

УДК 81'42

Ищенко Ирина Геннадьевна✉, Ермолина Елизавета Константиновна
Амурский государственный университет
г. Благовещенск, Российская Федерация
iirinagen@mail.ru

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

Аннотация

Цель статьи состоит в сравнении приёмов языковой игры на текстовом материале анимационных сериалов «DuckTales» 1987 и 2017 годов. Методом сплошной выборки был отобран 281 пример языковой игры в двух версиях сериалов, реализованной единицами различных языковых уровней. Далее применялись контекстуальный, семантический, словообразовательный, стилистический типы анализа, а также инструменты описательной статистики. В результате было выявлено, что в новой версии мультсериала языковая игра используется намного чаще (200 примеров), чем в первой версии (81 пример). В сериале 1987 года наиболее распространёнными средствами создания языковой игры оказались единицы лексического (44 примера) и фонетического (29 примеров) уровней. В версии 2017 года фонетические приёмы составили большинство случаев языковой игры (109), за которыми следовали единицы морфологического уровня (57). В обеих версиях сериала выявлено минимальное количество примеров на синтаксическом уровне (3 и 4 соответственно). Полученные результаты отражают тенденцию к более активному и менее агрессивному использованию разнообразных приёмов языковой игры в новой версии для более эффективной реализации комической, развлекательной, языкотворческой и смыслообразующей функций.

Ключевые слова: языковая игра, анимация, лингвокреативность, окказионализм

© Ищенко Е. Г., Ермолина Е. К. 2024

Для цитирования: Ищенко Е. Г., Ермолина Е. К. Языковая игра в современной анимации (на примере сериала «DuckTales») // Теоретическая и прикладная лингвистика. 2024. Вып. 10, № 1. С. 60–70.

Irina G. Ishchenko✉, Elizaveta K. Ermolina
Amur State University
Blagoveshchensk, Russian Federation
iirinagen@mail.ru

Language game in modern animation (Based on the series «DuckTales»)

Abstract

The current article aims to compare the manifestations of language game based on the text material of animated series «DuckTales» of 1987 and 2017. 281 examples of language game expressed by units of different language levels were identified. Contextual, semantic, word-building and stylistic analyses together with statistical instruments were used for further data processing. The results indicate that language game in the new version of «DuckTales» is used considerably more often (200 examples) than in the first version (81 examples). In «DuckTales» of 1987, the most common means of creating language game were lexical level units (44 examples) and phonetic level units (29 examples). In the version of 2017, phonetic devices comprised the majority of language game examples (109) followed by morphological level units (57). The minimal number of examples in both versions was found at the syntactic level (3 and 4 respectively). The results show the trend towards a more active and less aggressive use of language game techniques in the newer version to boost comic, entertaining and sense-forming effects.

Keywords: language game, animation, linguistic creativity, nonce word

© Ishchenko E. G., Ermolina E. K. 2024

For citation: Ishchenko, E. G., Ermolina, E. K. (2024). Yazykovaya igra v sovremennoy animatsii (na primere seriala «DuckTales») [Language game in modern animation (Based on the series «DuckTales»)]. *Teoreticheskaya i prikladnaya lingvistika [Theoretical and Applied Linguistics]*, 10 (1), 60–70.

1. Введение [Introduction]

Несмотря на то, что феномен языковой игры стал объектом лингвистических исследований сравнительно недавно – во второй половине XX века, можно утверждать, что творческое, нестандартное и оригинальное использование языковых средств отмечалось во все времена и проявлялось в различных типах коммуникативной деятельности человека. Австрийский философ Людвиг Витгенштейн, который ввёл в научный обиход термин и понятие языковой игры, понимал под этим явлением соединение речи и действия. Использование языка в различных видах речевой деятельности для реализации тех или иных коммуникативных интенций рассматривалось Витгенштейном как проявление динамики языка, его жизнеспособности [Витгенштейн, 1994, с. 83]. Такое восприятие языковой игры как любого действия с использованием языковых единиц с определённой целью отражает широкий взгляд на это явление. Созвучен данной трактовке языковой игры и взгляд современных исследователей: «Игра (языковая в том числе) – традиционное занятие человечества. Игра универсальна, она имеет свою историю, она – сама жизнь, в том смысле, что там, где есть жизнь, в той или иной форме обязательно присутствует игра» [Нухов, Войцех, 2020, с. 170].

Подходы к пониманию языковой игры в современной лингвистике разнообразны. Один из наиболее распространённых – это намеренное нарушение языковой или речевой нормы, системных отношений языка, создание неканонических языковых форм и структур [Голованова, 2017 ; Гридина, 2008 ; Ильяслова, 2015 ; Кожина, 2006 ; Куманицина, 2005 ; Санников, 2002 ; Сковородников, 2011].

Сторонники другого понимания явления языковой игры не делают акцента на обязательном выходе за рамки языковой нормы, но допускают отклонения от стилистической нейтральности благодаря использованию «внушительного арсенала стилистических приёмов, с помощью которых можно придать мысли искомую новизну формы выражения» в рамках существующих норм [Воронин, 2015, с. 1356]. «Языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм», она может быть реализована благодаря оригинальному и нестандартному варьированию языковых средств [Шаховский, 2008, с. 367]. Игровой эффект достигается способностью к лингвокреативной деятельности, словотворчеству, экспериментированию с языковыми формами.

