



Реброва А. Д. Словотворчество в речи героини мультипликационного сериала «Маша и Медведь» / А. Д. Реброва, Н. С. Гегелова // Научный диалог. — 2023. — Т. 12. — № 1. — С. 171—184. — DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-171-184.

Rebrova, A. D., Gegelova, N. S. (2023). Word Creation in Speech of Animated Series Character “Masha and the Bear”. *Nauchnyi dialog*, 12(1): 171-184. DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-171-184. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-1-171-184

Словотворчество в речи героини мультипликационного сериала «Маша и Медведь»

Реброва Александра Дмитриевна ^{1,2}

orcid.org/0000-0002-9817-0256

аспирант,

кафедра массовых коммуникаций;

шеф-редактор,

РЕН ТВ «Самая народная программа»

a.rebrova@mail.ru

Гегелова Наталья Сергеевна ¹

orcid.org/0000-0003-1329-0169

доктор филологических наук, доцент,

кафедра массовых коммуникаций

mikhail0001@mail.ru

¹ Российский университет
дружбы народов
(Москва, Россия)

² РЕН ТВ
(Москва, Россия)

Word Creation in Speech of Animated Series Character “Masha and the Bear”

Aleksandra D. Rebrova ^{1,2}

orcid.org/0000-0002-9817-0256

аспирант,

кафедра массовых коммуникаций;

шеф-редактор,

РЕН ТВ «Самая народная программа»

a.rebrova@mail.ru

Natalia S. Gegelova ¹

orcid.org/0000-0003-1329-0169

доктор филологических наук, доцент,

кафедра массовых коммуникаций

mikhail0001@mail.ru

¹ Peoples' Friendship
University of Russia
(Moscow, Russia)

² REN-TV
(Moscow, Russia)

© Реброва А. Д., Гегелова Н. С., 2023

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Исследуются особенности детского словотворчества в одной из серий мультипликационного фильма «Маша и Медведь». Актуальность исследования обусловлена тем, что изучение языковой игры на примере речи героев детских мультфильмов позволяет получить новые сведения об особенностях детского словотворчества в современной медиапродукции. Показано, что авторы мультипликационного сериала «Маша и Медведь» намеренно используют разнообразные игровые приёмы для имитации детской речи. Анализируется серия, которая посвящена обыгрыванию особенностей креативной деятельности детей при освоении ими языка. Отмечается, что героиня Маша в данной серии использует спунеризмы и окказионализмы. Приводятся иностранные переводы данных средств выразительности на английский, французский, испанский и украинский языки. Показано, что не все необычные слова, которые создает Маша, в иноязычных мультфильмах переводятся точными эквивалентами. Часть из них заменяется названиями животных, образ которых чаще используется в иностранной культуре. Делается вывод, что детское словотворчество в медийном контенте недостаточно изучено, в то время как оно играет важную роль и в отражении особенностей речи детей, и в формировании творческого мышления маленьких зрителей.

Ключевые слова:

детское словотворчество; спунеризмы; окказионализмы; мультипликационный фильм; детское телевидение.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

The features of children's word creation in one of the series of the animated film "Masha and the Bear" are studied. The relevance of the study is due to the fact that the study of the language game on the example of the speech of children's cartoon characters allows us to obtain new information about the features of children's word creation in modern media products. It is shown that the authors of the animated series "Masha and the Bear" deliberately use a variety of game techniques to imitate children's speech. A series is analyzed, which is devoted to playing out the features of the creative activity of children when they master the language. It is noted that the character Masha in this series uses spoonerisms and occasionalisms. Foreign translations of these means of expression into English, French, Spanish and Ukrainian are given. It is shown that not all unusual words that Masha creates are translated in foreign cartoons with exact equivalents. Some of them are replaced by the names of animals, the image of which is more often used in foreign culture. It is concluded that children's word creation in media content has not been sufficiently studied, while it plays an important role both in reflecting the characteristics of children's speech and in shaping the creative thinking of young viewers.

Key words:

children's word creation; spoonisms; occasionalisms; cartoon; children's television.

Словотворчество в речи героини мультипликационного сериала «Маша и Медведь»

© Реброва А. Д., Гегелова Н. С., 2023

1. Введение = Introduction

Детское словотворчество находится в фокусе внимания специалистов разных сфер, в том числе занимающихся созданием детского медийного дискурса. Мультипликация — один из видов киноискусства, который отражает особенности детства, в частности языкового развития детей, для которых характерна склонность к созданию новых слов, свидетельствующая «о творческом характере речевого онтогенеза» [Цейтлин, 2021, с. 107]. При этом необходимо учитывать, что в аспекте социального развития «содержание мультфильма может прививать ребенку нормы поведения», а «мультипликационный персонаж представляется для ребенка важной фигурой, с которой он отождествляет себя» [Серебренникова и др., 2020, с. 48].

