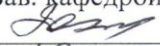





Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации
Направление подготовки 45.03.02 – Лингвистика
Направленность (профиль) образовательной программы Перевод и
переводоведение

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
 Т.Ю. Ма
« 19 » 06 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: «Языковая игра в современной анимации (на примере сериала
«DuckTales»)»

Исполнитель студент группы 935-об		12.06.23	Е.К. Ермолина
Руководитель доцент, канд. филол. наук		15.06.23	И.Г. Ищенко
Нормоконтроль зав. кафедрой		16.06.23	Т. Ю. Ма

Благовещенск 2023

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой



Т.Ю. Ма

подпись

И.О. Фамилия

« 1 » 09 2022г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента Ермолиной Елизаветы Константиновны

1. Тема выпускной квалификационной работы:

«Языковая игра в современной анимации (на примере сериала «DuckTales»)»

(утверждено приказом от 23.05.23 № 1245-уч)

2. Срок сдачи студентом законченной работы: 19 июня 2023 года

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: научные работы, статьи, монографии, справочные материалы, учебные пособия

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): языковая игра, мультипликационный дискурс, приемы создания языковой игры, функции языковой игры

5. Перечень материалов приложения: рисунок 1

6. Дата выдачи задания: 1 сентября 2022 года

Руководитель выпускной квалификационной работы:

Ищенко Ирина Геннадьевна, доцент, кандидат филологических наук

(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 1 сентября 2022 года



(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа содержит 57 страниц, 4 рисунка, 70 источников

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА, МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ ДИСКУРС, ПРИЕМЫ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ, ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

В работе описывается феномен языковой игры и, в частности, приемы её создания и функциональные особенности.

Целью данной работы является анализ приемов создания языковой игры в мультипликационных сериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.).

В работе использованы следующие методы исследования: метод описания, метод обобщения и систематизации, метод интерпретации, метод сплошной выборки, семантический анализ, контекстуальный анализ, словообразовательный анализ, метод количественных подсчетов, сравнительный метод.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические аспекты исследования языковой игры	8
1.1 Понятие языковой игры в современной лингвистике	
1.2 Приемы создания языковой игры	14
1.3 Функциональные особенности языковой игры	18
2 Реализация языковой игры в мультипликационном дискурсе	21
2.1 Роль языковой игры в мультипликационном дискурсе	
2.2 Реализация языковой игры на примере текстового материала м/с «DuckTales» (1987 г.)	23
2.3 Реализация языковой игры на примере текстового материала м/с «DuckTales» (2017 г.)	32
2.4 Сравнительный анализ реализации языковой игры в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.)	44
Заключение	47
Библиографический список	50
Приложение	58

ВВЕДЕНИЕ

Языковая игра стала объектом лингвистического исследования только во второй половине XX столетия и, в настоящее время, все еще остается одним из популярных феноменов, привлекающих внимание исследователей различных научных областей. Тем не менее, языковая игра настолько многогранна, что ученые до сих пор не пришли к ее общепринятому определению. Более того, отсутствие точной трактовки данного феномена ведет к неопределённости при выделении классификаций, приемов создания, функций языковой игры.

Однако, несмотря на малоизученность, языковая игра уже, без сомнения, присутствует во всех сферах жизни человека, в том числе и в современной массовой культуре. Использование приемов языковой игры в литературе, кинематографе, мультипликации и других сферах в настоящий момент очень распространено ввиду того, что языковая игра – один из простых и доступных способов передачи информации, благодаря юмору и креативности. С помощью языковой игры, создатели могут выразить в своих произведениях свой индивидуальный стиль повествования, раскрыть художественные образы, а также отразить явления окружающей действительности.

Мультипликация – это вид киноискусства с многолетней историей и характерными особенностями, который постоянно развивается, пытаясь своевременно и точно соответствовать запросам времени и общества. Текст в мультипликации, которая может быть ориентирована как на младшую, так и на взрослую аудиторию, является такой же неотъемлемой составляющей, как и визуальный язык повествования. В связи с этим, неудивительно, что тенденции реализации различных выразительных средств, в том числе и языковых, меняются по мере развития самого мультипликационного жанра.

Актуальность исследования определяется необходимостью в полноценном комплексном исследовании языковой игры, выявлении

возможностей единиц разных уровней языковой системы, а также экстралингвистических факторов в создании эффекта языковой игры, ее роли в мультипликационном дискурсе, в связи со стремительным развитием мультипликации и лингвистических возможностей данного жанра.

Научная новизна работы представлена комплексным и сравнительным анализами реализации языковой игры с использованием единиц различных языковых уровней на примере англоязычного текстового материала мультсериалов «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.).

Целью данной работы является анализ приемов создания языковой игры в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.).

Достижение цели предполагает постановку следующих **задач**:

- 1) изучение и анализ теоретических аспектов языковой игры (понятие, классификации, приемы создания, функциональные особенности);
- 2) анализ роли языковой игры в мультипликационном дискурсе;
- 3) выявление и описание приемов создания языковой игры и ее функциональных особенностей на текстовом материале мультсериалов «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.);
- 4) сравнительный анализ реализации языковой игры в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.);
- 5) систематизация и обобщение полученной информации.

Объектом данного исследования является языковая игра в мультипликационном дискурсе.

Предметом данного исследования являются приемы создания языковой игры на примере англоязычного текстового материала мультсериалов «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.).

Теоретическая значимость заключается в возможности использования результатов анализа реализации языковой игры на примере текстового материала мультсериалов в дальнейших исследованиях, связанных с комплексным анализом языковой игры и реализацией данного

лингвистического феномена не только в мультипликационном, но и других дискурсах.

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы в качестве материала для дальнейшего изучения феномена языковой игры в рамках таких дисциплин, как «основы теории первого иностранного языка», «практический курс перевода».

Гипотеза данного исследования заключается в том, что приемы и функциональные особенности языковой игры в мультипликации изменились за последние 30 лет: приемы языковой игры теперь реализуются почти на всех языковых уровнях, а разнообразие её функциональных особенностей значительно расширилось.

Методы исследования: метод описания, метод обобщения и систематизации, метод интерпретации, метод сплошной выборки, семантический анализ, контекстуальный анализ, словообразовательный анализ, метод количественных подсчетов, сравнительный метод.

Материалом исследования послужил текстовый материал 31 серии мультсериала «DuckTales» (1987 г.) и 31 серии мультсериала «DuckTales» (2017г.), где было выявлено 81 и 200 примеров языковой игры соответственно.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения списка использованной литературы, приложения.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ

1.1 Понятие языковой игры в современной лингвистике

В современной лингвистике уделяется большое внимание феномену языковой игры. Однако, несмотря на огромное количество исследований языковой игры, термин «языковая игра» до сих пор не имеет однозначной трактовки.

С переходом от системно-структурной парадигмы к антропоцентрической в лингвистике XX века, язык стали рассматривать, учитывая его динамику и неразрывную связь с человеком. Основываясь на данном подходе к изучению языка, австрийский философ Людвиг Витгенштейн одним из первых ввел понятие языковой игры.

Л. Витгенштейн тоже не давал четкое определение понятию «языковой игры», однако описал множество ее характеристик, основываясь на которых, выделяют несколько направлений в его трактовке языковой игры.¹

Во-первых, согласно Л. Витгенштейну, благодаря языковой игре дети овладевают родным языком. Философ писал: «Весь процесс употребления слов в языке можно представить в качестве одной из тех игр, с помощью которых дети овладевают родным языком. Я буду называть эти игры «языковыми играми» и говорить иногда о некоем примитивном языке как о языковой игре... “Языковой игрой” я буду называть также единое целое: язык и действия, с которыми он переплетен». То есть, посредством языковой игры, человек изучает и овладевает языком.

Во-вторых, философ отмечал единство говорения на языке и

¹ Цит. по: Коршунова, А. В. Языковая игра: лингвистический поворот в философии // Вестник Бурятского государственного университета. 2008. № 10. С. 71-75.

человеческой целенаправленной деятельности: «Термин “языковая игра” призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности или форма жизни». В качестве примеров языковой игры, Л. Витгенштейн приводит выдвижение и доказательство гипотез, исполнение приказов, отгадывание загадок, перевод с одного языка на другой и т.д. Более того, по мнению философа, языковая игра – это отражение реальности посредством языка ввиду того, что в основе языковых игр всегда лежит определенная жизненная ситуация.

В-третьих, языковая игра не имеет четких границ и для ее понимания необходима «наглядность». Л. Витгенштейн считал, что для того, чтобы понять суть языковой игры, необходимо «увидеть» ее, т. е. изучить все возможные употребления языковых единиц и сформировать их общие черты. Из этого следует вывод, что дать конкретное определение языковой игры практически невозможно.

Таким образом, Л. Витгенштейн характеризует языковую игру как целенаправленную деятельность человека или же «форму жизни», отражающую окружающую действительность, и, посредством которой он усваивает сам язык. В то же время, философ отмечает, что четкого определения языковой игры нет, ее можно понять только через наблюдение и описание. Л. Витгенштейн бесспорно внес свой вклад в изучение феномена языковой игры и развитие лингвистики в целом, что отчетливо прослеживается в последующих трактовках языковой игры лингвистами.

Впоследствии, основываясь на философских идеях Л. Витгенштейна, возникло огромное количество новых подходов к феномену языковой игры. В современной лингвистике выделяют следующие основные концепции языковой игры:²

1. Языковая игра как результат установки на новизну формы.

Согласно данному подходу, языковая игра – это особый род

² Воронин, Р. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) // Научный альманах. 2015. № 7 (9). С. 1352-1361.

словесного искусства, который является результатом творческого и свободного отношения человека к языку. Данная концепция предусматривает два способа создания новизны формы, а именно:

- 1) языковая игра как преднамеренное нарушение языковых норм;
- 2) языковая игра как использование потенциала языковой системы в рамках существующих норм.

Суть первого способа заключается в том, что языковая игра представляет собой речевое поведение, основанное на сознательном нарушении норм языка. Целью этой деструкции норм является создание неканонических форм и структур языка, которые в результате приобретают экспрессивное значение и оказывают на реципиента эстетическое воздействие. В данном случае, языковую игру от обычной языковой ошибки отличает *преднамеренность*. Помимо этого, также огромную важность имеет осознание реципиентом умышленности нарушения языковых норм. Таким образом, языковая игра, согласно этому подходу, успешно реализуется только при условии, что коммуниканты владеют языковыми нормами и осознают преднамеренность их нарушения.

В рамках же второго способа языковая игра рассматривается как эксплуатация потенциала языка посредством актуализации свойства асимметрии языкового знака. Под асимметрией языкового знака С.Ю. Карцевский подразумевал неполное совпадение границ знака и значения³. То есть, языковые единицы являются подвижными ввиду того, что и знак обладает несколькими функциями, и значение может выражаться несколькими знаками. Согласно данной трактовке, существует множество стилистических средств, благодаря которым можно создать языковую игру, не нарушая при этом языковые нормы. Такими стилистическими средствами являются омонимия, полисемия, синонимия, транспозиция и т.д.

³ Карцевский, С. О. Об асимметрическом дуализме лингвистического знака // Звегинцев В. А. История языкознания XIX-XX веков в очерках и извлечениях. М., 1965. Ч. 2. С. 85-90.

Таким образом, если рассматривать языковую игру как установку на новизну формы, то она может быть построена как посредством сознательного нарушения языковых норм, так и посредством использования языковых ресурсов.

2. Языковая игра как эквивалент разговорной речи.

