

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-4-2.20>

Азнабаева Альфия Фаритовна

ЛИЧНЫЕ ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ В ОНОМАСТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ РЕБЁНКА

Статья посвящена детскому ономастическому пространству. Ономастическое пространство ребенка важно изучать для получения новых сведений о становлении языковой личности. Благодаря развитию видеохостинга, увеличению количества телевизионных каналов для детей, постоянно совершенствующимся технологиям анимационный фильм становится все зрелищнее. Ребенок все больше времени проводит у экрана, поэтому неудивительно, что значительную часть детского ономастического пространства занимают имена персонажей мультипликационных фильмов. Как и другие классы имен собственных, личные имена персонажей мультипликационных фильмов представляют интерес с точки зрения их деривационных возможностей, способов передачи мотивирующей основы при переводе на другие языки, а также с точки зрения взаимодействия их с антропонимами и другими классами имен собственных.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2018/4-2/20.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2018. № 4(82). Ч. 2. С. 301-305. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2018/4-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

ЯЗЫКОЗНАНИЕ

УДК 81'367.622.12

Дата поступления рукописи: 03.02.2018

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-4-2.20>

Статья посвящена детскому ономастическому пространству. Ономастическое пространство ребенка важно изучать для получения новых сведений о становлении языковой личности. Благодаря развитию видеохостинга, увеличению количества телевизионных каналов для детей, постоянно совершенствующимся технологиям анимационный фильм становится все зрелищнее. Ребенок все больше времени проводит у экрана, поэтому неудивительно, что значительную часть детского ономастического пространства занимают имена персонажей мультипликационных фильмов. Как и другие классы имен собственных, личные имена персонажей мультипликационных фильмов представляют интерес с точки зрения их деривационных возможностей, способов передачи мотивирующей основы при переводе на другие языки, а также с точки зрения взаимодействия их с антропонимами и другими классами имен собственных.

Ключевые слова и фразы: оним; имя персонажа мультипликационного фильма; диминутив; гипокористика; ономастическое пространство; языковая личность ребенка; личное имя; имя собственное.

Азнабаева Альфия Фаритовна, к. филол. н., доцент
Бакирский государственный аграрный университет, г. Уфа
kafedrain.yaz@mail.ru

ЛИЧНЫЕ ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ В ОНОМАСТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ЯЗЫКОВОЙ ЛИЧНОСТИ РЕБЁНКА

В эпоху вездесущего искусственного интеллекта антропоцентрическое исследование фактов языка является важным условием для получения достоверных результатов, в том числе в области, которая имеет самое непосредственное отношение к любому человеку как социальному существу, науке об именах собственных – ономастике. Самым доступным средством когнитивной деятельности в детском возрасте является мультипликационный фильм. Ономастикон анимационного кино, будучи фракталом (самоподобием) реального ономастического пространства, до сих пор остается вне поля зрения исследователей. Настоящая статья посвящена проблеме ономастического пространства ребенка – она, как нам кажется, укладывается в рамки инициированных на 26-м Международном конгрессе по ономастике (2017 год, Дебрецен (Венгрия)) дискуссий о статусе и задачах социономастики и прикладной ономастики на практике.

Сейчас назрела необходимость решения жизненно важных проблем не на основе отвлеченных размышлений, а с активных позиций в процессе целенаправленной деятельности, поскольку констатация наличия проблемы – это еще не решение проблемы. М. Э. Рут в статье «Антропонимы: размышления о семантике» отсутствие ясности в вопросе о лингвистическом статусе имени собственного видит в стремлении решить его «для всех онама сразу» и тут же возвращается на круги своя: «...вопрос о наличии/отсутствии и характере лексического значения собственных имен решаема только по отношению к конкретным классам онимов» [21, с. 59]. Не лишена изящества позиция А. Н. Беляева: «...ономастические категории выражают не только присущие им как единицам языка лексико-семантические и грамматические значения, но и обладают высокой информативной ценностью, являясь своеобразным компонентом национальной культуры» [5, с. 58].