В качестве объекта исследования был выбран анимационный сериал «Маша и Медведь» [Маша ...], поскольку он является самым популярным детским медиапродуктом российского производства в международном пространстве [Гарас и др., 2020]. Речь главной героини Маши представляет собой интересный феномен, так как является имитацией детской речи. Она часто использует каламбуры, пародийные аллюзии, диминутивы, занимается словосочинительством, в том числе посредством конструирования новых слов.

Авторы данной статьи ранее рассматривали примеры речевых отклонений от норм языка в российских анимационных фильмах, транслируемых на популярном детском канале «Карусель», в частности, непродуманное словосочинительство, употребление слов в несвойственном им значении, плеоназмы, нарушение норм смыслового согласования и др. [Реброва и др., 2020б], которые могут восприниматься как ошибки и в то же время как речевое творчество в зависимости от контекста ситуации. Кроме того, выявлялись орфоэпические и акцентологические ошибки в речи героини сериала «Маша и Медведь» [Реброва и др., 2020а]. При этом мы не раз отмечали, что словотворчество играет важную стилистическую и смысловую роль в данном мультфильме, в частности, метод спунеристической игры слов используется для создания комического эффекта в рамках обиходно-разговорной речи и может вызывать у реципиента одобрение, насмешку, удивление, смущение или сомнение [Там же].

В связи с неоднозначным влиянием детских медиапродуктов на их целевую аудиторию представляется необходимым постоянный анализ использования приемов словотворчества в художественных произведениях и передачах, транслируемых детским телевидением. При этом надо учитывать, как отмечает Н. Д. Арутюнова, что «все тропы и риторические приемы построены на нарушениях языковых правил и стандартов речевого поведения. Эти нарушения задают границы поэтических анклавов в обыденной речи» [Арутюнова, 2006, с. 13]. Так, например, несовместимые по стилю и смыслу сочетания в речи отдельно взятого персонажа всегда создают эффект неожиданности, без которой нет ни комического образа, ни ситуации с соответствующим подтекстом. Именно в момент резкой смены стиля, когда грамматически правильно сконструированная художественная речь персонажа внезапно меняется на просторечие или неграмотную речь с ее стилистически маркированным фоном, происходит «стилистический слом» (по терминологии Ю. М. Лотмана) [Беляева и др., 1985, с. 29]. В таких случаях для выражения комического используется игра слов: слова-перевертыши, каламбуры, пародии, аллюзии, парадоксы, спунеризмы и другие приемы. По мнению американского учёного Кина Джеймса, нестандартные элементы языка, такие как, например, спунеризмы, наделены определенной лингвистической ценностью и используются как «экспрессивные средства в стилистически сниженных оборотах речи», подчеркивая функционально-риторические особенности речи, вместе с этим они наделены всеми основными свойствами разговорности, такими как спонтанность, эмоциональность, образность, юмористичность и саркастичность [James, 2000, p. 123].

Цель данного исследования — проанализировать особенности конструирования необычных слов в речи главной героини мультфильма «Маша и Медведи» (серия «Следы невиданных зверей») и их перевода на английский, французский, испанский и украинский языки.

2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

Материалом для исследования послужила речь героини мультипликационного сериала, представляющего собой детский контент, содержание которого находится в фокусе внимания представителей разных наук, поскольку мультипликация используется как одно из средств воспитания и образования детей дошкольного и младшего школьного возраста. Более того, словотворчество в художественных произведениях влияет на формирование речевой культуры детей, поскольку они подражают речи героев [Реброва и др., 2020а, с. 236].

Словотворчество в речи Маши представлено в одной из серий как пример креативной языковой деятельности, при которой близкие слова в пред-

ложении меняются корнями, слогами или отдельными звуками. Такой способ освоения языка свойствен детям, хотя часто необычные слова появляются в речи ребенка как оговорки. То и другое используется в литературе, мультипликации и других видах художественного творчества, в которых осуществляется стилизация речи ребенка. Как отмечает Т. А. Гридина, детская языковая картина мира является «индивидуальной у каждого ребенка и в то же время обнаруживающей общие черты в аспекте тех ментальных доминант детского языкового сознания, которые в ней отражаются [Гридина, 2004, с. 20].