В рамках данной концепции языковая игра рассматривается как неотъемлемая часть речевой деятельности, ее полный эквивалент. Данная трактовка обусловлена частым и спонтанным употреблением риторических фигур в разговорной речи. Ввиду эмоциональности и неподготовленности человека в разговорной речи, он с высокой частотностью употребляет фигуры речи, при этом не имея каких-либо эстетических намерений. То есть, языковая игра приравнивается к разговорной речи, что имеет свои противоречивые последствия. Во-первых, игра приобретает абсолютный характер, что исключает возможность существования «не-игры». Во-вторых, в таком случае, разговорная речь, по сравнению с художественной литературой, обладает высшей степенью лингвокреативности. Несмотря на это, языковая игра как эквивалент разговорной речи представляет собой естественную среду межличностного общения, что делает его более комфортным для человека.

3. Языковая игра как лингвистический эксперимент.

Согласно данной концепции, человек исследует свойства языка посредством нестандартной реализации поэтической функции, что и является языковой игрой. Употребляя различные слова и высказывания, носитель языка изучает существующие нормы (в том числе и рамки языка, за которые не стоит выходить) с целью последующего усовершенствования его употребления.

4. Языковая игра как выражение комического.

В данном случае, языковая игра тесно связана с юмором, так как и игра, и юмор представляют собой нестандартное отражение окружающего

мира, направленное на создание комического эффекта. Проявлением юмора в языке является языковая шутка, которая выражает креативность и творческое видение мира автора.

5. Языковая игра как средство высвобождения аффекта.

Данный подход отражает суть эмотивной концепции языковой игры: языковые средства используются в необычном ключе с целью выражения эмоции коммуниканта. В рамках данной концепции, языковая игра является продуктом лингвокреативной деятельности человека, наделенным автором экспрессивностью и эмоциональностью.

Все вышеперечисленные концепции отражают основные современные подходы, рассматривающие языковую игру с разных сторон. Несмотря на существенные различия, данные концепции имеют некоторые сходства. Например, в концепциях 1 и 3, о которых говорилось выше, отмечается стремление коммуникантов в процессе языковой игры к нестандартному использованию средств языка. Помимо этого, языковую игру как выражение комического можно рассматривать как частный случай последней концепции.

Важно также отметить, что данные концепции не имеют четких границ и взаимосвязаны между собой, что прослеживается в трактовках языковой игры различными исследователями.

Например, Т.А. Гридина рассматривает языковую игру как форму лингвокреативной деятельности, «отражающей стремление говорящих к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей»⁴. Согласно ее мнению, языковая игра несет ассоциативный характер и использует языковые средства с целью подчеркивания парадокса между стандартной формой знака и его новой ассоциативной «обработкой». Также, в своей трактовке, Т.А. Гридина отводит большую роль эвристической функции, нежели экспрессивной⁵. Т.А. Гридина

⁴ Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996. С. 3-6.

⁵ Там же. С. 7.

преимущественно совмещает две концепции: языковой игры как установки на новизну формы и языковой игры как лингвистический эксперимент. Языковую игру как эксперимент рассматривает также В.З. Санников: по его мнению, языковая игра позволяет четче определить норму и отметить многие особенности русского языка, которые могли бы остаться незамеченными⁶.

Большинство лингвистов, таких как С.Ж. Нухов, О.Н. Гнездечко, И.В. Цикушева, А.В. Коршунова, А.П. Сквородников и др., описывая языковую игру, в основном придерживаются двух концепций: языковой игры как установки на новизну формы и языковой игры как средство высвобождения аффекта.

Например, О.Н. Гнездечко определяет языковую игру как сознательную лингвокреативную деятельность индивида, направленную на нестереотипное использование языковых единиц с целью эмоционального воздействия на адресата⁷. И.В. Цикушева в своих исследованиях придерживается похожего определения: языковая игра – это осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта⁸. Однако, можно отметить, что в ее работах больше делается упор на комический эффект языковой игры.

На основе трактовок описанных выше исследователей, можно сформулировать наиболее общепринятое определение языковой игры: языковая игра – целенаправленная речевая деятельность человека, осуществляемая посредством использования языковых ресурсов, а также преднамеренного нарушения нормы, и направленная на создание экспрессивного и людического эффектов. Данное определение послужит

⁶ Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002. 533 с.

⁷ Гнездечко, О. Н. Языковая игра в коммуникативном пространстве англоязычного игрового дискурса. Владивосток, 2018. С. 23-26.

⁸ Цикушева, И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. 2009. № 90. 169-171.

основой последующего исследования в рамках данной работы.

Таким образом, в современной лингвистике существует несколько основных концепции языковой игры, которые, несмотря на существенные различия, так или иначе друг друга взаимодополняют. Определение языковой игры не ограничивается данными трактовками, однако, благодаря им, можно выявить общепринятые характеристики, на основе которых происходит дальнейшее исследование описываемого феномена.

1.2 Приемы создания языковой игры

Для языковой игры характерна неоднозначность не только относительно ее трактовки, но и относительно ее способов реализации. Наиболее распространенной среди лингвистов является классификация способов создания языковой игры, основанная на языковых уровнях. Значительное большинство исследователей, таких как Т.А. Гридина, И.В. Цикушева, Н.Е. Ковыляева, Т.М. Гермашева и др., придерживаются данного подхода, хотя и относят некоторые способы к разным языковым уровням. Данный подход считается наиболее целесообразным в рамках данного исследования, так как позволяет в точности рассмотреть каждый механизм осуществления языковой игры с точки зрения языкового уровня, к которому он относится.

Приёмы фонетического уровня. На данном языковом уровне, языковая игра чаще всего осуществляется через изменение фонетического состава языковых единиц различными способами⁹:

1. Метатеза – перестановка звуков или слогов в словах;
2. Протеза – использование дополнительных вставных звуков, в основном гласных, или слогов;
3. Нарушение законов чередования согласных как способ реализации языковой игры чаще всего подразумевает пренебрежение нейтрализацией согласных фонем;

⁹ Ковыляева, Н. Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса : дис. ... канд. филол. наук. Нальчик, 2015. С. 32-36.

4. Замена одних звуков другими, при которой языковая единица семантически не изменяется;

5. Перенос ударения с одного слога на другой, который чаще всего нарушает фонетические нормы языка.

Все вышеперечисленные механизмы создания языковой игры Ю.О. Коновалова объединяет одним термином – фонетическая деформация¹⁰.

6. Аллитерация и ассонанс подразумевают повторение согласных и гласных звуков соответственно: «Карл у Клары украл кораллы», «Betty Botter bought some butter». Довольно часто на основе аллитерации и ассонанса осуществляется языковая игра посредством создания рифмы или ритма;

7. Омофоны – фонетически схожие языковые единицы, отличающиеся друг от друга графически и семантически: «When you step on a grape it gives a little whine» (whine-wine). Некоторые лингвисты относят омофоны к механизму лексического языкового уровня, например, Н.Е. Ковыляева. Это объясняется тем, что при использовании в процессе коммуникации омофонов часто искажается смысл лексических единиц.

Помимо этого, к способам создания языковой игры И.В. Цикушева причисляет еще ономатопею, или звукоподражание¹¹. Ономатопея – процесс образования языковых единиц, связанных с акустическим восприятием звука, характерного для живых или неживых объектов, явлений¹².

Приёмы лексического уровня. Словарный состав любого языка всегда разнообразен, в основном благодаря многозначности лексических единиц. Ввиду этого факта, языковая игра чаще всего, по сравнению с

¹⁰ Коновалова, О. Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монограф. Владивосток, 2008. С. 45-53.

¹¹ Цикушева, И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования. С. 171.

¹² Григорьева, Т.В. Ономатопея как средство усиления комического эффекта в английской поэзии. Культура. Перевод. Коммуникация : сб. научных трудов. 2018. № 2. С. 356-359.

другими языковыми уровнями, реализуется посредством механизмов лексического языкового уровня:

1. Омонимия – графическое и/или звуковое совпадение единиц языка, которые семантически не связаны;

2. Полисемия – наличие у единицы языка более одного значения;

3. Паронимия – фонетическое сходство слов одной части речи, которые отличаются лексическими значениями. Важно отметить, что данный способ также можно отнести к фонетическому языковому уровню;

4. Обыгрывание фразеологизмов и устойчивых сочетаний обычно основывается на трансформации одного из компонентов фразеологической единицы. Чаще всего, изменения осуществляются с помощью омонимии, полисемии или паронимии в одной из частей выражения;

5. Оксюморон – стилистическая фигура, основанная на соединении двух противоречащих друг другу по смыслу слов, связанных определительными отношениями. При использовании оксюморонов, комический эффект создается на основе противоречивости и несовместимости двух или более понятий;

6. Перефразирование или использование эвфемизмов. Эвфемизм – эмоционально нейтральные слова/словосочетания, употребляемые вместо синонимичных им лексических единиц, которые коммуникант может посчитать неприличными, грубыми.

Приёмы морфологического уровня. На морфологическом уровне языковая игра в основном реализуется посредством деформации грамматической составляющей слов, в результате чего образуются ненормативные словоформы¹³. Данные грамматические изменения осуществляются несколькими способами:

1. Преобразование иноязычных слов с помощью наделения их морфологическими свойствами языка коммуникантов;

¹³ Коновалова, О. Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монограф. Владивосток, 2008. С. 45-53.

2. Обыгрывание категорий одушевленности-неодушевленности;
3. Склонение несклоняемых слов;
4. Окказиональное образование падежных, родовых и числовых форм существительных, форм сравнительной и превосходной степени прилагательных и наречий, личных форм глаголов, форм причастий и деепричастий и притяжательных местоимений.

Приёмы словообразовательного уровня. На словообразовательном уровне языковая игра слов осуществляется посредством нарушения норм словообразования языка¹⁴:

1. Переосмысление словообразования существительных или же неверная трактовка словообразовательной структуры слова, чаще всего ввиду искаженной трактовки его семантики;

2. Переосмысление словообразования прилагательных, которое осуществляется через неверное создание сравнительной и превосходной форм прилагательных. Можно заметить, что данный механизм тесно связан с морфологическим способом, описанным в предыдущем разделе;

3. «Обратное» словообразование, суть которого заключается в отсекании аффиксов или основы слова, в результате чего, образуется несуществующая в языке форма слова;

4. Контаминация – соединение двух слов или частей слов;

5. Аббревиация – словообразование посредством соединения частей слов, которые входят в исходное словосочетание. Существует также обратный прием дезаббревиации, что представляет собой расшифровку уже существующих сокращений;

6. Образования слов от словосочетаний.

Приёмы синтаксического уровня. В рамках синтаксического языковая игра основывается как на синтаксических, так и на средствах других языковых уровней¹⁵.

¹⁴ Ковыляева, Н. Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса : дис. ... канд. филол. наук. Нальчик, 2015. С. 42-47.

1. Парцелляция – разделение единой синтаксической структуры на несколько интонационно – смысловых единиц;

2. Нарушение норм образования подчинительной связи;

3. Синтаксическая омонимия, суть которой заключается в том, что синтаксическая конструкция имеет двойственный смысл, чаще всего из-за наличия омонимов в предложении.

4. Хиазм – это перекрёстное расположение двух синтаксических компонентов, которое соединяет в центре, с одной стороны, и по краям, с другой стороны, элементы, имеющие одинаковую природу или выполняющие одну и ту же функцию¹⁶.

На этом разнообразие способов создания языковой игры не ограничивается. Описанные в данном разделе способы реализации языковой игры считаются наиболее распространёнными, поэтому и представляют собой объект интереса данного исследования. Важно также отметить, что языковая игра может реализовываться с помощью использования средств сразу нескольких языковых уровней.

