușa Oana, Păpușa Zurli, PollyPocket, Prințesa Sisi, Ursul Panda, UrsulYoyo*;

- sintagme consacrate (în spațiul lingvistic românesc)/propoziții: *Bunul gospodar, Nu te supăra, frate!, Sus, jos*<sup>5</sup>.

**4.3. Numele neoficial**, având parte, după cum am specificat, de un alt „botez” decât cel instituit de autoritatea responsabilă cu producerea sau comercializarea jucăriei respective,

- fie este produsul tradiției denominative (modele locale de denumire) sau al unei mode culturale în vigoare la un moment dat (stereotipuri importate din necesitatea de a distinge universul autohton al jucăriilor de cel străin),
- fie traduce nevoia de diferențiere și, totodată, dorința nominatorului ca acesta să fie cât mai expresiv.

În ceea ce privește executarea acțiunii atribuirii de nume de jucării, se identifică două verbe specializate să marcheze starea de *numit, individualizat*, și anume *a se chema* și *a boteza*, primul actualizat în situațiile de *onomastică impusă* (oficială) – „o / îl cheamă X”, al doilea, în situațiile de *onomastică creată după criterii subiective* (neoficială) – „am botezat-o X, l-am botezat X”.

Deloc neglijabilă este dimensiunea deopotrivă instructiv(-moralizatoare) și amuzantă a numelor rezultate, generată de „sensul” când serios, când hâtru al intenției numitoare depozitate în nume (vezi Freeman Davidson 2006: 33).

Majoritatea numelor de jucării sunt motivate (conțin închisă, în structura lor semantică și / sau lexicală, o poveste care dezleagă opțiunea denominativă) și pot reda: numele posesorului, al entităților (însuflețite / neînsuflețite) din lumea înconjurătoare, al personajelor din literatura ficțională, jocuri electronice, filme și desene animate etc. În ultimii ani se observă, deopotrivă, păstrarea denumirilor tradiționale (locale), dar și tendința (moda culturală) spre *exotizarea* (globalizarea) numelor de jucării:

a) *antroponime (forme originale sau hipocoristice)*: *Alison, Amanda, Betty (The Flintstones), Bibi* (singurul nume de fată pe care îl știa respondentul), *Camelia* (îi plăcea acest nume la vârsta respectivă), *Cindy, Eloise, Kiki, Persida, Prințesa Sisi, Sandy, Sida* (obținut prin afereză de la *Persida*); *Dupound, Leila* (verișoara subiectului chestionat fiind sursa ambelor nume); *Camilo, Coco* (în asociere cu *tata*, din maghiară, „tătic”, folosit pentru „bunic”), *Dodi, Norm, Păcală* („Păcală a fost numele unei păpuși-băiat din material textil, care avea pantaloni și cămașă albă și

<sup>5</sup> Toate numele din această subcategorie identifică jocuri interactive.

pălăriuță neagră pe cap”; erou al snoavelor populare românești, personajul masculin a devenit sursă de inspirație, prin umorul și istețimea sa, și pentru unii dintre scriitorii români, de exemplu, Ion Creangă și Petre Dulfu), *Zoli*. Se observă sursele de inspirație onomastică de coloratură internațională, în special occidentală, iar din cadrul acestora, predilecția pentru nume provenind din zona animației pentru copii (*Cindy Bear, Sandybell*) și a filmului.

b) *nume de branduri de jucării: Barbie* (nume împrumutat de la cel al celebrului brand, deși păpușa aparținea altei mărci) – caz tipic de extincție de brand (vezi Olins 2010: 19 și Felecan 2015: 22); „Barbie, denumită Barbi” – situație de adaptare a ortografiei originale la regulile foneticii românești (suprapunere a pronunției cu grafia).

c) *nume de branduri din alte domenii decât cel al jucăriilor: Cocolina* < *Cocolino*, un derivat prin moțiune – „Mascota era „îmbrăcată” cu o rochiță” (numele celebrului brand de produse de spălat având formă de masculin).

d) *zoonime: Azorică* (numele câinelui bunicilor), format cu sufixul tipic onomastic *-ică*, cu puternică rezonanță autohtonă; *Iepurică* (format prin sufixare de la substantivul *iepure* + sufixul diminutival onomastic *-ică*), *Léon* (leu; ales de părinți), *Toto* (numele câinelui comunitar de la bloc, zoonim „ilustru”, cu trimitere la referentul inițial – câinele lui Dorothy din *Vrăjitorul din Oz*). Între răspunsuri am identificat și două hipocoristice, *Delfi* și *Pingu*, obținute prin apocopă (*delfin, pinguin*).