Языкознание – наука о языке, объектом исследования которой является естественный язык человека, и не учитывать языковую личность ребенка для получения достоверных данных о конкретных проявлениях языковых явлений нельзя. Ребенок – полноправный носитель языка со специфически организованным ономастическим пространством, subsystemой которого являются имена персонажей мультипликационных фильмов. Несмотря на успехи, достигнутые в ономастическом терминоведении, здесь очевидны метаязыковые лакуны, в частности, нет термина для описываемого нами вида онима. В рамках нашей статьи решить данную проблему вряд ли возможно, поскольку это прерогатива специалистов. Вместе с тем отрадно наблюдать интерес к частным вопросам ономастики. В числе массива работ об именах собственных в художественном тексте появилось исследование, посвященное ономастике детской литературы [3]. Однако до сих пор не изучен ономастический потенциал мультфильма – постоянно совершенствующегося когнитивного канала, идеального дидактического материала для познания окружающего мира. Научная новизна данного исследования заключается в том, что в нем на материале имен персонажей 3-х отечественных и 4-х зарубежных мультипликационных фильмов демонстрируется онтологически присущая им, как любому другому разряду имен собственных,

способность в символическом виде отражать тенденции, происходящие в языке и культуре. До настоящего времени не предпринималось попыток синергетического описания корреляций между восприятием мира номинатором (мультипликатором), служащим мотивирующим фоном в момент создания образных именованных – личных имен персонажей мультфильмов, и восприятием мира реципиентом (зрителем-ребенком) с его собственным наивным ономастическим опытом генерализации и идентификации объектов и предметов действительного и виртуального мира.

В рамках данной статьи не будем рассуждать о роли мультфильмов в формировании детской субкультуры, напомним лишь, что в 2017 году студентами и преподавателями Московского государственного университета проводилось исследование мультфильмов по 4 критериям – мотивационному, ценностно-смысловому, эмоциональному и познавательному, по результатам которого был составлен «стоп-лист» мультфильмов, не рекомендованных к просмотру [20]. Обсервационная теория социального научения Альберта Бандуры на практике реализуется не только посредством наблюдения за поступками, поведением, речью персонажей мультфильма, но и наблюдения за многообразными корреляциями образов и имен. Априорно провозглашение антропоцентризма как методологии изучения антропонимов. Подписанный 1 мая 2017 года президентом Российской Федерации В. В. Путиным Закон «О внесении изменений в статью 58 Семейного кодекса Российской Федерации и статью 18 Федерального закона “Об актах гражданского состояния”», согласно которому «при выборе родителями имени ребенка не допускается использование в его имени цифр, буквенно-цифровых обозначений, числительных, символов и не являющихся буквами знаков, за исключением знака “дефис”, или их любой комбинации либо бранных слов, указаний на ранги, должности, титулы» [19], – есть реакция на очевидный волюнтаризм в именнаяречении и запрос на исследования в области практической ономастики.

Таким образом, следуя призыву М. Э. Рут изучать конкретные классы онимов, мы будем исходить из прагматического подхода к предмету рассмотрения. Суть прагматического подхода к изучению имен собственных изложена А. А. Белецким: «Различие между собственными и нарицательными именами заключается не в морфологии и семантике, а в употреблении, использовании, функции обоих лексических классов. В отношении их функций собственные имена можно было бы назвать индивидуализаторами, а нарицательные классификаторами» [4, с. 167].

Особого внимания заслуживает исследование прагматических свойств антропонима С. И. Гарагулей «Антропонимическая прагматика и идентичность индивида (опыт системного описания личных имен в США)» [7].

Антропонимическая прагматика релевантна для изучения других классов онимов. Известное стихотворение С. Я. Маршака «Отчего кошку назвали кошкой?» [15, с. 161-162], своего рода руководство по ономастике для детей, невольно побудило к жизни интерес лингвистов к исследованию процессов формирования у ребенка знаний о личных именах. Хотя отдельные аспекты детского ономастикона уже разработаны Э. О. Гавриковой [6], Т. А. Гридиной [8], Г. Р. Добровой [9], на сегодняшний день имеются лишь скудные данные об особенностях ономастической картины мира в детском ментальном сознании, механизмах познания мира вещей и мира имен.