1.3 Функциональные особенности языковой игры

Языковая игра используется в разговорной речи с целью выполнения определенных задач. Классификации функций языковой игры среди исследователей разнятся, тем не менее, Куранова Татьяна Петровна в своих работах обобщила и выделила свою, наиболее полную, функциональную классификацию языковой игры¹⁷. Согласно данной классификации, языковая игра может выполнять в различных коммуникативных ситуациях следующие функции:

1. **Комическая функция.** Как и игра, юмор представляет собой нестандартное отражение окружающего мира, направленное на создание

¹⁵ Там же. С. 53-54.

¹⁶ Сковородников, А. П. Эффективное речевое общение (базовые компетенции) [Электронное издание]. – URL : <https://elibrary.ru/item.asp?id=24550119&pff=1>.

¹⁷ Куранова, Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте // Ярославский педагогический вестник. 2010. №4. С. 272-276.

комического эффекта. Проявлением юмора в языке является языковая шутка, которая выражает креативность и творческое видение мира авторов. В коллективной монографии «Русская разговорная речь» такие исследователи, как Е.А. Земская, М.А. Китайгородская и Н.Н. Розанова, отметили, что создание комического эффекта является наиболее частой функцией языковой игры, но никак не единственной.

2. **Развлекательная функция.** Перед коммуникантом в основном стоит задача создать непринужденную и нескучную беседу, развлечь всех ее участников, что становится возможным благодаря необычному использованию языковых средств.

3. **Экспрессивная функция** позволяет сделать речь говорящего более насыщенной и интересной, что помогает выразить интенции коммуниканта, а также привлекает внимание и влияет на других участников коммуникации.

4. **Языкотворческая функция.** Языковая игра представляет собой один из основных путей обогащения языка благодаря созданию новых языковых единиц. Занимаясь языкотворчеством, коммуникант не только развивает свое мышление и лингвистический потенциал, но и отражает окружающий его мир в языке. Благодаря созданию окказионализмов, коммуникант экспериментирует с возможностями языка, а также отражает объекты и явления окружающей действительности, изменения в ней. Тем самым, пополняется лексический запас не только участников коммуникации, но и самого языка.

5. **Характерологическая функция.** Языковая игра дает возможность личности самовыражаться, передавать ее индивидуальность в лингвокреативной форме. Речь коммуниканта – это способ выражения его индивидуальности, реализующийся через выбор определенной лексики, синтаксических структур, интонации. Тем самым, применение в речи языковой игры отражает языковой и творческий потенциал говорящего, а

также его личностные черты и индивидуальный стиль общения.

6. **Эмотивная функция.** Продолжая тему экспрессии, языковая игра также является формой выражения эмоций говорящего. Определенные эмоции, возникшие в процессе взаимодействия с окружающим миром, побуждают коммуникантов подбирать лексику, наиболее полно отражающую их эмоциональное состояние.

7. **Смыслообразующая функция** заключается в создании нового семантического содержания за счет использования уже существующих языковых единиц.

8. **Дискредитирующая функция.** В современном мире человеку в большинстве случаев приходится отказываться от непосредственного выражения враждебности по отношению к другим через действия. В связи с этим, коммуникант прибегает к использованию языковых средств с целью вербального оскорбления. Коммуникант, играясь с языковыми единицами, может унизить «врага», выставить его в глазах окружающих мелким, смешным, при этом не нарушая рамки дозволенного.

В рамках данного исследования стоит ограничиться лишь вышеперечисленными функциональными особенностями, однако важно отметить, что функциональное использование языковой игры многообразно: Т.П. Куранова также описывает гедонистическую, эстетическую, эвфемистическую, аттрактивную и другие функции языковой игры.

Вывод. Таким образом, в данной главе были описаны понятие языковой игры в философии Витгенштейна и основные концепции языковой игры, на основе общих характеристик которых было сформулировано общее определение данного понятия. Кроме того, в данной главе были подробно описаны приемы создания языковой игры на каждом из языковых уровней: фонетическом, лексическом, морфологическом, синтаксическом. Наконец, были выявлены основные

функциональные особенности языковой игры, благодаря чему в следующей главе можно будет определить, с какой целью языковая игра используется в мультипликационном дискурсе.

2 РЕАЛИЗАЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОМ ДИСКУРСЕ

2.1 Роль языковой игры в мультипликационном дискурсе

В настоящее время мультипликация, или анимация, является одним из самых распространенных жанров киноискусства. Под анимацией подразумевают фильмы, ориентированные на детей, а также на семейный просмотр, созданные с помощью последовательности кадров, сменяющих друг друга с определенной частотой. Для данного жанра характерны элементы комедии и мелодрамы, а также отсутствие проявлений насилия¹⁸.

Язык мультипликации, как и язык других художественных произведений для детей, реализует образовательную и воспитательную функции: он не только позволяет обучать детей определенным ценностным установкам, но и также является средством изучения как родного, так и иностранного языков. Здесь мы можем наблюдать отклик философии Л. Витгенштейна относительно языковой игры: благодаря языковой игре человек изучает и овладевает языком.

Другой важной целью анимации является развлечь и рассмешить зрителя. Как нам стало известно ранее, основными функциями языковой игры в разговорной речи являются комическая и развлекательная функции. Наконец, как и в любом другом художественном произведении, языковая игра помогает создать индивидуальный стиль повествования и диалогов, раскрыть художественные образы. Благодаря языковым средствам, в

¹⁸ Кабылкина, Н. С. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации // Гуманитарные и юридические исследования. 2016. №3. С. 229-233.

анимационном произведении удастся отразить окружающую действительность, различные ценности и взгляды, что крайне важно для развития кругозора и мышления зрителей. Языковая игра представляет собой наиболее легкий и доступный способ передачи информации и репрезентации авторской интенции ввиду того, что информация подается при помощи юмора¹⁹.

Таким образом, языковая игра играет важную роль в мультипликации, поскольку она соответствует целям и задачам мультипликационного произведения. Языковая игра может использоваться для создания забавных и запоминающихся персонажей, диалогов и сюжетов, названий серий, что способствует привлечению внимания аудитории, особенно детей, а также делает мультипликационное произведение более интересным и запоминающимся. Кроме того, наблюдая языковую игру в мультсериалах, зрители могут осваивать и изучать язык (как родной, так и иностранные), а также развивать свой лингвокреативный потенциал.

В рамках данного исследования для анализа приемов создания и функциональных особенностей языковой игры были взяты диалоги из двух одноименных анимационных сериалов «*DuckTales*», которые вышли в эфир с разницей в 30 лет.

Оба мультсериала были созданы телевизионным подразделением американской студии Walt Disney и основаны на оригинальных комиксах и иллюстрациях Карла Баркса о Дональде Дакке (*Donald Duck*) и Скрудже Макдаке (*Scrooge McDuck*), а также другими работами студии.

Оригинальный мультсериал был создан в 1987 году под руководством Джимна Мэйгона и со стремительной скоростью стал одним из наиболее успешных диснеевских телевизионных анимационных сериалов. Вплоть до 1990 года было выпущено 4 сезона и в совокупности 100 серий. Сюжет мультсериала повествует о приключениях селезня-миллиардера Скруджа

¹⁹ Кабылкина, Н. С. Роль прагматического эффекта языковой игры в тексте анимационного сериала как специфического языкового жанра // Гуманитарные и юридические исследования. 2017. №4. С. 183-188.

Макдака и его двоюродных племянников Билли (*Huey*), Вилли (*Dewey*) и Дилли (*Louie*), которые являются близнецами. Помимо этого, главными персонажами также выступают ровесница тройняшек Поночка (*Webby*), личный пилот Зигзаг (*Launch Pad*), Винт Разболтайло (*Gyro Gearloose*), а также Дональд Дак. Мультсериал стал классикой телевизионной мультипликации, собрав многочисленные положительные отзывы как со стороны критиков, так и зрителей разных возрастных категорий по всему миру. Помимо этого, мультсериал открыл путь другим классическим анимационным проектам студии Disney, таким как «*Chip 'n Dale: Rescue Rangers*», «*TaleSpin*», и «*Darkwing Duck*».

Сериал 2017 года представляет собой перезапуск «*DuckTales*» 1987 года, который был создан Франциско Ангонесом и Мэттом Янгбергом в честь 30-летней годовщины оригинального сериала. Всего было создано три сезона, последний из которых закончился в 2021 году. За основу были взяты как оригинальный мультсериал, так и комиксы авторства Карла Баркса и Дона Росы. Данный мультсериал, согласно мнению критиков и фанатов, отличается от своего предшественника более глубоким и сложным сюжетом, тщательно прописанными персонажами и отношениями между ними, раскрытием различных важных для современного общества тем.

Авторы мультсериала неоднократно заявляли о том, как для них важно передать уникальность характера каждого персонажа и взаимоотношений между ними, чтобы привлечь, как и современную молодую аудиторию, так и уже повзрослевших любителей оригинального мультсериала. Эти и другие особенности были отражены в диалогах, именах персонажей и элементов сеттинга, а также названиях серий мультсериала посредством использования языковых приемов различных языковых уровней.

2.2 Реализация языковой игры на примере текстового материала м/с «*DuckTales*» (1987 г.)

В рамках данного исследования был проанализирован 81 пример языковой игры, выявленный в диалогах 31 серии мультсериала. Нами было

выделено несколько групп случаев языковой игры, основанных на приемах ее создания:

1. на основе лексических средств (полисемия – 28 примеров, трансформации фразеологизмов – 16);
2. на основе фонетических средств (рифма – 10 примеров, аллитерация – 7, ассонанс – 3, омофоны – 6, ономотопея – 3);
3. на основе морфологических (словообразовательных) средств (контаминация – 3 примера, образование окказиональных грамматических форм – 1, дезаббревиация – 1);
4. на основе синтаксических средств (хиазм – 3).

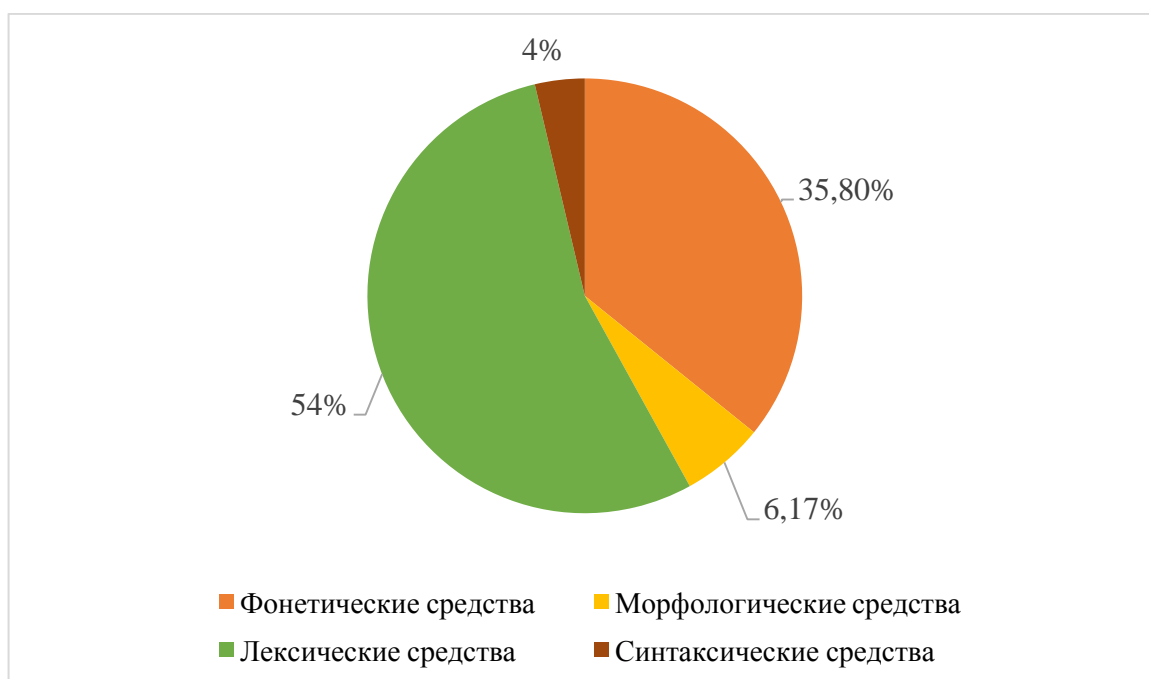


Рисунок 1 – Соотношение единиц разных уровней языка в создании языковой игры в «DuckTales» (1987 г.)