В детской речи встречаются, например, различные виды контаминации [Ковалевич, 2017; Харченко, 2005; Цейтлин, 2021 и др.]. Одним из малоизученных явлений креативной языковой деятельности являются спунеризмы, которые нередко используются в имитации речи детей, в текстах взрослых авторов как в художественных произведениях, так и в текстах СМИ и интернет-коммуникации, поскольку такая игровая форма словотворчества позволяет добиться комического эффекта. Исследование спунеризмов проводится на материале англоязычных художественных и разговорных текстов [Орлова, 2017; Храмова, 2015, 2018; Crystal, 2001; James, 2000; Kelty-Stephen et al., 2018], иностранных и русских рекламных произведений [Тиханова, 2013], русскоязычных произведений интернет-ресурсов [Апушкина, 2021], детской литературы [Денисова, 2017] и мультипликационных фильмов [Реброва и др., 2020а, 2020б; Резцова, 2022]. В целом надо признать, что изучение спунеризмов на русскоязычном материале представлено фрагментарно. Спунеризмы — феномен фонетического словотворчества, еще не получивший должного научного осмысления. По мнению И. А. Астафьевой, чаще всего исследования учёных-лингвистов лежат в области формирования новых слов, образования речевых искажений в различных вариантах художественных, публицистических, политических текстов [Астафьева, 2021, с. 79].

Языковой материал отбирался путем просмотра оригинального мультсериала и выявления элементов креативной языковой деятельности главной героини. В результате для анализа была выбрана серия, вся построенная на репрезентации особенностей детского словотворчества. Далее необычно созданные слова сопоставлялись с их переводами в соответствующих фрагментах мультипликационных фильмов, переведенных на английский, французский, испанский и украинский языки с целью «подсветить» некоторые особенности русского детского словотворчества. Кроме того, использовались методы описания и контекстного анализа. Материал представляет интерес с точки зрения исследования образа ребенка в детском мультсериале.

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

3.1. Словообразовательное и фонетическое словотворчество в советской и зарубежной мультипликации

В отечественной мультипликации примеры использования языковой игры на словообразовательном и фонетическом уровнях языка в речи героев можно найти еще в советских произведениях. Так, например, в 1975 году Творческое объединение «Экран» выпустило мультфильм «Вот какой рассеянный», снятый по одноимённому стихотворению С. Я. Маршака. Игра слов здесь встречается по ходу всего мультфильма, самые знаменитые контаминации и спунеризмы представлены в следующем контексте: *Глубокоуважаемый Вагоноуважаемый! Вагоноуважаемый Глубокоуважаемый! Во что бы то ни стало мне надо выходить. Нельзя ли у трамвала вокзай остановить?* [Вот какой ..., 1975]. Смешение корней в обращении и крестообразная замена последних звуков (спунеризм) в словах *трамвай* и *вокзал* служат для характеристики рассеянности героя. Другой известный пример спунеризма мы можем обнаружить в высказывании госпожи Беладонны из мультфильма «Приключение Фунтика»: *Начинацию операем!* [Приключения поросенка ..., 1986].

Отметим, что зрителю для декодирования игрового замысла автора требуются не только языковые, но и социокультурные навыки, которые помогут понять особенности характеристик персонажей, создаваемые за счет спунеризмов (рассеянность или волнение героя, комичность злобного характера и др.).

Используя спунеризмы, комического эффекта добиваются и авторы зарубежных мультфильмов. В большинстве случаев российские переводчики стараются адаптировать иноязычную игру слов для отечественного зрителя. К примеру, в мультипликационном сериале «Новые фильмы о Скуби-Ду», эпизоде «Проделки крестоносца», встречаются высказывания, содержащие такие спунеризмы: *В моей лаборатории наишки с ядписью* (ящики с надписью), *можно обдохнуть с взлегчением* (вздыхнуть с облегчением), *костючий летун* (летучий костюм), *нужно предупредить ребят об их плотных залах, то есть злобных планах* [Новые приключения ...]. Игровой эффект, создаваемый в результате креативного применения спунеризмов в «Скуби Ду», зачастую имеет юмористическую основу, маркирует ситуацию абсурда. Стоит отметить, что спунеризмы, которые сложно декодируются и могут быть непонятны для юных зрителей, переводчики дополнительно объясняют либо заменяют другими средствами выразительности (см. п. 3.3).

3.2. Словотворчество в речи героини русскоязычного мультсериала «Маша и Медведь»

Высказывания главной героини анимационного сериала — девочки Маши — включают в себя каламбуры, иронию, фонетическую игру слов.

Они запоминаются и расходятся в качестве цитат благодаря их особой выразительности.