Решению прагматических задач ономастики способствует интеграция знаний об именах и культурологии, социологии, юриспруденции и даже экономики. Нейминг является важной составляющей коммерческого успеха продукта. Запущенная летом 2014 года бренд *Coca-Cola* кампания *Share a Coke* обеспечила американской компании рост продаж на 2,5%. По информации газеты «Коммерсант», компания помещала популярные имена, а также слова «Семья», «Друзья» или «Лучший друг на все времена» на бутылки и банки своей продукции. Судя по тому, что больше всего выпущено банок с именами *Крис*, *Джекс* и *Алекс*, – эти имена являются самыми частотными. Кроме того, через торговые автоматы можно было заказать бутылку с конкретным именем из 100 тысяч возможных [25]. Достоянства внимания статья А. А. Сокова, посвященная проблеме функционирования в виртуальном дискурсе никонима – языкового знака, характеризующего лингвокреативный потенциал языковой личности XXI века [24]. Актуальна проблема благозвучия имени в глобальном кросскультурном ономастическом пространстве [1], дискутабельна в последнее время и статус патронима в формуле именованности личности [2].

Эмпирические наблюдения за процессами освоения и усвоения детьми имен собственных представляют собой ценный материал для создателей мультфильмов. Имя одного из главных персонажей мультсериала «История игрушек» (студия “Pixar & Walt Disney Company”, 1995 г. [12]) – *Базз Лайтер* – дано в честь астронавта «Аполлона-11» Базза Олдрина, совершившего первую в истории пилотируемую посадку на Луну. Настоящее имя Базза – Эдвин Юджин Олдрин-младший (англ. *Edwin Eugene Aldrin, Jr.*). Прозвище *Buzz* возникло ещё в детстве, когда его младшая сестра не могла выговорить слово “brother” (англ. «брат») и называла его “buzzer” (лепетное имя), а затем и вовсе “buzz” (односложное гипокористическое имя). В 58 лет Олдрин сменил свое официальное имя на *Buzz*.

Г. Р. Доброва интерпретирует следующим образом: «На раннем этапе речевого онтогенеза дети знакомятся со всеми словами в их конкретном использовании, и потому многие существительные поначалу осознаются как своего рода личные имена» [9]. Таким образом, наименование предмета в сознании ребенка неотделимо от самого предмета: не медведь, а *Медведь* (мультсериал «Маша и медведь», студия «Анимакорд», 2007 г. [16]). Многих зрителей, выросших на мультипликационной драме о жизни львов и других животных в Африканской саванне, интересует этимология столь благозвучных и удобопроизносимых имен персонажей (см. блог «Не раз очарованный странник» [17]). Впрочем, в мультипликационной эпопее «Король Лев» (студия “Walt Disney Pictures”, 1994 г. [13]) использование зоонима *lion* в функции имени личного становится иррациональным, поскольку речь идет уже о целом классе, вернее, прайде однотипных животных.

Очевидного фонетического сходства между зоонимами *лев* [л'эф] и *lion* ['laɪən] нет, о семантическом тождестве слов русскоязычный ребенок не подозревает. Аутентичные имена персонажей мультфильма на суахили оказались удачным решением для передачи своеобразия этнокультуры Африки. Главный персонаж – лев – имеет говорящее имя: на суахили *Симба* – ‘лев’; остальные львы и львицы – имена, образованные от апеллятивов: *Нала* ‘подарок’, *Сараби* ‘мираж’, *Сарафина* ‘светлая звезда’. Антропоморфного мандрила в амплуа «друга семьи» зовут *Рафики* (*rafiki* на суахили ‘друг’). Архетипический образ простака достался бородавочнику с говорящим именем *Пумба*: *pumbaa* на суахили – ‘придурковатый’, ‘слабоумный’. Таким образом, необычная кличка для кошки *Нэко* (猫 япон. ‘кошка’) – калькированное имя нарицательное, как эрзац имени собственно, в неродном языке называет, идентифицирует и индивидуализирует объект. Этимология иноязычного имени персонажа мультипликационного фильма зачастую неведома реципиенту – отдельные благозвучные имена переходят в разряд женских антропонимов с соответствующей юридической фиксацией: *Cendrillon* – фр. *ceindres* – ‘пепел, зола’ + уменьшительный суффикс *-illon*, англ. *Cinderella*, рус. калькированное *Золушка*, нем. *Aschenputtel* (в Германии в качестве имени для девочек оригинальный вариант отклонен).