Приемы, связанные с использованием средств **лексического уровня**, составляют самую многочисленную группу – 44 примера.

Наиболее часто в диалогах персонажей можно наблюдать языковую игру, основанную на *полисемии* лексических единиц – 28 примеров. Один из примеров выглядит следующим образом:

Scrooge: What are you doing here?

Huey, Louie and Dewey: We missed ya, Uncle Scrooge.

Scrooge: Missed me? What did you throw at me?

Huey, Louie and Dewey: No, we missed seeing you.

В данном диалоге обыгрываются два значения глагола «to miss»: в первом случае племянники Скруджа употребляют его в значении «to feel sad that a person or thing is not present», но судя по ответу Скруджа, он воспринял глагол «to miss» в другом значении – «to fail to hit something»²⁰, в результате чего создается комическая ситуация.

Трансформация фразеологизмов также является относительно распространённым приемом реализации языковой игры в мультсериале – 16 примеров. Один из примеров использования данного приема был обнаружен в диалоге из первого эпизода сериала: в данной сцене антагонисты Братья Гавс (*Beagle Boys*), находясь в тюрьме, обсуждают свои тщетные попытки пробраться в денежное хранилище Скруджа.

Big Time: As near as I can figure, we've hit Scrooge's money bin 299 times.

Bouncer: Well, 300's the charm.

В данном примере языковая игра основывается на трансформации известного фразеологизма «the third time is the charm», который имеет следующее значение: «used to say that two efforts at something have already failed but perhaps the third will be successful»²¹. Комический эффект достигается за счёт того, что зрителю уже известно о многочисленных провальных попытках Братьев Гавс пробраться в хранилище Скруджа, а использование данной идиомы только усиливает обреченность их положения.

Следующая группа приемов создания языковой игры связана с **фонетическим языковым уровнем** и насчитывает в совокупности 25 примеров.

²⁰ Merriam-Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/miss>. – 30.05.2023.

²¹ Merriam-Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/the%20third%20time%20is%20the%20charm>. – 30.05.2023.

Наиболее часто используемым приемом фонетического языкового уровня является *рифма* – 10 примеров, 6 из которых относятся к репликам антагониста Магики Де Гипноз (*Magica De Spell*), которая произносит их во время использования своих магических сил:

Magica: Magic powers take this *knave*. Make the goose my willing *slave*.

Еще один пример:

Magica: Powers of darkness, heed my *call*. Blow this jerk into that *wall*.

Следующий прием фонетического уровня, примеры использования которого были обнаружены, это *аллитерация* – 7 примеров. Например:

Magica: There's, um, *custard crowbar pie* (повторение согласного звука [k]), *pumpkin pistol popovers* ([p]), and my favorite - *chocolate chainsaw surprise* ([tʃ] и [s])!

В следующем примере аллитерация сопровождается *ассонансом*, использование которого было отмечено только в трех примерах, один из которых выглядит следующим образом:

Beagle Boy: Heh-heh-heh! *Dash-blast the gosh-darn blankety-hack!* (повторение гласного звука [æ] и согласных звуков [d], [ʃ] и [bl])

В следующем примере можно наблюдать аллитерацию, ассонанс и рифму:

Magica: *Peek-a-boo Pool, find the little fool!* (повторение [u:], [p] [f])

Также нами было выявлено 6 примеров использования *омофонов* в рамках языковой игры. К примеру, в следующем диалоге, происходящем между Скруджем и официантом в кафе «Moosehead», языковая игра создается на основе созвучности «moose» («a large deer») и «mousse» («a light cold food made from eggs mixed with cream»²²):

Waiter: Welcome to the *Moosehead*. Today's specials are *moose* flambe, cajun *moose*, and for you, Greek lovers, our world-famous *moose-saka*.

Scrooge: What, no chocolate *mousse*?

²² Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/mousse>. – 30.05.2023.

Waiter: Never heard of it.

Для реализации языковой игры также использовалась *ономатопея* – 3 примера. К примеру, следующая реплика была взята из эпизода, где Дональда хотели уволить из военно-морского флота из-за обвинений в шпионаже. Скрудж, пытаясь спасти военную карьеру своего племянника, пытается поговорить с руководством Дональда, а именно Адмиралом Гримитцем (*Admiral Grimitz*), однако тот заявляет следующее:

Admiral Grimitz: I'm afraid your nephew's career in the Navy is, well, *kablooey*, if you know what I mean.

Стоит отметить, что употребление данной языковой единицы, которая, согласно Merriam-Webster Dictionary²³, используется для описания звука взрыва, является отличительной чертой речи данного персонажа, так как мы можем слышать это от него в каждой серии, где он появляется.

Приемов создания языковой игры на **морфологическом (словообразовательном) уровне** не так много. К примеру, нами было выявлено всего три примера *контаминации*. Один из них представляет собой название вымышленного шоу, которое упоминалось в одной из серий: *Truth or crunch-equences (crunch + consequences)*.

Нами также был выявлен один пример *дезаббревиации*:

Scrooge: Launchpad, get up here *ASAP*.

Launchpad: Yo. *ASAP*, whatever that means. *As sour as pickles? As sweet as popsicles? As stupid as possible? Yeah, that's it.*

В данной ситуации Зигзаг, не зная значения довольно распространённой аббревиации *ASAP* («as soon as possible»), предлагает свои варианты расшифровки данной лексической единицы, на основе чего строится юмористический эффект.

²³ Merriam-Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/kablooey#:~:text=k%C9%99r%2D%CB%88bl%C3%BC%2D%C4%93,Then%2C%20kablooie!>. – 30.05.2023.

Также стоит отметить пример образования *оказиональной грамматической формы* в следующей реплике:

Scrooge: Ah, lads, I can't wait to show you Dangerous Dan's Honky-tonk. It's the wildest, *rootin'-tootin'-est* on Earth!

В данном примере была образована превосходная степень прилагательных «rootin'» и «tootin'», что является нарушением грамматической нормы.

Самой малочисленной группой приемов создания языковой игры является **синтаксическая** – всего было выявлено 3 примера *хиазма*, один из них выглядит следующим образом:

Scrooge (to bartender): Give me a mint soda, heavy on the mint and heavy on the soda.

В рамках данного исследования также были проанализированы **функциональные особенности** языковой игры в мультсериале.

Стоит сразу отметить, что ввиду специфики мультипликации как художественного жанра, основополагающими функциями языковой игры являются **комическая и развлекательная** и, следовательно, они присутствуют во всех выявленных нами примерах. В связи с этим, комическая и развлекательная функции не были включены в количественный анализ функций, реализованных в диалогах мультсериала.

Приведем один из самых ярких примеров реализации комической и развлекательной функций языковой игры: в серии «Till Nephews Do Us Part» Билли, Вилли, Дилли и Поночка подслушали планы о том, как Миллионера Вандербакс планирует избавиться от них после свадьбы со Скруджем. Дети решают обо всем рассказать взрослым и, так как Поночка не знает в силу своего возраста, что «*finishing school*» это пансион для девушек, она буквально воспринимает значение слова «finishing», благодаря чему создается комический и развлекательные эффекты.

Huey, Dewey and Louie: She said she's going to send us away to military school.

Webby: And me to finishing school. I don't want to be finished!

Проведенный анализ функций языковой игры в «DuckTales» (1987 г.) показал следующие результаты:

1. Экспрессивная функция – 18 примеров;
2. Смыслообразующая функция – 15 примеров;
3. Дискредитирующая функция – 11 примеров;
4. Характерологическая функция – 8 примеров;
5. Эмотивная функция – 6 примеров;
6. Языкотворческая функция – 5 примеров.



Рисунок 2 – Соотношение функций языковой игры в «DuckTales» (1987 г.)

В «DuckTales» 1987 года языковая игра чаще всего используется с целью создания *экспрессивности* (18 примеров). Например, в первой серии Скрудж во время интервью сказал о своей семье следующее:

Scrooge: We're all change out of the same dollar, if you know what I mean.

В данном случае мы можем наблюдать аллюзию на идиому «to be cut from the same cloth», которая имеет следующее значение: «to have very similar

qualities to someone or something else»²⁴. В речи Скруджа, заикленного на деньгах, можно часто наблюдать употребление слов, связанных с финансами, так как это является для него важной темой, поэтому использование «change» и «dollar» усиливает выразительность сказанного.

Смыслообразующая функция языковой игры также является часто реализуемой – 15 примеров. Снова обратимся к первой серии, а именно к сцене, когда Билли, Вилли и Дилли были пойманы антагонистами Братями Гавс и Эль Капитано (El Capitán), и последний, угрожая, сказал детям следующее:

El Capitán: Give me the ship, niños, or *I'll play castanets* with your empty little heads!

«Castanets» – это музыкальный инструмент, состоящий из двух пластинок, связанных шнурком. Исходя из контекста, антагонист подразумевает под словосочетанием «to play castanets» не игру на музыкальном инструменте (то есть, данное словосочетание не используется в буквальном смысле), а акт насилия. Таким образом, данное словосочетание приобретает новое смысловое содержание за счет оригинального использования языка.

В данном мультсериале языковая игра также активно используется с целью выражения вербальной агрессии, то есть таким образом реализуется **дискредитирующая функция** (11 примеров) языковой игры.

К примеру, в одной из серий главный антагонист обращается за помощью к команде преступников, один из участников которой является свиньей. Когда они договаривались о совместных преступных планах, произошел следующий диалог:

Flintheart Glomgold: I can't believe I'm doing business with *a pig!*

Bacon Beagle: [pig noises]

Flintheart Glomgold: What did he say?

²⁴ Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/be-cut-from-the-same-cloth>. – 30.05.2023.

Backwoods Beagle: He said he can't believe *he is either*.

В первом случае «pig» употребляется в прямом значении, то есть в качестве названия вида млекопитающих, а во втором – «a person who is unpleasant and difficult to deal with» в переносном²⁵. В данном примере мы можем наблюдать очевидное выражение вербальной агрессии посредством языковых средств.

Характерологическую функцию (8 примеров) мы можем наблюдать в репликах Магики Де Гипноз, речь которой имеет поэтическую выразительность: «*Powers of magic, ancient laws, leave this goose the way he was*», «*Powers of darkness on the loose, send me rocks to cook their goose*». Использование фонетических приемов дополняет ее образ волшебницы, которая не вписывается в современные реалии мультсериала.

Довольно редко языковая игра создается с целью выражения эмоции персонажа. Для примера реализации ***эмотивной функции*** (6 примеров) снова обратимся к серии «Till Nephews Do Us Part», где Скрудж и Миллионера, будучи влюбленными, обращались к друг другу, используя различные прозвища:

Scrooge: Are you OK, my *Dollar Dumpling*?

Millionara: Don't worry about me, *Sweet Stocks*.

Благодаря использованию прозвищ, основанных на приеме аллитерации согласных звуков [d] и [s], персонажи выражали чувства любви и заботы по отношению друг к другу.

Языкотворческая функция встречается реже всего – всего выявлено 5 примеров, так как персонажи редко экспериментируют с возможностями языка. Приведем один из примеров реализации данной функции, который был взят из эпизода со свадьбой Скруджа и Миллионеры, где дворецкий Скруджа по имени Дакворт (Duckworth) успокаивает другую работницу

²⁵ Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pig>. – 30.05.2023.