e) *fitonime: Azaleea* (îi plăcea floarea).

f) *porecle/supranume:*

- *nume de „jucării convertite în mesaje ironic-sentimentale”* (Zafiu 2003): *Băiețoiul* („*Băiețoiul* era o păpușă barbie, făcea parte dintr-un set mire și mireasă. Am ales acest nume pentru ca am tuns-o foarte scurt, astfel încât arăta ca un băiat.”), format prin derivare de la cuvântul *băiat* cu sufixul augmentativ *-oi*, aici neactualizând atât un sens peiorativ, cât niște trăsături fizice (distingerea bărbatului de femeie din cuplul marital de păpuși). *Cățeluș Ciufulit* (referentul este un cățeluș de pluș, care se distingea prin moțul din vârful capului), *Nepieptănata* („păpușă al cărei păr era mereu încâlcit”), nume atribuit de tată. Nuanța afectiv-moralizatoare rezultă la nivelul implicitei eliberat din forma internă a numelui; de fapt, este un act verbal indirect de tip avertizare, prin care autoritatea paternă își conștientizează fiica asupra posibilității de a fi ea însăși într-o situație similară, și anume aceea de a nu corespunde din punct de vedere estetic.

Numele este receptat ca fiind ofensator, o lecție indirectă pe care adultul o transmite copilului, consecință a nerespectării codului de îngrijire personală. Drept urmare, copilul va reține că dobândirea unui atare apelativ nu este de dorit; *Pityu* (numele unui pitic de cauciuc vopsit, redând porecla unui prieten de-al unchiului respondentului); *Zburătorul* („leagănelui îi spuneam zburătorul, deoarece aveam impresia că zbor”); numele obiectului justifică acțiunea pe care o execută copilul (*a se legăna*) când se află în leagăn. Trimiterea la zbor este evidentă prin mișcările repetate în aer pe care le provoacă manevrarea de către copilul însuși sau de către adult a obiectului respectiv.

- *porecle-epitet obținute prin metonimie*: *Brown* (păpușa avea părul șaten), *Cântărețul* („urs de pluș care, la atingerea lăbuței, începea să cânte”), adjectiv format prin sufixare de la verbul *a cânta* + sufixul *-eț*, devenit substantiv prin articulare (articol hotărât *-l*); *Omul albastru* – referentul inițial, personajul Spartacus din *Orășelul leneș*, obișnuia să poarte îmbrăcăminte de această culoare), *Petuța* (pisică de pluș cu pete), formată prin derivare de la *pată* + sufixul diminutival onomastic *-uță*.

- *porecle-metaforă*: *Bagheta magică* („Luam un băț și îi ziceam baghetă magică deoarece mă prefaceam ca fac magie”).

g) *onomatopee* (format prin imitarea, în limbajul articulat, a sunetului emis de urs și a celui emis de puiul de găină): *Mor-Mor*, *Piu-Piu*.

h) *propoziție*: *Un cățel care lătra* („nu i-am pus nume”). Numele constă într-un enunț evocator, caracter conferit de selecția de către nominator a imperfectului indicativ. Se realizează, astfel, „marcarea negativă, prin absență” (Zafiu 2003), non-numirea referentului. Articolul nehotărât sporește ideea indeterminării denotatului, singura informație de care dispunem (la o primă lectură putând fi percepută drept tautologică) este aceea referitoare la acțiunea pe care o întreprinde, și anume cea de a lătra. La un alt nivel de semnificație, precizarea acestui aspect aduce un cumul informativ: o jucărie care latră deține o însușire suplimentară (superioară) față de restul jucăriilor necuvântătoare.