Концепция образной номинации как особого номинативного типа, обладающего высокой гносеологической проницаемостью и позволяющего выявить основные установки восприятия мира номинатором в момент создания системы образных именовании, была изложена в исследовании М. Э. Рут [22].

При создании имен главных персонажей мультипликационного проекта «Смешарики» (студия компьютерной анимации «Петербург», 2004 г. [23]) использовался способ онимизации апеллятива, названия класса животных: (гипокористики *Крош* – кролик, *Бараиш* – баран, *Лосяиш* – лось, *Пин* – пингвин, диминутивы *Ёжик* – еж, *Совунья* – сова, *Панди* – панда). Мотивирующей основой для онима *Кар-Карыч* явилось звукоподражательное слово «кар-кар». Онимизация глагола «копать» стала мотивирующей основой в образовании имени *Копатыч*.

По мнению Д. И. Ермолович, «каждый язык и даже небольшое сообщество людей может, в принципе, дать объекту то наименование, какое захотят его носители. Поскольку звуковая система языка первична, а письменная вторична, логично при заимствовании имени руководствоваться принципом достижения фонетической близости к оригиналу» [10, с. 19]. В переведенной на немецкий язык версии мультфильма [27] *Joshi* – диминутивный вариант мужского библейского онима *Joshua* (входит в число 100 популярных в Германии имен) – субституция по фонетическому сходству онима *Ёжик*. Оним с уменьшительно-ласкательным суффиксом *Совунья* в немецкоязычной и англоязычной версиях для максимального фонетического тождества калькированному зоониму *owl* (англ. ‘сова’), *die Eule* (нем. ‘сова’) заменен на женский антропоним *Olga*, а оригинальный русскоязычный вариант *Кар-Карыч* – на редуцированный *Big-Big*.

В англоязычной версии [26] собирательный суффикс *-riki* используется в качестве второго компонента имен персонажей: *Pogoriki*, *Chikoriki*, *Wolliriki*, *Rosariki*, *Docoriki*, *Ottoriki*, *Olgariki*, *Boboriki*. Целевой аудиторией мультсериала являются дети 5–6 лет, уже имеющие представление о семейно-родственных отношениях. По наблюдениям Т. А. Гридиной, структура полного официального имени собственного детьми осваивается постепенно: «Парные компоненты имени не всегда разграничиваются ребенком: *Вералинишина* (*Вера Ильинишина*)» [8, с. 90]. Патронимы в России и в некоторых странах постсоветского пространства успешно выполняют функцию гоноратива. Но европейскому зрителю непривычно сочетание личного имени с отчеством, поэтому *Кар-Карыч* и *Копатыч* заменены в немецкоязычной версии [27] на *Big-Big* и *Berry*, а персонаж другого российского мультсериала «Фиксики» (продюсерская компания «Аэроплан», 2009 г. [28]) *Дим Димыч* – на *Tom-Thomas*.

В последнее время много внимания уделяется реализации антропонимами противоположных концептов «свой» – «чужой» (см., например, работу О. Н. Новиковой [18]). «Свои» – представители фауны средней полосы России, «чужой» – говорящий с акцентом пингвин по имени *Пин*, родившийся в Антарктиде, – аллюзия на научные изыскания Германии во время Второй мировой войны в Антарктиде. В англоязычной версии пингвина зовут *Ottoriki*, немецкое мужское личное имя *Otto* в основе имени персонажа – аллюзия на немецкого инженера и изобретателя бензинового двигателя Николауса Августа Отто. А в самой Германии ничего не оставалось, как транслитерировать оним *Пин* оригинальной русскоязычной версии в *Pin*.