«Следы невиданных зверей» — самая насыщенная креативными языковыми единицами серия «Маши и Медведя» [Следы ...]. Её сюжет полностью построен на тематике словотворчества в речи детей. Разглядывая следы разных животных и путая их, Маша поёт про несуществующих зверей, изменяя их названия разными способами. При этом девочка образует несколько видов необычных слов:

— спунеризмы, соединяя слоги в парах слов: *крокомот*, *бегедил* (крокодил, бегемот), *попукан*, *пелигай* (попугай, пеликан); первые буквы: *ворова* (ворона, корова), *коробей* (коров, воробей);

— окказионализмы, соединяя корни разных слов: *нособраз*, *дикорог* (носорог, динозавр), корень одного слова и конец другого: *жукаф* (жук, жираф).

При этом надо отметить, что словотворчество в данном случае не влечет за собой появление слов с новыми значениями. По сути это просто игра словами, свойственная детям. В то же время данные высказывания понятны маленьким зрителям. В начале песни главная героиня называет правильные обозначения животных, поэтому дети легко дешифруют новые образования, понимают их. Спунеризмы *крокомот* и *бегедил* (крестообразное преобразование слов *бегемот* и *крокодил*), которые придумали создатели «Маши и Медведя», и вовсе уже перешли в разряд крылатых выражений, которые используются во взрослом контенте. Так, в Интернете можно прочитать рассказ «Бегедил и Крокомот» Бориса Кригера (proza.ru, 2007) [АА], в социальной сети «ВКонтакте» появился аккаунт официальной группы Центра Креативного Развития Детей «Крокомот и Бегедил» (vk.com, 2015) [Там же], с использованием данных спунеризмов называют публикации «Крокомот, бегедил и нейромаркетинг» (proforientator.ru, 2018) [Там же] и др.

Повторно эти спунеризмы авторы «Маши и Медведя» включают в анимационный сериал «Машкины страшилки» с той же главной героиней в роли рассказчицы. В серии «Ужасающая история про бабушку и внука» [Ужасающая история ...] спунеризмы *бегедил* и *крокомот* визуализированы (рис. 1, 2), что позволяет показать ребенку готовый образ, в случае, если творчески преобразованные слова оказались бы непонятны на слух, поскольку контекст напрямую не связан с обыгрыванием названий необычных животных, в отличие от ситуации в серии «Следы невиданных зверей», где использование креативного подхода к языку обусловлено разгадыванием названий животных.

3.3. Словотворчество в иностранных переводах мультипликационного сериала «Маша и Медведь»

Анимационный сериал «Маша и Медведь» переведен на 36 языков и транслируется более чем в 100 странах мира. На англоязычный канал



Рис. 1. Бегедил. Стоп-кадр из серии «Ужасающая история про бабушку и внука» мультипликационного сериала «Машинки страшилки»



Рис. 2. Крокомот. Стоп-кадр из серии «Ужасающая история про бабушку и внука» мультипликационного сериала «Машинки страшилки»

мультфильма подписано 36,4 миллиона человек [Статистика Youtube канала Masha and The Bear]. Количество подписчиков официального канала на русском языке ненамного больше — 39,5 миллиона человек [Статистика Youtube канала «Маша и медведь»]. В 2022 году анимационная комедия «Маша и медведь» набрала на «YouTube» свыше 100 миллиардов просмотров по всему миру. Пять официальных YouTube-каналов сериала: русский, украинский, английский, испанский и португальский — получили «бриллиантовую кнопку» — специальную награду видеохостинга

YouTube, которую присуждают, когда количество подписчиков превышает 10 миллионов человек [Parrot Analytics]. В настоящее время зарубежная аудитория «Маши и Медведя» продолжает расти.

Важно, что в иностранных версиях мультфильма переводчики пытаются сохранить креативный подход главной героини к номинациям зверей: подбирают аналоги каламбуров, спунеризмов и других приемов словотворчества.

Сложность в переводе высказываний главной героини анимационного сериала на немецкий язык в своей научной работе отмечали А. В. Гарас и Н. Н. Евтугова. Так, например, высказывание «Иди прятаться!», где применена неверная грамматическая форма глагола *прятаться*, является сочетанием, комичность которого, как отмечают исследователи, непонятна носителям языка немецкого языка. Поэтому данную фразу в германоязычной версии мультфильма заменили на «Jetzt bist du dran!», что переводится как «Сейчас твоя очередь!» [Гарас, 2020, с. 214].

Приведём примеры из самых популярных иноязычных версий мультипликационного фильма, чтобы оценить переводы «необычных» слов из русскоязычной версии серии «Следы невиданных зверей» на английский, испанский, французский и украинский языки.