Скруджа – Миссис Ключвию (Mrs. Beakley), говоря о том, что после свадьбы Миллионера тоже станет их начальником («bossy in-law»):

Duckworth: There, there, don't cry. You're not losing a boss, you're gaining a bossy in-law.

Окказионализм был создан посредством соединения «boss» с аффиксацией и «in-law», которое имеет значение «a person you are related to by marriage»²⁶.

2.3 Реализация языковой игры на примере текстового материала м/с «DuckTales» (2017 г.)

В рамках данного исследования было проанализировано 200 примеров языковой игры, выявленных в диалогах 31 серии мультсериала «DuckTales» (2017 г.), которые мы также разделили на несколько групп:

1. на основе фонетических средств (аллитерация – 43 примера, ассонанс – 25, рифма – 14, омофоны – 20, ономотопея – 7);
2. на основе морфологических (словообразовательных) средств (контаминация – 44 примера, окказиональные грамматические образования – 6, словосложение – 4, аббревиация – 1, дезаббревиация – 1, конверсия – 1);
3. на основе лексических средств (полисемия – 22 примера, трансформации фразеологизмов – 7, оксюморон – 1);
4. на основе синтаксических средств (парцелляция – 2 примера, хиазм – 2).

²⁶ Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/in-law>. – 30.05.2023.

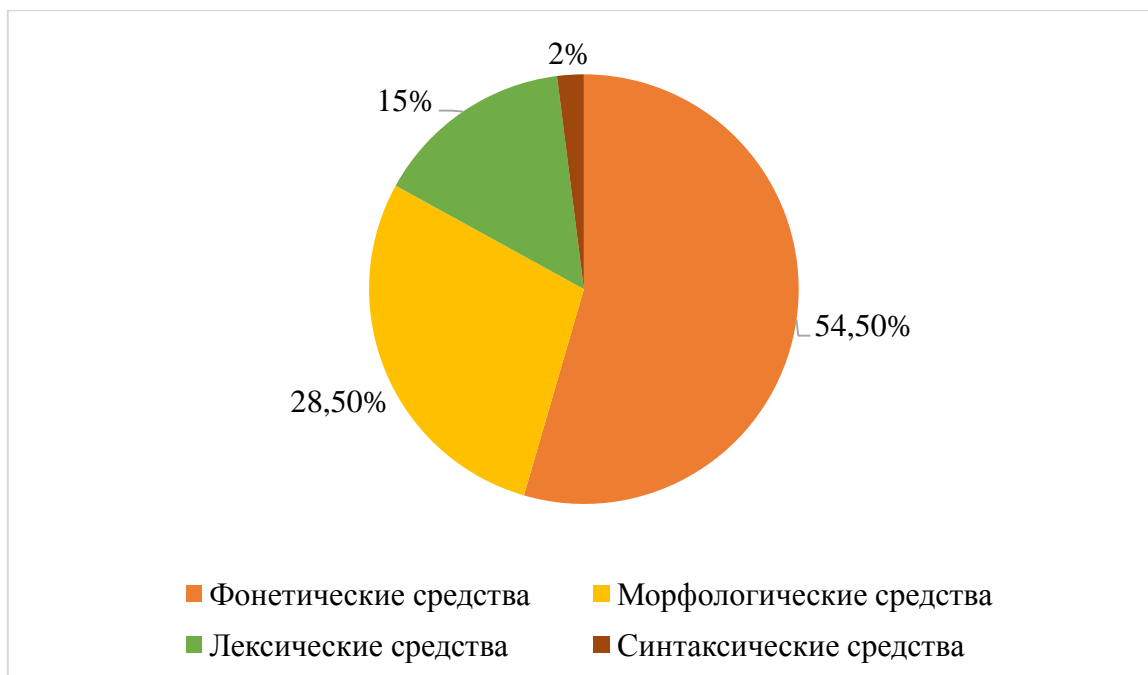


Рисунок 3 – Соотношение единиц разных уровней языка в создании языковой игры в «DuckTales» (2017 г.)

Приемы с использованием средств *фонетического уровня* составляют самую многочисленную группу – 109 примеров.

Наиболее часто используемым приемом является *аллитерация* – 43 примера. Например, в данной реплике языковая игра создается посредством повторения согласных звуков [m], [n], [s] и [t]:

Huey: Nah, soon to be Senior Woodchuck summons the insurmountable mount- of course.

Стоит отметить, что довольно часто аллитерация сопровождается *ассонансом* (25 примеров). К примеру, было обнаружено несколько случаев обыгрывания названия ресторана «Funso's Fun Zone», которое уже содержит повторение согласных звуков [z], [n], [f], и гласных [ʌ], [əʊ]: «The Funso job is done-zo!», «Funso's Fun Zone! Where fun is in the zone! ».

Основываясь на приведенных выше примерах, можно отметить, что, благодаря частичному совпадению фонетического состава языковых единиц, создается не только звуковая выразительность, но и рифма. Как результат,

речь персонажей становится более динамичной, что привлекает внимание зрителей, в особенности младшего возраста.

Рифма также является одним из самых часто используемых средств (14 примеров):

Della: Jet? Uh, I mean, Huey. Sorry, I'll get it. [to herself] *Huey has a hat, and the hue is red.*

В данном примере Делла, пытаясь облегчить себе запоминание имени одного из тройняшек, создала небольшую рифму.

Помимо этого, неоднократно в диалогах встречаются случаи обыгрывания *омофонов* – 20 примеров.

Примером использования омофонов является следующая реплика, возникшая в ситуации, когда главные герои, исследуя египетские пирамиды, встретили живых мумий. В данном случае создается языковая игра на созвучии слов «mummy» и «mommy»:

Launchpad: Hey, if those are *mummies*, I'd hate to see *daddies*, am I right?

Наконец, также присутствуют случаи применения *ономатопеи* – 7 примеров. Например, в данной ситуации речь идет о Санта Клаусе, в связи с чем Делла прибегает к подражанию звуку, характерного для смеха Санты:

Della: One day I'll catch that *ho-ho-hooligan* and give Uncle Scrooge the best Christmas gift ever.

В следующем примере этот же персонаж, пытаясь выразить свою радость по поводу приближающегося к городу урагана, соединяет восклицание «hooray» с «hurricane»:

Della: Chili cheese dogs put the "*hooray*" in "*hooraycane party*", it's no big deal!

Следующей по многочисленности является группа примеров языковой игры, созданных на *морфологическом (словообразовательном) уровне* – 57 примеров.

Чаще всего игровой эффект создается с помощью *контаминации* (44 примера). В следующем примере персонаж рассуждает о возможности того,

что у него и его братьев есть еще один брат-близнец. Несмотря на то, что в английском языке есть устоявшееся название данного вида многодетности («quadruplets»), персонаж, будучи пока что ребёнком, прибегнул к созданию окказионализма путем контаминации «quad» и «triplet»:

Dewey: I've uncovered a conspiracy! Photographic evidence proves that there is a *fourth triplet, a quad-triplet*, if you will.

Важно отметить, что окказионализмы, созданные посредством контаминации, можно наблюдать не только в диалогах, но и в именах персонажей, таких как «Benjamin Frankloon» («Franklin» + «loon»), «Birdinand Magellan» («bird» + «Ferdinand»), в названиях мест действий, например, «Tokyolk» («Tokyo» + «yolk»), «Istanbird» («Istanbul» + «bird»), «Ithaquack» («Itchaca» + «Quack»).

Кроме контаминации, также можно выделить образование окказиональных грамматических форм (6 примеров). В следующем примере от существительного «list» образовано окказиональное прилагательное в сравнительной форме «listier», что нарушает грамматическую норму:

Louie (introducing himself): Oh, hi. Louie Duck, Louie's List. It's like your blog, but only younger, cooler, and *listier*, you know, he-he.

В дополнение к этому был обнаружен один пример создания *акронима*. Речь идет об имени персонажа-робота В.О.У.Д. Изначально акроним был создан другим персонажем и представлял собой набор семантически несвязанных лексических единиц:

Mark Beaks: Ooh, that's not gonna work for me. Let's see, how about: *Beaks. Optimistic. Youth...Droid! B.O.Y.D!* Yeah!

В другой серии уже происходит *дезаббревиация* имени персонажа, в результате которой образуется полноценная синтаксическая единица с другим лексическим наполнением и смысловым содержанием:

Huey: You did it! You chose your programming. Now, all you need is your own real name.

B.O.Y.D.: How about B.O.Y.D.? *Be only yourself, dude?*

Также можно отметить интересный пример создания комического эффекта посредством *словосложения и конверсии*. Сначала грамматические формы «has» и «been», а также глагольная форма «am» и наречие «now» путем словосложения были объединены в отдельные цельнооформленные окказиональные единицы. Далее, новые лексические образования подвергаются *конверсии*, т. е. переходят из одной части речи в другую (в данном случае осуществляется переход в класс существительных). Создание таких окказионализмов вызвано тем, что при первом знакомстве Скруджа с его племянниками, последние заявили, что их дядя *раньше был* отличным искателем приключений. Через пару минут зрителям уже показывают разозлившегося от такого комментария Скруджа:

Mrs. Beakley: This is because some children made fun of you, isn't it?

Scrooge: Nonsense, I'm no *has-been*, they're *the has-beens*. I am a *am-now*.

Благодаря данному приему, речь персонажа приобретает выразительность и экспрессивность.

Помимо средств морфологического языкового уровня, для создания языковой игры часто используются *лексические средства* (30 примеров).

Наиболее часто в диалогах обыгрывается *многозначность* языковых единиц - 22 примера.

Явление полисемии можно наблюдать в следующей ситуации, где персонаж, являясь одним из богов олимпа, говорит о потере своих магических суперспособностей. Зрителям, знающим контекст, это известно, поэтому уточнение перед «power» отсутствует в первом случае. Благодаря этому, актуализируется основное значение данной лексической единицы («ability to act or produce an effect»²⁷) в последующей реплике:

Zeus: Okay, Zeus, you need to get a titan here, but you don't have any *powers*. [Hears Storkules crying] Except the *power* to manipulate my children.

²⁷ Merriam -Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/power>. – 30.05.2023.

Нередко персонажи прибегают к *изменению лексического состава фразеологизмов* с целью создания комического эффекта (7 примеров). Чаще всего такие трансформации основаны на ситуативном переосмыслении значений фразеологических единиц.

Например, в одной из серий *Скруджу* нужно привести в порядок кабинет для семейной фотосессии незадолго до ее начала. Не желая тратить деньги на то, чтобы нанять кого-то для такой работы, Скрудж принимает решение сделать все самостоятельно, что еще раз доказывает зрителям его скупость. Для придания комичности данной ситуации используется ассоциация устойчивых выражений «to spend time» и «to spend money», которая актуализируется благодаря использованию идиомы «time is money», имеющей значение «time should not be wasted because you lose money as a result»²⁸ и широко распространенных сочетаний «to spend time» и «to spend money»:

Scrooge: Grab a hammer, kids. We've got 20 minutes.

Louie: Why don't you just hire somebody?

Scrooge: *Time is money, lad. And I'd rather spend time because it's not money.*

В следующем примере нами был выявлен интересный случай использования *оксюморона*, соединения двух семантически противоречащих друг другу слов, а именно глагола «to traumatize» и прилагательного «wholesome». Согласно Merriam-Webster Dictionary, лексическая единица «traumatized» объясняется как «affected by physical or emotional trauma»²⁹, в то время как, прилагательное «wholesome» имеет противоречащее этому глаголу значение - «promoting health or well-being of mind or spirit»³⁰. Таким образом, приписывается новое, нетипичное для данного глагола качество

²⁸ Macmillan Dictionary. – Режим доступа : <https://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/time-is-money>. – 30.05.2023.