Имя собственное как лингвопрагматическую лексическую единицу иллюстрирует способность переключаться с одного языка на другой в ситуации диглоссии. В сознании ребенка по требованию возникают верные корреляции слов и значений на языке государства проживания или на языке матери и/или отца. В немецкоязычной версии “Kikoriki” [27] несколько персонажей имеют имена, образованные от английских апеллятивов: *Fluff* от англ. *fluff* ‘ворс, пушок’ – *Бараиш*, *Berry* (англ. ‘ягода’, созвучно с *Bär* – нем. ‘медведь’ + *ry*) – *Копатыч*, *Pinky* – от англ. *pink* ‘розовый’ – *Нюша*. Оним *Eldoc* – конструктор из апокопы *El* – *Elch* (нем. ‘лось’) + *Doctor* (англ. ‘доктор (наук)’). В многоязычном окружении даже четырехлетние дети понимают статус конкретного языка. Имя собственное как символ этнокультуры значимо для формирования у языковых личностей с самого раннего возраста концептуальных доминант – толерантности и уважения иного мнения, иной личности, иного имени.

А в России гипокористики полных антропонимов из английского языка: *Нук* от полного имени *Nicolas*, *Стюи* от полного имени *Steward* («Зверополис», “Walt Disney Animation Studios”, 2016 г. [11]), *Мэнни* от полного *Mannfred*, *Бак* от полного *Buckminster* («Ледниковый период», “Blue Sky Studio”, 2002 г. [14]) – отвечают принципу удобопроизносимости. С учетом ограниченных артикуляционных возможностей ребенка усложнение формулы именовании, отличной от принятой в России (по имени и отчеству), осуществляется посредством говорящих фамилий вкупе с принятым в англоязычных странах вокативом: *Миссис Бараиш-кунс* («Зверополис», “Walt Disney Animation Studios”, 2016 г. [11]) – в оригинальной англоязычной версии *Assistant Mayor Bellwether* (*assistant mayor* англ. ‘заместитель мэра’, *bellwether* англ. ‘лидер’, ‘вожак’).

Основные выводы проведенного нами исследования изложим тезисно:

- имя персонажа мультипликационного фильма, будучи маргинальной единицей ономастического пространства, обнаруживает онтологическое сходство с антропонимом. Являясь лингвистической категорией, оно образует систему с присущими ей специфическими чертами, лингвопрагматическими характеристиками и закономерностями функционирования: оно выполняет номинативную, идентифицирующую, индивидуализирующую, социальную, эстетическую, адресную функции;
- источниками пополнения ономастического корпуса мультипликационного фильма являются заимствования реально существующих имен собственных, онимизация апеллятивов и окказиональное словообразование;
- важной характеристикой имени персонажа в мультипликации является благозвучие, а при передаче оригинальных онимов на других языках – сохранение максимально возможного фонетического тождества;
- редупликации, гипокористики, диминутивы как универсальные языковые маркеры детскости речи являются наиболее приемлемыми словообразовательными моделями ономастичности в мультипликации;
- ассоциации, возникающие в связи с упоминанием имени, коммерциализация и тиражирование имени (использование узнаваемого образа в производстве детской одежды, продуктов питания для детей, игрушек, канцелярских товаров) позволяют считать их лингвопсихологической категорией.

Таким образом, имена собственные для именования персонажей мультфильмов, будучи лингвокреативной и социолингвистической категорией, отражают тенденции имянаречения и способствуют социализации ребенка в кросскультурном ономастическом пространстве.

