

## ОНИМЫ В МУЛЬТФИЛЬМАХ ДЛЯ ДЕТЕЙ: ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ ИМЕНИ И СООТВЕТСТВИЕ ЕГО ОБРАЗУ

Сафонова С.И.,

научный руководитель д-р филол. наук Григорьева Т.М.

*Сибирский федеральный университет*

Художественные произведения для детей играют очень важную роль в воспитании человека. Их основное назначение – дать ребенку представление об окружающем мире, привить основные ценности и нормы, развить коммуникативные навыки, сформировать положительный образ мира. На реализацию этих целей направлены все компоненты произведения: сюжет, стиль, система образов и даже собственные имена героев. Онимы в детских книгах и мультфильмах должны быть простыми и легко запоминающимися, понятными и близкими каждому ребенку, они должны давать четкое представление об образе героя.

Данную гипотезу можно проверить на материале крупнейших современных отечественных проектов для детей «Смешарики» и «Приключения Лунтика и его друзей». Эти проекты включают в себя не только многочисленные сезоны мультсериалов, переведенных на другие языки, но и множество художественных и развивающих книг и журналов, раскрасок, видеоигр и игрушек.

Теоретической базой для проведенных исследований являются коллективная монография А.В.Суперанской, В.Э.Сталтмане, Н.В.Подольской и А.Х.Султанова «Теория и методика ономастических исследований»(2007) и методика подсчета фонетической значимости, разработанная А.П.Журавлевым и описанная им в книге «Фонетическое значение»(1974).

**1. Особенности образования онимов.** Существует 4 основных способа образования имен собственных: 1) переход любого «несобственного слова» в класс онимов, или онимизация апеллятива; 2) искусственное создание имени собственного по моделям языка, или имятворчество; 3) заимствование готового имени из другого языка; 4) переход онима из одного класса в другой, или трансонимизация.

Для имен главных героев проекта «Смешарики» основным способом образования является онимизация апеллятива. Причем мотивация создания онима довольно прозрачна, чаще всего это название класса животного, которое отождествляется с персонажем мультфильма (*пр. Ёжик, Бараш, Лосяш, Совунья*). В двух других случаях мотивирующей основой являются: звукоподражание «кар-кар» (*Кар-Карыч*) и глагол, обозначающий основное занятие героя – «копать» (*медведь-огородник Копатыч*). Исключением является имя девочки-хрюшки (*Нюша*), которое образовано путем трансонимизации производного от антропонима Анна.

В данной группе онимов представлены следующие механизмы образования: 1) лексико-семантическая деривация (*пр. Ёжик, Нюша*), суффиксация (*пр. Совунья, Копатыч*) и усечение (*пр. Крош, Пин, Бараш*).

Для имен главных героев проекта «Приключения Лунтика и его друзей» основным способом образования является имятворчество, с весьма очевидной мотивацией в большинстве случаев. Так, для имени главного героя мотивирующая основа «луна» - место, откуда он прилетел; для имени его дедушки – название класса насекомых, к которому он относится – «шершень» (*Генерал Шер*); для онима *Шнюк* - фонетическая мотивация со словом «паук». Для имен *Кузя, Мила* и *Корней Корнеевич* есть две гипотезы о происхождении: либо это имятворчество с мотивирующими основами «кузнечик», «милая» и «корень», либо это трансонимизация антропонимов

Кузя, производного от Людмила и Корней, но опять же трансонимизация мотивированная. Есть в этой группе и довольно загадочные имена: *Вупсень*, *Пупсень* и *Баба Капа*. Образованы они так же с помощью имятворчества, но мотивирующую основу найти сложно. Для первых двух это может быть название их класса – гусеницы, а для последней – слово «капля», описывающее форму ее тела. Также необходимо указать, что один из онимов образован способом онимизации апеллятива, с мотивирующей основой, называющей класс насекомого – это *Пчелёнок*.

Основные механизмы образования имен в этой группе персонажей – усечение (*пр. Генерал Шер, Кузя*) и суффиксация (*пр. Лунтик, Пчеленок*).