²⁹ Merriam-Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/traumatized>. – 30.05.2023.

³⁰ Там же. Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/wholesome>. – 30.05.2023.

действия, в результате чего создается комический эффект, выразительно отражающий различия между характерами персонажей:

Della: This is perfect! Real scares! The kids will think it's real, because Launchpad thinks it's real. A Halloween they'll never forget.

Donald: Because they will be *traumatized!*

Della: *Traumatized* in the most *wholesome* way possible! I love this holiday!

В рамках **синтаксического уровня** языковая игра в основном была создана посредством *парцелляции* - 2 примера. Например, когда Делла впервые встретилась со своими детьми, она пока что не имела родительского опыта, тем не менее была рада видеть своих детей. В честь своего возвращения она приготовила для них торт, с запрещенной для употребления шипучкой в качестве начинки. Вилли, переполненный радостью в связи с возвращением своей мамы, съедает этот торт, несмотря на вред для его здоровья. Естественно, Вилли реагирует на боль, вызванную шипучкой (что выражено метафорой «my insides are on fire», основанной на сходстве происходящего процесса с горением), однако, не желая расстроить свою маму, резко меняет интонацию и смысл своей последующей реплики. Вследствие этого актуализируется одно из значений «to be on fire» – «to be very enthusiastic, excited, or passionate about something»³¹:

Dewey: *My insides are on fire!... With love for my mom!*

Наконец, также можно отметить два примера использования *хиазма*, один из которых выглядит следующим образом:

Roxanne Featherly: Be sure to vote in our online poll. Robocrook: *incompetently dangerous* or *dangerously incompetent*.

В данном примере инвертируемые элементы обмениваются синтаксическими функциями, вследствие чего образуются два словосочетания с разными значениями.

³¹ Collins Dictionary.com. – Режим доступа : <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/on-fire>. – 30.05.2023.

В рамках проведенного исследования также были проанализированы **функциональные особенности** новой версии мультсериала, в результате чего было выявлено следующее количественное соотношение реализуемых функций языковой игры в диалогах мультсериала:

- 1) Экспрессивная функция – 54 примера;
- 2) Языкотворческая функция – 48 примеров;
- 3) Характерологическая функция – 36 примеров;
- 4) Эмотивная функция – 35 примеров;
- 5) Смыслообразующая функция – 25 примеров;
- 6) Дискредитирующая функция – 24 примера.

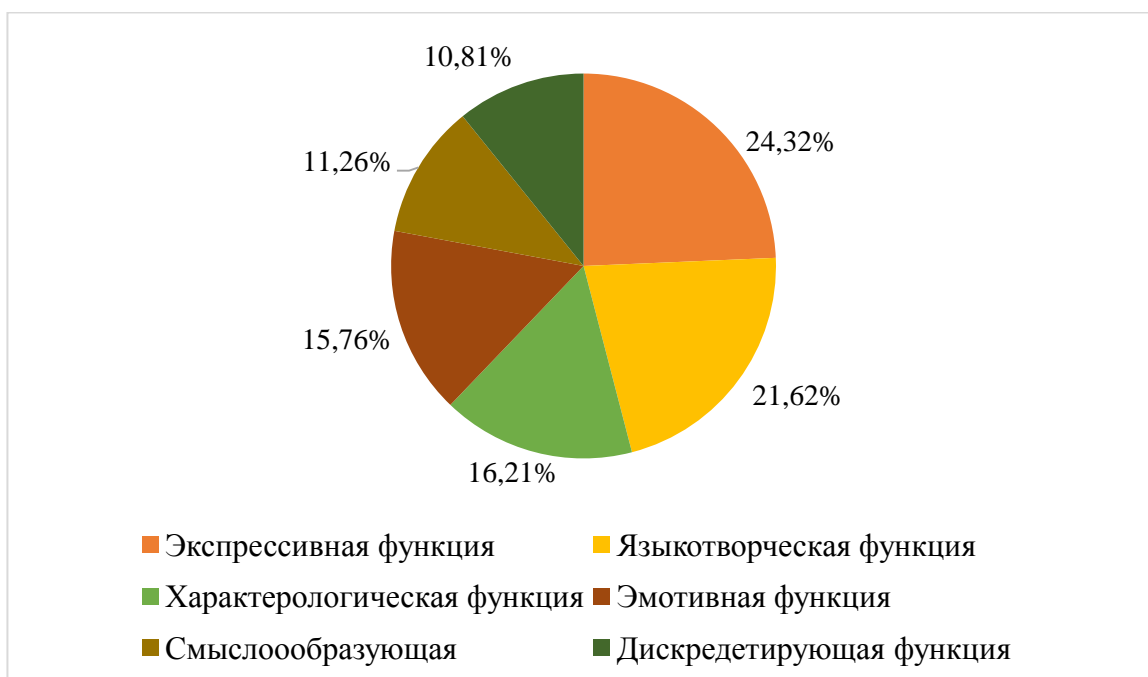


Рисунок 4 – Соотношение функций языковой игры в «DuckTales» (2017г.)

Для начала, приведем одни из самых ярких примеров реализации описанных ранее основных функций языковой игры, то есть **комической** и **развлекательной**. В следующей ситуации один из антагонистов мультсериала выступает с речью на мероприятии, посвященному продаже хранилища, в котором находится денежное дерево. Однако, речь данного персонажа быстро сменяет свой дипломатический характер на угрожающий:

он заявляет о своих намерениях украсть денежное дерево и взорвать хранилище. Его ассистентка, увидев реакцию всех присутствующих, незамедлительно пытается изменить смысл высказывания ее начальника:

Flintheart Glomgold: I break into the vault, grab the money tree, we'll split the profits 90/10, then *I'll blow up the vault* to cover our tracks!

Zan Owlson (Chuckles nervously): What he means is, we will *respectfully blow your minds* with how secure we'll make that vault for half the price.

В данном примере комический и развлекательный эффекты основаны на актуализации нескольких значений «blow». В первом случае антагонист употребляет «blow» в качестве фразового глагола «blow something up», смысл которого равнозначен «to destroy something with a bomb»³². В следующей реплике «blow» используется в рамках идиоматического выражения «to blow one's mind», имеющего значение «to strongly affect someone with surprise, wonder, delight»³³. Благодаря этому обыгрыванию значений, а также употреблению наречия «respectfully», смысл реплики антагониста смягчается и приобретает иной для окружающих смысл, в результате чего, реализуются не только комическая и развлекательная функции, но еще и экспрессивная.

Экспрессивная функция (54 примера), как и в оригинальном мультсериале, остается основной при реализации языковой игры. В следующем примере мы можем наблюдать как языковая игра усиливает экспрессивность сказанного:

Black Heron: I centupled its intelligence.

Steelbeak: [confusion]

Black Heron: I raised its I.Q.

Steelbeak: [shrugs]

Black Heron: [sighs] I made the dumb rat smart.

³² Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/essential-american-english/blow-something-up>. – 30.05.2023.

³³ Merriam-Webster Dictionary. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/dictionary/blow%20someone%27s%20mind>. – 30.05.2023.

В данном диалоге между двумя антагонистами идет речь об использовании специального устройства, повышающего, либо понижающего интеллект живых существ. Чёрная Цапля (*Black Heron*), продемонстрировав устройство в действии, объясняет своему напарнику полученный результат, используя лексику официально-делового стиля. Тем не менее персонаж по имени Стальной Клюв (*Steelbeak*) не понимает лексику, присущую данному стилю, следовательно, не понимает смысла сказанного. Черная Цапля пытается донести смысл, используя стилистически-нейтральные синонимы («to centuple» – «to «raise», «intelligence» – «I.Q.»), однако ее напарник снова не понимает смысл. Наконец, Черная Цапля переходит к использованию разговорной лексики, и только тогда Стальной Клюв понимает суть сказанного.

В «DuckTales» 2017 года мы можем наблюдать 48 примеров реализации *языкотворческой функции*. Чаще всего данная функция осуществляется при создании авторских окказионализмов. Например, рассмотрим следующий отрывок из диалога:

Glomgold: Get your fish hands off me you filthy *fisherman!*

Mann: Whoa, whoa, whoa! «*Fisherperson*»...

Fisher: I mean, your name is *Mann, Mann*.

В данном примере языкотворческая функция реализуется благодаря окказионализму «fisherperson». Данная лексическая единица была образована путем словосложения «fisher» и «person», что повторяет кальку создания эвфемизмов, связанных с деятельностью человека и его гендерной принадлежностью, например «spokesman» – «spokesperson», «chairman» – «chairperson». Кроме того, мы также можем наблюдать обыгрывание омофонов «man» – «Mann». Приведенный пример наглядно демонстрирует, что, благодаря созданию окказионализмов, коммуникант экспериментирует с возможностями языка, а также отражает объекты и явления окружающей действительности, изменения в ней. Тем самым, пополняется лексический запас не только участников коммуникации, но и самого языка.

Характерологическая функция (36 примеров) языковой игры имеет важную роль в новой версии мультсериала, в связи с тем, что характеры персонажей «DuckTales» 2017 года претерпели серьезные изменения и стали более проработанными, по сравнению со старой версией.

Данная функция наиболее ярко выражена в репликах Вилли, самого энергичного из тройняшек. Будучи средним ребенком, Вилли старается как можно чаще привлечь внимание окружающих к своей персоне, а также выделиться на фоне своих братьев. Его стремление показать свою индивидуальность отражается в частом упоминании самого себя в диалогах с другими персонажами, а именно путем создания каламбуров со своим именем. В связи с этим, Вилли иногда предстает в глазах окружающих, а также зрителей, как самовлюбленный и тщеславный персонаж, вечно жаждущий внимания.

Чаще всего Вилли заменяет глагол «do» на созвучное «Dewey»,

Launchpad: What are you doing?

Dewey: What I Dewey best!

Иногда данный персонаж обыгрывает и другие части речи путем создания окказионализмов:

Dewey: Oh, WHAT?! You need me in there, this is the *Dewey-est* party in town!

Тем самым, применение в речи языковой игры отражает языковой и творческий потенциал говорящего, а также его личностные черты и индивидуальный стиль общения.

Использование языковой игры в целях выполнения **эмотивной функции** (35 примеров) часто наблюдается в речи Скруджа Макдака, в особенности, когда он пытается выразить свой гнев или недовольство по отношению к кому или чему-либо. Во всех подобных случаях эмоциональное состояние персонажа передается с помощью эмоционально-окрашенной лексики, а аллитерация и, в некоторых случаях, ассонанс, усиливают данный эффект:

1) **Scrooge:** You *scurrilous* *space* *scoundrel*! (повторение согласных звуков [s], [k] и [r])

2) **Scrooge:** No! That *churlish* *chimney* *chaser* is not to be trusted. (повторение согласных звуков [tʃ], [r] и гласного [ɪ])

Реализация **смыслообразующей функции** была обнаружена в 25 примерах языковой игры.

Обратимся к примеру из эпизода «Louie's Eleven», который является отсылкой к американскому криминальному кинофильму «Ocean's Eleven»:

Dewey: «The Dewey Dozen»? Oh, our brotherhood is the greatest *scheme* of all...

Сюжет серии посвящен тому, как главные герои осуществляют придуманный Дилли план, чтобы незаконно попасть на закрытую вечеринку. На протяжении всей серии персонажи постоянно употребляют слово «scheme» в значении «an organized plan for doing something, especially something dishonest or illegal that will bring a good result for you»³⁴. В конце серии, в качестве примирения Дилли предлагает Вилли новый план, но уже названный в честь последнего – «The Dewey Dozen». Тронутый поступком брата, Вилли называет их братские взаимоотношения «the greatest scheme of all». В данном контексте лексическая единица «scheme» приобретает уже новый, окказиональный смысловой вариант.