В английском переводе этой серии («Tracks of Unknown Animals») для достижения комического эффекта используются иные номинации животных, нежели в русской версии, при этом они представлены как катахрезы и анафразы. *A longhorn pig, a guinea cow* / длиннорогая свинья, морская корова (вместо длиннорогой коровы и морской свинки); *Billy bear with Grizzly goat* / медведь Билли с козой Гризли (вместо медведя Гризли с козой Билли). Языковая игра здесь строится на сочетании противоречивых и логически не связанных понятий: *It was a furry elephant or a feathered crocodile?* / Это был пушистый слон или пернатый крокодил?; *It's the tropic jungle penguin and the arctic cockatoo!* / Это тропический пингвин из джунглей и арктический какаду! Кроме катахрез и анафраз английские переводчики занимают словосочинительством, используя антонимы *night / day* (ночь / день). Вместо *nightingale* / соловей героиня Маша узнаёт следы мистического *daytingale* [Tracks ...].

Абсурда и логической несогласованности при помощи катахрезы добиваются и французские переводчики. Во франкоязычной версии серии «Следы невиданных зверей» — «À Qui Est Cette Trace» («Чей это след») героиня Маша поёт про какаду с Северного полюса (*Cacatoès de Pôle Nord*) и пингвинов с Азорских островов (*Penguin dès Açores*) [À Qui Est Cette Trace].

В испанской версии героиня Маша использует спунеризмы, построенные на крестообразном изменении последовательности слогов: *Un gran*

cocodripótamo / крокодилопотам (большой крокодил + бегемот); *Pincan y Tungüino* (тукан и пингвин); *Hipodrilo* (hipopotamo + crocodrilo). Кроме того, испанская версия включает в себя новые варианты зоонимов, которых в русском мультфильме не было: *Una verafa* (venado + jirafa / олень + жираф), *jinado* (jirafa + venado / жираф + олень), *arabriz* (araña + lombriz / паук + червь).

Наиболее близким является украинский перевод необычных слов, придуманных героиней Машей. Здесь встречаются уже знакомые спунеризмы: *крокомот* и *бегедил* (крокодил + бегемот), *пінгвікан* и *пелівін* (пингвин + пеликан), а также окказионализмы *нособраз* и *дикоріг* (дикобраз + носорог). Кроме того, как и в других переводах, здесь появляются новые слова *корафка* и *жирова* (жираф + корова), *сомашка* и *кова* (сова+комашка / пер. букашка) [Сліди небачених тварин].

Таким образом, дословно перевести русскоязычные детские креативные названия животных на другой язык с полным сохранением моделей образования спунеризмов и окказионализмов не всегда возможно. Трудность перевода заключается в различных лексических и грамматических особенностях каждого языка. Кроме того, играет роль и специфика культурного фона, в связи с чем некоторые необычные русские слова были заменены лингвокультуремами, которые ближе детям и взрослым тех стран, где смотрят мультсериал «Маша и Медведь».

4. Заключение = Conclusions

В анимационном сериале «Маша и медведь» одна серия полностью посвящена креативной языковой деятельности героини, что можно рассматривать как отдельную тему в исследовании художественного творчества, посвященного детям. Маша придумывает слова, используя фонетические (спунеризмы) и словообразовательные (окказионализмы) приемы. Включение средств выразительности в речь героев детских фильмов позволяет сформировать у маленьких зрителей творческий подход к разговорной речи, при том что на первый взгляд необычные слова не имеют особого смысла: у них не появляются новые значения, Маша просто играет со словами, соединяя по-разному слоги и морфемы подобно тому, как это делают дети. Между тем логико-семантическая нагрузка достигается при помощи точно подобранных игровых оборотов и нарочито путанных акустических образов, которые детям понятны. Таким образом, в речи героини обыгрывается детское восприятие языка, когда ребенок, конструируя новые слова, фантазийно интерпретирует действительность.

Интересно, что необычные слова в речи русскоязычного персонажа переводятся на другие языки зачастую при помощи иных приемов созда-

ния средств выразительности, например, катахрезы во французском языке, катахрезы и анафразы в английском. При этом в иноязычных версиях мультфильма образы животных из оригинальной версии заменяются более актуальными для культуры страны образами зверей и творчески осмысливаются уже их названия. Мультсериал «Маша и Медведь» является очень популярным в других странах.

В дальнейших исследованиях детского телевидения важно выявить особенности словотворчества, которые обыгрываются в мультипликационных фильмах и в различных передачах. При этом интересен сопоставительный характер исследований современных произведений и медийных текстов советского периода, а также русскоязычных произведений и их иностранных переводов.