Итак, имена главных героев в рассматриваемых мультфильмах образованы двумя основными способами: онимизация апеллятива и имятворчество. Причем в большинстве случаев мотивирующей основой является название класса животного или насекомого, с которым отождествляется данный герой. Это делает героев понятными и близкими для ребенка. Более того, созданные с помощью онимизации имена легче воспринимаются и воспроизводятся маленьким ребенком, так как базовые слова он уже знает, в то время как имена, созданные путем имятворчества, хоть и более непривычны для произношения, но весьма интересны и оригинальны по форме.

**2. Соответствие фонетической значимости имен образу героя.** Согласно исследованиям А.П. Журавлева, каждой звукобукве соответствует определенное значение на шкалах «хороший-плохой», «быстрый-медленный», «красивый-некрасивый» и других, вычисленные на основе опроса языковых носителей. Используя показатели фонетического значения отдельных звукобукв и частоты их употребления, можно вычислить показатели фонетической значимости всего слова по тем же признаковым шкалам. На основе результатов можно составить примерный образ персонажа, зная только его имя, и сравнить потом это представление с образом, созданным мультипликаторами.

Проведенные подсчеты показывают, что онимы из обоих мультфильмов по большинству показателей нейтральные, то есть по имени персонажа составить определенный образ довольно сложно. Так имена *Корней Корнеевич*, *Вупсень* и *Кузя* «никакие» по всем двадцати пяти параметрам. А по имени *Кар-Карыч* можно сказать, что он грубоватый, мужественный, опасный и угловатый, причем последние две характеристики не соответствуют образу персонажа в мультфильме. Наибольшее соответствие образу отмечается у двух женских персонажей: *Нюша* действительно хорошая, нежная, женственная, слабая, красивая, легкая, безопасная, округлая и добрая, а *Баба Капа* хорошая, большая, активная, сильная, быстрая, величественная, яркая, храбрая и подвижная. Наибольшее несоответствие образу наблюдается у двух мужских персонажей: *Бараш* вовсе не большой, грубый, активный, сильный, быстрый, громкий, храбрый, могучий и подвижный, а *Пупсень* не темный, слабый, грустный, тусклый, темный, печальный и тихий

Итоги количественного анализа фонетической значимости имен отражены в таблицах 1 и 2.

Таблица 1.

	Бараш	Ёжик	Кар-Карыч	Копатыч	Крош	Лосяш	Нюша	Пин	Совунья	Всего
Число соответствий	3	2	2	0	1	4	10	8	2	32

Число несоответствий	9	0	2	1	5	0	0	5	1	23
----------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Таблица 2.

	Баба Капа	Вупсень	Генерал Шер	Корней Корнеевич	Кузя	Лунтик	Мила	Пупсень	Пчеленок	Шнюк	Всего
Число соответствий	11	0	3	0	0	1	8	1	2	3	29
Число несоответствий	2	0	0	0	0	0	0	6	0	5	13

В целом, из 250 возможных характеристик для 10 онимов из мультфильма «Приключения Лунтика и его друзей» отмечается 29 соответствий образу и 13 несоответствий. А из 225 возможных характеристик для 9 имен смешариков – 32 соответствия и 23 несоответствия созданному мультипликаторами образу. Таким образом, онимы проекта «Лунтик» являются более удачными, так как число несоответствий меньше при почти равном числе соответствий.

Итак, проведенное исследование показывает, что при создании онимов в исследуемых мультфильмах для детей действительно важным является сделать их понятными и легко узнаваемыми, почти во всех именах легко угадывается мотивирующая основа, а главными механизмами образования является усечение и минимальная суффиксация, что делает их краткими и легко воспроизводимыми. При этом стоит отметить, что имена некоторых героев «Приключений Лунтика и его друзей» более оригинальны по форме, иногда в ущерб простоте и узнаваемости. А количественный анализ фонетической значимости слов показал, что имя в большинстве случаев не создает мысленного образа, который бы совпадал с мультипликационным и усиливал его, хотя из всех не нейтральных характеристик соответствий образу все-таки больше, чем несоответствий.

Список литературы:

1. Журавлев А.П. Фонетическое значение. – Л.: ЛГУ, 1974. – 150 с.
2. Суперанская А.В., Сталтмане В.Э., Подольская Н.В., Султанов А.Х. Теория и методика ономастических исследований. – Москва: Издательство ЛКИ, 2007. – 256с.