Наконец, нередко встречается и **дискредитирующая функция** - 24 примера.

Например, в данном случае дискредитирующая функция осуществляется дважды:

Glamour: Are those... *rhododendrons*? You know I'm *allergic to bad taste*.

Daisy: Of course, Ms. Glamour! I mean, who would bring *rhododendrons* to your party? *A rhodo-dumb-dumb?*

³⁴ Cambridge Dictionary. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/scheme>. – 30.05.2023.

В первом случае персонаж демонстрирует свое негативное отношение к выбору цветов, не только отметив отсутствие хорошего вкуса, но и путем употребления «*to be allergic to*» в переносном значении – «*to have a strong dislike of something*», что также является примером реализации смыслообразующей функции. Второй персонаж создает созвучный названию вида цветов окказионализм, используя лексическую единицу с негативной коннотацией «*dumb*», тем самым, тоже выражает свое негативное отношение, но уже к тому, кто выбрал эти цветы. В приведенном выше примере персонажу удастся с помощью языковой игры дискредитировать другого коммуниканта, при этом не нарушая рамок сериала, направленного преимущественно на детскую аудиторию.

2.4 Сравнительный анализ реализации языковой игры в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.)

Проведенный анализ приемов создания языковой игры и ее функциональных особенностей в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.) дал определенные результаты, на основе которых можно сделать выводы о том, как поменялась языковая игра в мультипликационном дискурсе за последние 30 лет.

Для начала стоит отметить очевидное количественное превосходство случаев языковой игры в новой версии мультсериала, нежели чем в оригинальной – 81 (1987 г.) и 200 (2017 г.). То же самое можно сказать и о разнообразии используемых языковых средств для создания языковой игры.

В ходе исследования выяснилось, что в оригинальном мультсериале чаще всего использовались приемы лексического языкового уровня, а именно полисемия и трансформация фразеологизмов. Использование фонетических средств относительно распространено, языковая игра на морфологическом (словообразовательном) и синтаксическом уровнях реализуется значительно реже. В оригинальном мультсериале языковая игра в основном связана с игрой различными смыслами языковых единиц, сами персонажи редко

прибегают к языкотворчеству, в связи с чем зритель редко сталкивается с авторскими окказионализмами.

Важно отметить, что реализация языковой игры в оригинальной версии мультсериала в некоторых случаях тесно связана с визуальным контекстом. Для наглядности приведем пример: в серии «Magica's Shadow War» антагонист сериала Магика приезжает в Дакбург, где проживают главные герои мультсериала. Зрителям показывают, как она встречается с риелтором, который пытается сдать ей в аренду дом, у которого не самое лучшее состояние. Рассказывая о доме, риелтор упоминает предыдущего владельца недвижимости: «*The previous owner was very attached to it [house]. He had quite a ball here*». В этот же момент зрителям показывают следующее изображение (см. Приложение, Рисунок 1). Визуальная составляющая воспроизводит буквальный смысл сказанного, в то время как риелтор употребляет данные выражения в переносном значении («*to be attached*» – «*to like someone or something very much*», «*to have a ball*» – «*to have fun*»). Таким образом, зритель может определить языковую игру только при наличии визуальной составляющей. Всего было обнаружено 15 похожих примеров.

В новой версии мультсериала, напротив, такие примеры отсутствуют. Языковая игра основывается лишь на текстовом контексте и никак не зависима от визуального.

В мультсериале 2017 года фонетические и морфологические средства являются самыми распространенными, персонажи, как и авторы, постоянно создают новые языковые единицы путем словосложения и контаминации, а также используют фонетические приемы для создания выразительности.

Если говорить о функциональных особенностях, то можно выделить общие черты: к примеру, ввиду особенностей мультипликации как жанра (основная цель помимо обучения – развлечь зрителя), языковая игра реализуется в обеих версиях мультсериала с целью выполнения комической и развлекательной функций.

Однако функциональные особенности реализации языковой игры также отличаются. В оригинальной версии мультсериала экспрессивная и смыслообразующая функции являются доминирующими. Кроме того, языковая игра сравнительно часто реализуется с целью дискредитации кого-то из коммуникантов – персонажи довольно часто прибегают к выражению вербальной агрессии по отношению друг к другу. Языкотворческая, характерологическая и эмотивная функции реализуются редко.

В новой версии мультсериала намного разнообразен спектр функциональных особенностей языковой игры, все функции реализуются почти со схожей частотностью, не считая дискредитирующей. Помимо этого, характерологическая и эмотивная функции играют важную роль в новой версии мультсериала, в связи с качественными изменениями характеров персонажей и сюжета мультсериала в целом.

Данные изменения можно объяснить следующим образом: во-первых, использование фонетических, морфологических и лексических средств характерно для языковой игры в современном медиа дискурсе. В особенности в интернет-общении мы можем наблюдать огромное множество окказионализмов, омофонов, обыгрывании прецедентных текстов. Так как версия мультсериала 2017 года направлена на массового зрителя, которых чаще всего представляет собой активного пользователя сети Интернет, языковая игра в данном мультсериале создается языковыми средствами, хорошо знакомыми аудитории.

Во-вторых, в «DuckTales» (2017 г.) авторы уделяют огромное внимание раскрытию характеров персонажей и более сложных сюжетов в целом, в связи с чем языковая игра активно используется с целью выражения экспрессивности, эмоций и характеров персонажей.

В-третьих, версия мультсериала 2017 года очевидно создавалась с учетом ценностей современного общества, таких как отказ от насилия и толерантность. Современные мультсериалы, направленные на детский и семейный просмотр, не должны вызывать у зрителей негативные чувства,

ведь дети склонны к идентифицированию себя с персонажами. В связи с этим, в новой версии мультсериала языковая игра редко используется с целью дискредитации, а такие лексические единицы как «jerk» или же высмеивание внешнего вида персонажей (что мы наблюдали в оригинальном мультсериале) не приемлемы вовсе.

Вывод. Таким образом, в данной главе были проанализированы приемы создания языковой игры на примере мультсериалов «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.). Кроме того, были определены функциональные особенности реализации языковой игры в обеих версиях мультсериала. На основе полученных результатов был проведен сравнительный анализ языковой игры в двух версиях мультсериала, а также было дано объяснение причин, повлекших различия в языковой игре, выявленной в двух мультсериалах.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, можно отметить, что языковая игра на протяжении последних десятилетий является одним из наиболее распространенных и актуальных языковых явлений.

Будучи малоизученным явлением, языковая игра имеет множество трактовок, рассматривающих данный феномен с разных сторон. Несмотря на это, основываясь на преобладающих в лингвистике подходах, можно трактовать языковую игру как речевую деятельность человека, осуществляемую посредством использования языковых ресурсов, а также преднамеренного нарушения нормы, целью которой является достижение экспрессивного и людического эффектов.

Разногласия также существуют и в подходах к приемам реализации языковой игры. Тем не менее, на основе работ различных лингвистов последних лет, можно сделать вывод, что способы языковой игры реализуется посредством использования ресурсов языковых уровней. То есть, языковая игра осуществляется в процессе коммуникации посредством

фонетических, лексических, морфологических, словообразовательных, синтаксических, а также графических средств. Более того, данные средства постоянно взаимодействуют друг с другом в процессе создания языковой игры.

Благодаря креативному и юмористическому эффектам, которые являются результатом использования языковой игры, данный феномен широко применяется во всех сферах жизни общества. Языковая игра стала уже неотъемлемой частью современной массовой культуры, включая литературу, кинематограф, телевидение, анимацию и т.д. В анимационном жанре языковая игра занимает важное положение, так как, благодаря ее использованию, можно легко и доступно передавать важные идеи и послы в креативной и комической манере, отразить индивидуальный стиль автора, раскрыть художественные образы.

В ходе данного исследования было произведено сравнение особенностей реализации и функционирования языковой игры в мультсериалах «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.). с целью подтверждения гипотезы о том, что приемы и функциональные особенности языковой игры в мультипликации изменились за последние 30 лет.

Сравнительный анализ показал, что в мультсериале «DuckTales» (1987 г.) преобладает использование лексических и фонетических приемов. Кроме того, реализация языковой игры тесно связана с визуальной составляющей мультсериала: например, в большинстве случаев языковой игры на семантическом уровне буквальный или вторичный смысл не актуализируется без визуального контекста.

В «DuckTales» (2017 г.) же языковая игра реализуется на большем разнообразии языковых уровней – фонетический, морфологический, лексический и синтаксический. Помимо этого, визуальная составляющая играет менее значительную роль, так как в основном языковая игра реализуется при помощи речевого контекста.

Наконец, функциональные особенности также имеют свойственные отличия: в «DuckTales» (1987 г.) языковая игра в большей степени выполняет экспрессивную, смыслообразующую и дискредитирующие функции (не считая комическую и развлекательную), в то время как в «DuckTales» (2017 г.) языковая игра почти в равной степени выполняет все вышеперечисленные функций, кроме дискредитирующей, а также языкотворческую, характерологическую и эмотивную.

Проведенное исследование доказало, что текстовый материал в современной анимации является специфическим жанром, в котором превалирует оригинальное использование языковых ресурсов с целью воздействия на зрителей. Более того, языковое содержание мультипликации динамично, оно меняется в соответствии с временем и запросами целевой аудитории и старается соответствовать современным тенденциям мультипликационного жанра.

Именно поэтому языковая игра является одним из основных средств передачи информации и реализации авторской интенции. Кроме того, пытаясь понять случаи языковой игры, зрителям удастся развивать их социокультурные компетенции и лингвокреативный потенциал. Для достижения этих и других целей, языковая игра реализует комическую, развлекательную, экспрессивную, эмотивную, характерологическую, смыслообразующую, языкотворческую и другие функции одновременно.

Благодаря использованию языковой игры, речь персонажей становится яркой и динамичной, что привлекает внимание зрителей младшего возраста, в то время как разгадывание замысловатых языковых головоломок (например, содержащих трансформации фразеологических единиц, которые будут понятны зрителю, имеющему необходимые фоновые знания), может заинтересовать зрителей постарше, что делает анимацию и, в особенности «DuckTales», универсальным для любой возрастной категории произведением киноискусства.

Таким образом, данное исследование показало, что языковая игра представляет собой универсальный лингвокреативный феномен, имеющий огромный потенциал в жанре анимации, что делает ее актуальным объектом для дальнейших исследований.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1 Авдеева, Г. А. Аллюзивный принцип языковой игры как стилевая доминанта авторской речи / Г. А. Авдеева // Уральский филологический вестник. – 2012. - № 2. – С. 125 -133.

2 Александрова, Е. М. Графические средства как элемент языковой игры / Е. М. Александрова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2016. – № 13. – С. 16-21.

3 Александрова, Е. М. Специфика порождения языковой игры в разноструктурных языках / Е. М. Александрова // Вестник РУДН, серия Теория языка. Семиотика. Семантика. – 2016. – № 4. – С. 218-223.

4 Александрова, Е. М. Структурные особенности языковой игры / Е. М. Александрова // Вестник Удмуртского университета. – 2015. – Т. 25, вып. 2. – С. 16-21.

5 Александрова, Е. М. Языковая игра, игра слов, каламбур: терминологические замечания / Е. М. Александрова // Вестник Московского государственного областного гуманитарного института. – 2012. – № 1. – С. 5-8.

6 Арнольд, И. В. Стилистика. Современный английский язык: учебник для вузов / И. В. Арнольд – М. : Издательство «Наука», 1997. – 382 с.