Список источников

1. **Азнабаева А. Ф.** Медиатизация личных имен в спорте [Электронный ресурс] // Российский электронный журнал. 2017. № 1. URL: http://journal.bsau.ru/directions/10-00-00-philological-sciences/index.php?ELEMENT_ID=678 (дата обращения: 27.01.2018).
2. **Азнабаева А. Ф.** Патронимы в паспортной формуле именования личности в Российской Федерации: экзистенциальные парадоксы и норма // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 5 (71): в 3-х ч. Ч. 1. С. 50-53.
3. **Бардакова В. В.** Специфика литературной ономастики детской художественной прозы: автореф. дисс. ... к. филол. н. Волгоград, 2000. 21 с.
4. **Белецкий А. А.** Лексикология и теория языкознания (ономастика). Киев: Изд-во Киевского ун-та, 1972. 207 с.
5. **Беляев А. Н.** Этноязычность в ономастической номинации // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 2 (56): в 2-х ч. Ч. 2. С. 58-61.
6. **Гаврикова Э. О.** Формирование антропонимии в детском речевом сознании: автореф. дисс. ... к. филол. н. Тюмень, 2005. 22 с.
7. **Гарагуля С. И.** Антропонимическая прагматика и идентичность индивида: автореф. дисс. ... д. филол. н. М., 2009. 42 с.
8. **Гридина Т. А.** «Эльбом» для Эли: личное имя собственное в языковом сознании ребенка // Вопросы ономастики. 2014. № 1 (16). С. 84-95.
9. **Доброва Г. Р.** Личные имена в детской речи: процесс освоения // Вопросы ономастики. 2014. № 2 (17). С. 103-111.
10. **Ермолович Д. И.** Имена собственные на стыке языков и культур. Заимствование и передача имён собственных с точки зрения лингвистики и теории перевода. М.: Р. Валент, 2001. 200 с.
11. **Зверополис (Zootopia)** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. Б. Ховард, Р. Мур, Дж. Буш. США: Walt Disney Animation Studios, 2016. URL: <http://iceage-mult.ru/167-zveropolis.html> (дата обращения: 19.01.2018).
12. **История игрушек (Toy story)** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. Дж. Лассетер. США: Pixar & The Walt Disney Company, 1995. URL: <http://iceage-mult.ru/846-1995-istoriya-igrushek.html> (дата обращения: 19.01.2018).
13. **Король Лев (The Lion King)** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. Р. Аллерс, Р. Минкофф. США: Walt Disney Studios, 1994. URL: <http://iceage-mult.ru/280-1994-ko-rol-lev.html> (дата обращения: 20.01.2018).
14. **Ледниковый период (Ice Age)** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. К. Уэдж, К. Салдана. США: Blue Sky Studios, 2002. URL: <http://iceage-mult.ru/281-2002-lednikovyy-period.html> (дата обращения: 19.01.2018).
15. **Маршак С. Я.** Сказки, песни, загадки. Стихотворения. В начале жизни. М.: Детская литература, 1987. 639 с.
16. **Маша и Медведь** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. О. Кузовков, О. Ужинов, Д. Червяцов. Россия: Анимационная студия «Анимакорд», 2009. URL: <http://iceage-mult.ru/19-masha-i-medved.html> (дата обращения: 18.01.2018).
17. **Не раз очарованный странник** [Электронный ресурс]. URL: <https://oskanov.livejournal.com/434837.html> (дата обращения: 28.01.2018).
18. **Новикова О. Н.** «Свой» – «чужой» в антропонимии // Современный мир: экономика, история, образование: сб. науч. тр. / под ред. И. И. Валеева, А. Н. Дегтярева, Р. М. Зиязетдинова. Уфа: Гилем, 2009. Ч. 5. С. 266-269.
19. **О внесении изменений в статью 58 Семейного кодекса Российской Федерации и статью 18 Федерального закона «Об актах гражданского состояния»** [Электронный ресурс]: Федеральный закон от 01.05.2017 № 94-ФЗ. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_216079/ (дата обращения: 26.01.2018).
20. **Психологи МГУ составили списки хороших и травмирующих детей мультфильмов** [Электронный ресурс]. URL: <https://pandoraopen.ru/2017-08-21/psixologi-mgu-sostavili-spiski-xoroshix-i-travmiruyushhix-detej-multfilmov/> (дата обращения: 26.01.2018).
21. **Рут М. Э.** Антропонимы: размышления о семантике // Известия Уральского государственного университета. 2001. № 20. С. 59-64.
22. **Рут М. Э.** Образная ономастика в русском языке: ономастиологический аспект: дисс. ... д. филол. н. Екатеринбург, 1994. 553 с.
23. **Смешарики** [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / реж. Д. Чернов, И. Максимов, Д. Сулейманов и др. Россия: Студия анимации «Петербург», 2003. URL: <http://iceage-mult.ru/47-smeshariki.html> (дата обращения: 22.01.2018).