Источники

1. АА — *Архив* автора.
2. *Вот* какой рассеянный. ТО «Экран», 1975 [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://yandex.ru/video/preview/12001157067183546631> (дата обращения 25.10.2022).
3. *Маша и Медведь* [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://www.youtube.com/channel/UCRv76wLBC73jiP7LX4C3I8Q> (дата обращения 21.10.2022).
4. *Новые приключения Скуби Ду*. Эпизод «Проделки крестоносца» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : https://my.mail.ru/mail/codreanu_1989/video/3/17.html (дата обращения 21.10.2022).
5. *Приключения* поросенка Фунтика. ТО «Экран», 1986 [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://yandex.ru/video/preview/7898103961550643190> (дата обращения 25.10.2022).
6. *Следы* невиданных зверей. Серия 4 [Электронный ресурс] // *Маша и Медведь*. — Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=zFr0egXs2eE> (дата обращения 21.10.2022).
7. *Следи* небачених тварин [Electronic resource]. — Access mode : <https://www.youtube.com/watch?v=meicYIdn6vU> (accessed 29.04.2022).
8. *Статистика* канала «Маша и Медведь» [Электронный ресурс] // WhatStat. — Режим доступа : <https://whatstat.ru/channel/MashaMedvedTV> (дата обращения 25.10.2022).
9. *Статистика* канала Masha and The Bear [Электронный ресурс] // WhatStat. — Режим доступа : <https://whatstat.ru/channel/MashaBearEN> (дата обращения 25.10.2022).
10. *Ужасающая* история про бабушку и внука. Машкины страшилки // Иви. — Режим доступа : <https://www.ivu.ru/watch/mashkinyi-strashilki/157384> (дата обращения 25.10.2022).
11. *À Qui Est Cette Trace* [Electronic resource]. — Access mode : <https://www.youtube.com/watch?v=jBWb-09Z-kE> (accessed 30.04.2022).
12. *Masha and The Bear* — Jam Day (Episode 6) [Electronic resource]. — Access mode : <https://www.youtube.com/watch?v=1BmcE6OFRyE&t=210s> (accessed 21.10.2022).
13. *Parrot Analytics* [Electronic resource]. — Access mode : <https://tv.parrotanalytics.com/US/masha-and-the-bear-russia-1> (accessed 21.10.2022).
14. *Tracks of Unknown Animals* [Electronic resource]. — Access mode : <https://www.youtube.com/watch?v=pFsOIgCiZtU> (accessed 21.10.2022).

Литература

1. Апушкина Д. И. Продуктовые мемы : комическая функция эрратических спунеризмов / Д. И. Апушкина // Язык. Культура. Коммуникация : Материалы XIV Международной научно-практической конференции (памяти профессора С. А. Борисовой), Ульяновск, 02 июня 2021 года. — Ульяновск : Ульяновский государственный университет, 2021. — С. 13—16.
2. Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий / Н. Д. Арутюнова // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры. — Москва : Индрик, 2006. — С. 5—16. — ISBN 5-85759-368-9.
3. Астафьева И. А. Словотворчество в коммуникативном пространстве газеты «Коммерсантъ» / И. А. Астафьева // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. — 2021. — № 2 (31). — С. 79—82.
4. Беляева Т. М. Нестандартная лексика английского языка / Т. М. Беляева, В. А. Хомяков. — Ленинград : Изд. Ленинградского Университета, 1985. — 138 с.
5. Гарас А. В. Языковые особенности речи персонажей российских современных мультфильмов в аспекте ее перевода на немецкий язык (на примере мультфильма «Маша и медведь») / А. В. Гарас, Н. Н. Евтугова // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. — 2020. — № 2 (46). — С. 212—217.
6. Гридина Т. А. Мотивационная рефлексия в детской речи : лингвокогнитивный аспект / Т. А. Гридина // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. — 2004. — № 2. — С. 19—32.
7. Денисова М. А. Язык современной литературы для детей «от двух до пяти» : словотворчество в поэзии / М. А. Денисова // Инновационные процессы в лингводидактике : сборник научных трудов. Выпуск 14. — Воронеж : Воронежский государственный технический университет, 2017. — С. 116—123.
8. Орлова О. Ю. Композиционная функция фоностилистических приемов в прозаическом тексте (на материале англоязычной литературной сказки) / О. Ю. Орлова // Известия Уральского федерального университета. Серия 2 : Гуманитарные науки. — 2017. — Т. 19. — № 3 (166). — С. 260—268. — DOI 10.15826/izv2.2017.19.3.057.
9. Реброва А. Д. Особенности речи героев мультфильма «Маша и Медведь» / А. Д. Реброва, Н. С. Гегелова // Язык и речь в Интернете : личность, общество, коммуникация, культура : сборник статей IV Международной научно-практической конференции. — Москва : РУДН, 2020а. — С. 233—236.
10. Реброва А. Д. Особенности речи героев современных мультипликационных сериалов отечественного производства / А. Д. Реброва, Н. С. Гегелова // Вестник Тверского государственного университета. Серия : Филология. — 2020б. — № 3 (66). — С. 162—167.
11. Резцова С. А. Фонетические выразительные средства создания комического эффекта в англоязычных мультфильмах : проблемы перевода на русский язык / С. А. Резцова // Язык и культура в глобальном мире. — Санкт-Петербург : ЛЕМА, 2022. — С. 132—135.
12. Серебренникова Ю. А. Педагогический потенциал детской мультипликации в современном образовании / Ю. А. Серебренникова, Н. С. Муродходжаева // Известия института педагогики и психологии образования. — 2020. — № 3. — С. 47—52.
13. Тиханова К. Д. Языковые средства создания комического эффекта в американской и российской рекламе / К. Д. Тиханова // Лингвокультурология. — 2013. — № 7. — С. 176—200.