## 5. Concluzii

**5.1.** Ținând cont de cele două variabile sociolingvistice urmărite în chestionar (vârsta și sexul respondenților), se observă:

a) majoritatea certă a respondenților sunt femeii (96%), iar grupa de vârstă cel mai bine reprezentată este cea cuprinsă între 21 și 30 de ani (52%);

b) conform profilului prefigurată (majoritar feminin), jucăriile predilectate sunt constituite din păpuși și diverse jucării de pluș (82%);



c) în cadrul primei categorii, numele predominant este *Barbie* (14 ocurențe), indiferent de statutul oficial sau neoficial pe care îl ocupă. Apelativul *barbie* circumscrie semantic/clasifică o anumită categorie de păpuși (reprezentând ambele sexe), indiferent de fabricant, devenind un termen generic cu uz universal (vezi Clankie 2013: 28). Deși nu redă întotdeauna realitatea referențială originală (produsele brandului), numele de marcă *Barbie* a cunoscut o „extincție” pe piața de desfacere a jucăriilor românești odată cu multiplicarea firmelor producătoare.

**5.2.** În ce privește sursele onomastice, se constată un conservatorism denominativ al posesoarelor de jucării: sunt preferate numele comerciale, oficiale (58%) – fie acestea rulate/vehiculate de utilizatorul însuși sau de autoritate – în defavoarea celor neoficiale (42%). Acestea din urmă redau cel mai adesea numele obiectelor din lumea infantilă, cu care titularul jucăriei intră în relație (desenele animate, lumea animalelor de companie și a celor sălbatice, film, literatură). Se observă slaba orientare a denominatorilor spre numele de plante în același timp cu justa supremație deținută de modelele onomastice ale „lumii animate”. Alteori sunt preferate nume cu sonorități internaționale, forme întregi sau/și diminutive, hipocoristice (vezi sufixele *-el*, *-ica*), formații care atestă confluența localului cu globalul onomastic, nume care invită cititorul la descompunerea lor pe mai multe trepte interpretative (toate funcționând ca mesaje ironic-afective și moralizatoare ale utilizatorului însuși sau formulate de autoritatea tutelară pentru acesta), denominații obținute prin supralicitarea diverselor procedee stilistice pe principiul exploatarea expresivității lor fonetice (epitet, metaforă, metonimie). Există, de asemenea, și rare situații de nume generice pure (*mascotă*) sau de absență a numelui (tot un tip de păstrare „nominală” a referentului în genericitate).

## Bibliografie

- Clankie, Shawn. 2013. An Overview of Genericization in Linguistics. În: Oliviu Felecan (ed.), *Proceedings of the Second International Conference on Onomastics “Name and Naming”: Onomastics in Contemporary Public Space* (Baia Mare, 9-11 May 2013). Cluj-Napoca: Editura Mega, Editura Argonaut, 28-34.  
[http://onomasticafelecan.ro/iconn2/proceedings/1\\_02\\_Clankie\\_Shawn\\_ICONN\\_2.pdf](http://onomasticafelecan.ro/iconn2/proceedings/1_02_Clankie_Shawn_ICONN_2.pdf) (consultat în 31.07.2017).
- Corbu, Nicoleta. 2009. *Brandurile globale. O cercetare cros-culturală* [Global brands. A cross-cultural research]. București: Tritonic.
- Felecan, Daiana. 2015. Numele de brand: repere de analiză. În: Oliviu Felecan (ed.), *Proceedings of the Third International Conference on Onomastics “Name and Naming”: Conventional / Unconventional in Onomastics* (Baia

Mare, 1–3 September 2015). Cluj-Napoca: Editura Mega, Editura Argonaut, 17-24.

[http://onomasticafelecan.ro/iconn3/proceedings/1\\_1\\_Felecan\\_Daiana\\_ICON\\_N\\_3.pdf](http://onomasticafelecan.ro/iconn3/proceedings/1_1_Felecan_Daiana_ICON_N_3.pdf) (consultat în 31.07.2017).

Freeman Davidson, Jane Ilene. 2006. Language and Play: Natural Partners. În: Doris Pronin Fromberg, Doris Bergen (eds.), *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings*. New York/London: Routledge, 31-40.

Morgenthaler, Shirley K. 2006. The Meanings in Play with Objects. În: Doris Pronin Fromberg, Doris Bergen (eds.), *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings*. New York / London: Routledge, 65-74.

Olins, Wally. 2010. *Despre brand*. Traducere de Ștefan Liuțe. București: Comunicare.ro.

Zafiu, Rodica. 2003. *Nume de jucării*, în „România literară”, nr. 44.  
[http://www.romlit.ro/nume\\_de\\_jucarii](http://www.romlit.ro/nume_de_jucarii) (consultat în 31.07.2017).