24. Соков А. А. Никоним в виртуальном дискурсе: лингвопрагматический аспект: автореф. дисс. ... к. филол. н. Великий Новгород, 2014. 22 с.
25. Соса-Сола угадала имя. Удачный маркетинговый ход поднял продажи Соса-Сола [Электронный ресурс] // Коммерсант. 2014. 29 сентября. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/2576793> (дата обращения: 24.01.2018).
26. Kikoroki (Смешарики) [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / на англ. яз.; реж. В. Бедошвили, А. Колпин, В. Пономарев, С. Меринов и др. Россия: Анимационная студия «Аэроплан», 2009. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PoMeY9ibEZ0&list=PL72a6V-hrKhVzPHEyHkiOVKjN0v7RNDvu&index=2> (дата обращения: 18.01.2018).
27. Kikoroki (Смешарики) [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / на нем. яз.; реж. В. Бедошвили, А. Колпин, В. Пономарев, С. Меринов и др. Россия: Анимационная студия «Аэроплан», 2009. URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PL4ETIwKl6M_dn85hrTop5yvmVo7ypZjh2 (дата обращения: 18.01.2018).
28. The Fixies (Фиксики) [Электронный ресурс]: мультипликационный фильм / на англ. яз.; реж. В. Бедошвили, А. Колпин, В. Пономарев, С. Меринов и др. Россия: Продюсерская компания «Аэроплан», 2009. URL: <http://www.fixiki.ru> (дата обращения: 24.01.2018).

PERSONAL NAMES OF ANIMATED CARTOON FILMS CHARACTERS IN THE ONOMASTIC SPACE OF A CHILD'S LINGUISTIC PERSONALITY

Aznabaeva Al'fiya Faritovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor
Bashkir State Agrarian University, Ufa
kafedrain.yaz@mail.ru

The article is devoted to children's onomastic space. It is essential to study the onomastic space of a child with the purpose of obtaining new information about the formation of a linguistic personality. Thanks to the development of video hosting, the increase in the number of television channels for children, constantly improving technologies the animated cartoon is becoming more spectacular. The child spends more and more time at the screen, so it is not surprising that a significant part of the children's onomastic space is occupied by the names of the characters of the animated cartoons. Like other classes of proper names, the personal names of cartoon characters are of interest from the point of view of their derivational possibilities, the ways of conveying the motivating basis when translating into other languages and also from the point of view of their interaction with anthroponyms and other classes of proper names.

Key words and phrases: onym; name of animated cartoon character; diminutive; hypochoristics; onomastic space; child's linguistic personality; personal name; proper name.

УДК 81.374.26

Дата поступления рукописи: 08.02.2018

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-4-2.21>

В статье описана структура создаваемого комплексного учебного тематического словаря профессиональной лексики (КУТСПЛ) IT-специалиста, в котором словарная статья имеет следующие лексикографические зоны: зону заголовочной единицы, орфографическую и орфоэпическую зоны, зону грамматической информации, зону лексикографических помет, зону этимологической информации, зону семантизации, зону перевода, зону лексической сочетаемости, зону парадигматических связей, зону словообразовательных связей, зону иллюстративных примеров, зону библиографических сведений, зону отсылок, зону упражнений и зону профессионально ориентированных текстов.

Ключевые слова и фразы: учебная лексикография; учебный словарь; словарная статья; заголовочная единица; лексикографическая зона.

Артюшкин Олег Валентинович, к. пед. н.

Хакасский государственный университет имени Н. Ф. Катанова, г. Абакан
artyshkin@yandex.ru

ЗОННАЯ СТРУКТУРА СЛОВАРНЫХ СТАТЕЙ КОМПЛЕКСНОГО УЧЕБНОГО ТЕМАТИЧЕСКОГО СЛОВАРЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЛЕКСИКИ СПЕЦИАЛИСТОВ ИТ-СФЕРЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В последние годы наряду с активными работами по актуализации словарей как справочников особую актуальность приобретают комплексные многоаспектные словари для учебных целей, методика составления которых выделена в особый раздел лексикографии, называемый учебной лексикографией. Такая ситуация объясняется тем, что словарь может являться не только формой обобщения и фиксации профессиональных знаний изучаемой предметной области, но и эффективным средством обучения будущих специалистов в вузе.

Научная новизна проводимых автором исследований заключается в разработке модели комплексного учебного тематического словаря профессиональной лексики ИТ-специалистов, главной особенностью которой является: 1) сочетание многоаспектной (зонной) структуры и тематической группировки словарных статей; 2) наличие специальных «учебных» лексикографических зон, ориентированных на восприятие и воспроизведение терминов, терминологических сочетаний, профессионализмов и жаргонизмов в профессиональной устной и письменной речи.