14. Харченко В. К. Словарь современного детского языка : ок. 10000 слов : свыше 15 000 высказываний / В. К. Харченко. — Москва : Астрель : АСТ : Транзиткнига, 2005. — 637 с.
15. Храмова Е. А. Особенности фонетической игры в тексте английского лимерика / Е. А. Храмова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2018. — № 9—2 (87). — С. 396—401.
16. Храмова Е. А. Фонетические средства создания игрового смысла в англоязычном мини-тексте : диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.04 / Е. А. Александровна. — Саранск, 2015. — 184 с.
17. Цейтлин С. Н. К вопросу о словообразовании в русской детской речи / С. Н. Цейтлин // Российский гуманитарный журнал. — 2021. — Т. 10. — № 2. — С. 99—110. — DOI 10.15643/libartus-2021.2.4.
18. Crystal D. Language Play / D. Crystal. — Chicago : The University of Chicago Press, 2001. — 249 p.
19. James K. Spoonerisms Run Amok / K. James. — Sherman Oaks, CA : Stone and Scott Publishers, 2000. — 174 p. — ISBN 1891135031.
20. Keltj-Stephen D. G. Prosody improves detection of spoonerisms versus both sensible and nonsense phrases / D. G. Keltj-Stephen, E. P. Raymakers, K. M. Matthews-Saugstad // Language and speech. — 2018. — Vol. 61 (1). — Pp. 71—83.

Material resources

AA — *The author's archive.*

À Qui Est Cette Trace. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=jBWb-09Z-kE> (accessed 30.04.2022). (In Span.).

A terrifying story about a grandmother and a granddaughter. Masha's horror stories. In: *Ivy.* Available at: <https://www.ivy.ru/watch/mashkinyi-strashilki/157384> (accessed 25.10.2022). (In Russ.).

Masha and the Bear. Available at: <https://www.youtube.com/channel/UCRv76wLBC73ji-P7LX4C318Q> (accessed 21.10.2022). (In Russ.).

Masha and the Bear — Jam Day (Episode 6). Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=1BmcE6OFrYE&t=210s> (accessed 21.10.2022).

Parrot Analytics. Available at: <https://tv.parrotanalytics.com/US/masha-and-the-bear-russia-1> (accessed 21.10.2022).

Statistics of the channel “Masha and the Bear”. In: *WhatStat.* Available at: <https://whatstat.ru/channel/MashaMedvedTV> (accessed 25.10.2022). (In Russ.).

Statistics of the channel Masha and the Bear In: *WhatStat.* Available at: <https://whatstat.ru/channel/MashaBearEN> (accessed 25.10.2022).

“That's how scattered”. TO “Screen”, 1975. Available at: <https://yandex.ru/video/preview/12001157067183546631> (accessed 25.10.2022). (In Russ.).

“The Adventures of Funky Pig”. TO “Screen”, 1986. Available at: <https://yandex.ru/video/preview/7898103961550643190> (accessed 25.10.2022). (In Russ.).

The new adventures of Scooby Doo. Episode “Tricks of the Crusader”. Available at: https://my.mail.ru/mail/codreanu_1989/video/3/17.html (accessed 21.10.2022). (In Russ.).

Traces of unseen Animals. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=meicYIdn6vU> (accessed 29.04.2022). (In Ukr.).

Traces of unseen animals. Series 4. In: *Masha and the Bear.* Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=zFr0egXs2eE> (accessed 21.10.2022). (In Russ.).