7 Базилевич, В. Б. Языковая игра как форма проявления лингвистической креативности / В. Б. Базилевич // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов, 2015. - №8 (50): в 3-х ч. Ч. III. – С. 20-22.

8 Балышева, К. А. Языковая игра на основе прецедентных феноменов в англоязычном художественном и медиатексте / К. А. Балышева // Гуманитарные науки. – 2019. – № 2. – С. 115-119.

9 Баранов, К. С. Фонетические приемы языковой игры (на материале немецких рекламных текстов) / К. С. Баранов // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2016. – №11 (750). – С.93-104.

10 Барилловская, А.А. Языковая игра в аспекте транслигвизма / А. А. Барилловская, Н. В. Колесова // Вестник КПКУ им. В. П. Астафьева. – 2020. – № 3 (53). – С.196-202.

11 Болдарева, Е. Ф. Языковая игра как форма выражений эмоций : автореферат дис. ... канд. филол. наук / Е. Ф. Болдарева. – Волгоград, 2002. – 160 с.

12 Быкова, О. А. Интертекстуальность и прецедентность как основа игры в интернет-дискурсе / О. А. Быкова // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2020. – № 10 (839). – С. 76-86.

13 Викторова, О. А. Разные подходы к исследованию языковой игры на современном этапе / О. А. Викторова // Вестник ТвГУ. Серия «Филология». – 2014. – № 2. – С. 174-180.

14 Войцех, К. Д. Языковая игра в кинематографическом дискурсе: лексико-семантический уровень / К. Д. Войцех // Вестник Башкирского университета. – 2021. – Т. 26, № 1. – С. 235-240.

15 Войцех, К. Д. Приёмы языковой игры в кинодискурсе (на материале телесериала «Благие знамения») / К. Д. Войцех // МНКО. – 2021. – №5 (90). – 242-244.

16 Волкова, Е.В. Языковая игра как лексико-стилистический прием / Е. В. Волкова // Молодой ученый. – 2014. – № 2 (61). – С. 941-942.

17 Воронин, Р. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) / Р. А. Воронин // Научный альманах. – 2015. – № 7 (9). – С. 1352-1361.

18 Выровцева Е. В. Языковая игра как средство комического в современном медиадискурсе / Е. В. Выровцева, Е. А. Щеглова // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. – 2021. – № 1. – С. 31-40.

19 Гермашева, Т. М. Языковая игра как инструмент актуализации лингвистической креативности / Т. М. Гермашева // Вестник АГУ. – 2017. – № 1 (192). – С. 30 – 33.

20 Гнездечко, О. Н. Языковая игра в коммуникативном пространстве англоязычного игрового дискурса: монограф. / О. Н. Гнездечко. – Владивосток : Изд-во ВГУЭС, 2018. – 123 с.

21 Горшунов, Ю. В. Сокращения в контексте языковой игры: омоакронимия и реинтерпретация аббревиатур / Ю. В. Горшунов // Вестник Башкирск. ун-та. – 2019. – №3. – С. 663-670.

22 Григорьева, Т. В. Ономатопея как средство усиления комического эффекта в английской поэзии / Т. В. Григорьева // Язык.

Культура. Перевод. Коммуникация : сб. научных трудов. – 2018. – № 2. – С. 356-359.

23 Гридина, Т. А. Метаязыковой мем: лингвокреативные механизмы порождения и восприятия / Т. А. Гридина, С. С. Талашманов // Политическая лингвистика. – 2020. – № 2 (80). – С. 134-143.

24 Гридина, Т. А. Языковая игра в современной интернет-коммуникации: метаязыковой аспект / Т. А. Гридина, С. С. Талашманов // Политическая лингвистика. – 2019. – № 3 (75). – С. 31-37.

25 Гридина, Т. А. Языковая игра в художественном тексте : моногр. / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Изд-во Уральского гос. пед. ун-та, 2008. – 166 с.

26 Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 1996. – 130 с.

27 Гукасова, М. В. Структурно-семантические преобразования фразеологических единиц и их влияние на модальность текста / М. В. Гукасова // Вестник ЧелГУ. – 2016. – №7 (389). – С. 38-46.

28 Гут, В. А. Языковая игра в американских мультфильмах / В. А. Гут // 79-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета : материалы конф. – Минск : БГУ, 2023. – С. 479-482.

29 Дидковская, В. Г. Языковая игра в текстах современной литературы / В. Г. Дидковская // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2013. – № 2. – С. 57-61.

30 Иванов, С. С. Игра слов и способы ее создания: смысловая и звуко-смысловая игра слов / С. С. Иванов // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2009. – № 6. – С. 227-231.

31 Илтубаева, А. Г. Языковая игра как средство выражения антропоцентричности языка деловой прессы (на материале английского языка) : дис. ... канд. филол. наук / А. Г. Илтубаева. – М., 2016. – 226 с.

32 Ильясова, С. В. Игровая аббревиация и отаббревиатурное словотворчество как активные процессы в языке современных российских СМИ / Ильясова С. В. // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива. – 2018. – № 2 (27). – С. 224-231.

33 Кабылкина, Н. С. Роль прагматического эффекта языковой игры в тексте анимационного сериала как специфического языкового жанра / Н. С. Кабылкина // Гуманитарные и юридические исследования. – 2017. – №4. – С. 183-188.

34 Кабылкина, Н. С. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации / Н. С. Кабылкина, Т. Н. Ломтева // Гуманитарные и юридические исследования. – 2016. – №3. – С. 229-233.

35 Канашина, С. В. Языковая игра в англоязычных интернет-мемах / С. В. Канашина // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2020. – № 6. – С. 73-84.

36 Ключко, К. А. Функциональный аспект интертекстуальной игры в современном медиатексте / К. А. Ключко // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2018. – №3 (29). – С. 57-65.

37 Книга, Ю. А. Языковая игра как средство самопрезентации в Интернет-дискурсе (на материале постов социальной сети Twitter) / Ю. А. Книга // Вестник Курганского государственного университета. – 2019. – № 1. – С. 90-94.

38 Ковыляева, Н. Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса : дис. ... канд. филол. наук / Н. Е. Ковыляева ; КБГУ. – Нальчик, 2015. – 186 с.

39 Коновалова, О. Ю. Языковая игра в современной русской разговорной речи: монограф. / О. Ю. Коновалова. – Владивосток : Издательство ВГУЭС, 2008. – 196 с.

40 Коршунова, А. В. Языковая игра: лингвистический поворот в философии / А. В. Коршунова // Вестник Бурятского государственного университета. – 2008. – № 10. – С. 71-76.

41 Котелевский, Д. В. Понятие «языковой игры» в философии Л. Витгенштейна / Д. В. Котелевский // Эпистемы. Аспекты аналитической традиции: сборник статей. – 2014. – вып. 9. – С. 35-42.

42 Кузница, Е. С. Языковая игра как средство создания и функционирования рекламного текста / Е. С. Кузница // Вестник МГОУ. – 2021. – №2. – С. 209-217.

43 Кунщикова, М. О. Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингов / М. О. Кунщикова // Научный диалог. – 2021. – №12. – С. 71-88.

44 Куранова, Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте / Т. П. Куранова // Ярославский педагогический вестник. – 2010. – №4. – С. 272-276.

45 Кучерявых, Ю. Н. Языковая игра в художественных текстах А. Т. Аверченко: прагматические характеристики и структурно-семантические формы реализации : дис..... канд. филолог. наук : 10.02.19 / Ю. Н. Кучерявых ; КубГУ. – Краснодар, 2019. – 202 с.

46 Лебедева, Е. Б. Уточнение понятия «языковая игра» в лингвистике / Е. Б. Лебедева // Язык и культура. – 2014. – № 4 (28). – С. 48-63.

47 Максимова, Л. А. Роль языковой игры в мультипликационном дискурсе / Л. А. Максимова // Теоретическая семантика и идеографическая лексикография: Словарь. Дискурс. — Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2019. — С. 273-278.

48 Мосейко, А. А. Колкость как компонент языковой игры / А. А. Мосейко // Известия ВГПУ. – 2019. – №3 (136). – С. 130-134.

49 Москвин, В. П. Каламбур: приемы создания и языковая основа / В. П. Москвин // Русская речь. – 2011. – № 3. – С. 35-42.

50 Негрышев, А. А. Языковая игра в СМИ : текстообразующие механизмы и дискурсивные функции (на материале газетных новостей) / А. А. Негрышев // Международный научно-практический (электронный) журнал

«INTER-CULTUR@L-NET». – 2006. – № 5. – URL : <http://www.my-luni.ru/journal/clauses/98/>.

51 Никонова, Е. В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре / Е. В. Никонова // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2019. – №6 (822). – С. 146-157.

52 Новохачёва, Н. Ю. Стилистический прием литературной аллюзии в газетно-публицистическом дискурсе конца XX – начала XXI веков : автореферат дис..... канд. филолог. наук / Н. Ю. Новохачёва; Ставропольский государственный университет. – Ставрополь, 2005. – 24 с.

53 Нухов, С. Ж. Особенности языковой игры в кинематографическом дискурсе / С. Ж. Нухов, К. Д. Войцех // Вестник Башкирского университета. – 2020. – Т. 25, № 25. – С.382-389.

54 Нухов, С. Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления / С. Ж. Нухов // Вестник Башкирского университета. – 2012. – Т. 17. – № 1. – С. 165-170.

55 Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 533 с.

56 Семерджиди, В. Н. Языковая игра в английских скороговорках, построенная на конверсии и омонимии / В. Н. Семерджиди // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2021. – Т. 14, № 1.– С. 108-112.

57 Собченко, Н. С. Языковая игра на синтаксическом уровне в рекламном тексте / Н. С. Собченко // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. – 2012. – №4-2. – С. 485-489.

58 Степанова, И. В. О подходах к изучению языковой игры / Степанова И. В. // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. – 2017. – № 8. – С. 182-188.

59 Уарова, О. В. Лингвокреативный потенциал обращений (на материале современных американских телесериалов) / О. В. Уарова, О. В. Коркина // Мир науки, культуры, образования. – 2016. – № 3 (58). – С. 310-313.

60 Хачмафова З. Р. Языковая игра как лингвокреативный способ реализации оценочности в медиадискурсе / З. Р. Хачмафова, Е. Н. Овчаренко // Гуманитарные и социальные науки. – 2022. – №1. – С. 130-135.

61 Giorgadze, M. Linguistic features of pun, its typology and classification / M. Giorgadze // European Scientific Journal. – 2014. – Vol. 2. – С.271-275.

62 Knopse, S. Crossing Languages to Play with Words: Multidisciplinary Perspectives / S. Knopse, A. Onysko, M. Goth. – De Gruyter, 2016. – 406 с.

63 Renner, V. Lexical blending as wordplay / V. Renner // Wordplay and Metalinguistic/Metadiscursive Reflection: Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection. – 2015. – С.119-133.

64 Thaler, V. Varieties of Wordplay / V. Thaler // Crossing Languages to Play with Words. – 2016. – С.47-62.

65 Winter-Froemel, E. Cultures and Traditions of Wordplay and Wordplay research / E. Winter-Froemel, V. Thaler // The Dynamics of Wordplay. – Vol. 6. – De Gruyter, 2018. – 293 с.

СЛОВАРИ

66 Сквородников, А. П. Эффективное речевое общение (базовые компетенции) [Электронное издание]. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24493285>.

67 Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-russian/>. – 30.05.2022.

68 Collins Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.collinsdictionary.com/>. – 30.05.2022.

69 Macmillan Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.macmillandictionary.com/>. – 30.05.2022.

70 Merriam-Webster Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим
доступа : <https://www.merriam-webster.com/>. – 30.05.2022.

ПРИЛОЖЕНИЕ



Рисунок 1