Tracks of unknown Animals. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=pFsOIGciZtU> (accessed 21.10.2022).

References

- Apushkina, D. I. (2021). Food memes: the comic function of erotic spoonerisms. In: *Language. Culture. Communication: Materials of the XIV International Scientific and Practical Conference, Ulyanovsk, June 02, 2021*. Ulyanovsk: Ulyanovsk State University. 13—16. (In Russ.).
- Astafyeva, I. A. (2021). Word-making in the communicative space of the newspaper “Kommersant”. *Bulletin of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian studies*, 2 (31): 79—82. (In Russ.).
- Belyaeva, T. M., Khomyakov, V. A. (1985). *Non-standard vocabulary of the English language*. Leningrad: Leningrad University Publishing House. 138 p. (In Russ.).
- Crystal, D. (2001). *Language Play*. Chicago: The University of Chicago Press. 249 p.
- Denisova, M. A. (2017). The language of modern literature for children “from two to five”: word-making in poetry. In: *Innovative processes in linguodidactics: a collection of scientific papers*, 14. Voronezh: Voronezh State Technical University, 2017. 116—123.
- Garas, A. V., Evtugova, N. N. (2020). Linguistic features of the speech of the characters of Russian modern cartoons in the aspect of its translation into German (on the example of the cartoon “Masha and the Bear”). *Bulletin of the Shadrinsky State Pedagogical University*, 2 (46): 212—217. (In Russ.).
- Gridina, T. A. (2004). Motivational reflection in children’s speech: linguocognitive aspect. *Psycholinguistic aspects of the study of speech activity*, 2: 19—32. (In Russ.).
- James, K. (2000). *Stoopnagle’s Tale is Twisted: Spoonerisms Run Amok*. Sherman Oaks, CA: Stone and Scott Publishers. 174 p. ISBN 1891135031.
- Kargapolova, I. A. (2008). *Linguistic and socio-cultural factors of ludic speech behavior*. Author’s abstract of Doct. Diss. St. Petersburg. 41 p. (In Russ.).
- Kelty-Stephen, D. G., Raymakers, E. P., Matthews-Saugstad, K. M. (2018). Prosody improves detection of spoonerisms versus both sensible and nonsense phrases. *Language and speech*, 61 (1): 71—83.
- Kharchenko, V. K. (2005). *Dictionary of modern children’s language: about 10000 words: over 15,000 utterances*. Moscow: Astrel: AST: Transitkniga. 637 p. (In Russ.).
- Khramova, E. A. (2015). *Phonetic means of creating a game meaning in an English mini-text*. PhD Diss. Saransk. 184 p. (In Russ.).
- Khramova, E. A. (2018). Features of phonetic play in the text of English Limerick. *Philological Sciences. Questions of theory and practice*, 9-2 (87): 396—401. (In Russ.).
- Orlova, O. Y. (2017). The compositional function of phonostylistic techniques in a prose text (based on the material of an English-language literary fairy tale). *Proceedings of the Ural Federal University. Series 2: Humanities*, 19 / 3 (166): 260—268. DOI 10.15826/izv2.2017.19.3.057. (In Russ.).
- Rebrova, A. D., Gegelova, N. S. (2020). Features of the speech of the heroes of modern animated series of domestic production. *Bulletin of Tver State University. Series: Philology*, 3 (66): 162—167. (In Russ.).
- Rebrova, A. D., Gegelova, N. S. (2020). Features of the speech of the cartoon characters “Masha and the Bear”. In: *Language and speech on the Internet: personality, society, communication, culture: collection of articles of the IV International Scientific and Practical Conference*. Moscow: RUDN. 233—236. (In Russ.).



- Reztsova, S. A. (2022). Phonetic expressive means of creating a comic effect in English-language cartoons: problems of translation into Russian. In: *Language and culture in the global world*. St. Petersburg: LEMA. 132—135. (In Russ.).
- Serebrennikova, Yu. A., Murodkhodzhaeva, N. S. (2020). Pedagogical potential of children's animation in modern education. *Proceedings of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education*, 3: 47—52. (In Russ.).
- Tikhonova, K. D. (2013). Linguistic means of creating a comic effect in American and Russian advertising. *Linguoculturology*, 7: 176—200. (In Russ.).
- Tseitlin, S. N. (2021). On the question of word formation in Russian children's speech. *Russian Humanitarian Journal*, 10 (2): 99—110. DOI 10.15643/libartrus-2021.2.4. (In Russ.).

Статья поступила в редакцию 28.10.2022,
одобрена после рецензирования 13.12.2022,
подготовлена к публикации 25.01.2023.