Лингвокреативность считается основной сутью понимания языковой игры и в рамках психолингвистического подхода: «языковая игра как разновидность лингвокреативной деятельности – природное свойство человеческого сознания» [Алефиренко, 2012, с. 70], «языковая игра является отражением проявления лингвокреативности человека, его умений, способности к словотворчеству, которая связана с уровнем лингвистической компетенции и психологического типа личности» [Коновалова, 2008, с. 162–163].

В данной работе языковая игра понимается как целенаправленная речевая деятельность человека, осуществляемая посредством использования языковых ресурсов, в том числе преднамеренного нарушения языковой нормы, и направленная на создание экспрессивного и людического эффектов.

Феномен языковой игры рассматривается на текстовом материале мультсериалов «DuckTales» 'Утиные истории' (1987 и 2017 гг.). Анимация является одним из самых по-

пулярных жанров современного киноискусства. Под термином «анимация» понимают «детские фильмы и фильмы, предназначенные для просмотра всей семьёй, созданные при помощи технических приёмов иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой» [Кабылкина, 2016, с. 230]. В современном кинематографе анимация расширила рамки зрительской аудитории, создавая фильмы и сериалы, ориентированные не только на детей, но и на другие возрастные категории. Актуальность изучения приёмов языковой игры в кинотексте, в том числе на материале анимации, подтверждается работами современных исследователей [Войцех, 2021 ; Книга, 2018 ; Романова, 2023 ; Сокол, 2021 и др.].

Язык мультипликации, как и язык других художественных произведений для детей, реализует образовательную и воспитательную функции: он не только позволяет обучать детей определённым ценностным установкам, но также является средством изучения как родного, так и иностранного языков. Здесь прослеживается связь с мнением Л. Витгенштейна относительно языковой игры: благодаря языковой игре человек изучает язык и овладевает им.

Другой важной задачей анимации является развлечь и рассмешить зрителя. Как известно, основными функциями языковой игры в разговорной речи являются комическая и развлекательная. Наконец, как и в любом другом художественном произведении, языковая игра помогает создать индивидуальный стиль повествования и диалогов, раскрыть художественные образы. Благодаря языковым средствам, в анимационном произведении удастся отразить окружающую действительность, различные ценности и взгляды, что крайне важно для развития кругозора и мышления зрителей. Языковая игра представляет собой наиболее лёгкий и доступный способ передачи информации и репрезентации авторской интенции ввиду того, что информация подаётся при помощи юмора [Кабылкина, 2016, с. 229].

Таким образом, языковая игра важна в анимации, 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.

В данной статье для анализа способов создания языковой игры были взяты диалоги из двух одноимённых анимационных сериалов «DuckTales», которые вышли на экран с разницей в 30 лет. Цель работы заключается в выявлении приёмов создания языковой игры в текстовом материале мультсериалов «DuckTales» (1987 г.) и «DuckTales» (2017 г.) и проведении сравнительного анализа реализации игрового эффекта в этих сериалах.

2. Материал и методика исследования [Material and methods]

Материалом исследования послужили тексты 31 серии мультсериала «DuckTales» 1987 года и 31 серии мультсериала «DuckTales» 2017 года, в которых было выявлено 81 и 200 примеров языковой игры соответственно. 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*).

Оригинальный мультсериал был создан в 1987 году под руководством Джима Мэйгона и со стремительной скоростью стал одним из наиболее успешных диснеевских телевизионных анимационных сериалов. Сюжет мультсериала повествует о приключениях селезня-миллиардера Скруджа Макдака и его двоюродных племянников-близнецов Билли (*Huey*), Вилли (*Dewey*) и Дилли (*Louie*). Помимо этого, главными персонажами также являются 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.

Сериал 2017 года представляет собой перезапуск «DuckTales» 1987 года, который был создан Франциско Ангонесом и Мэттом Янгбергом в честь 30-летней годовщины оригинального сериала. 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.

При проведении исследования прежде всего был применён метод сплошной выборки для выявления примеров языковой игры на разных языковых уровнях. Для анализа создания игрового эффекта использовались различные лингвистические методы: контекстуальный, семантический, словообразовательный, стилистический анализ. Сравнительный анализ позволили выявить отличия в реализации приёмов языковой игры в двух сериалах. Также использовался приём количественных подсчётов с целью определения степени частотности тех или иных способов создания языковой игры.

3. Языковая игра в мультсериале «DuckTales» (1987 г.)

[Language game in animated series «DuckTales» (1987)]

Вопрос выявления случаев языковой игры в том или ином тексте не имеет однозначного решения в лингвистике, поскольку это связано с разными интерпретациями самого понятия языковой игры. Так, С. Ж. Нухов отмечает широкий диапазон языковых средств для реализации этого явления. «Языковые средства, формы и жанры, которые используются для достижения игрового эффекта – весьма разнообразны: остроты, каламбуры, парадоксы, присловья, прибаутки, словесные дуэли, розыгрыши, детские дразнилки, разложение и обновление фразеологизмов, искажение орфографии, произношения, метафорические номинации, сравнения, шутки, насмешки, подтрунивания, загадки, модные словечки и фразы, аллюзии, пародии, ирония, сатира, рифмовки, повторы-отзвучия, анаграммы, акrostихи, кроссворды, мнемоника, лимерики, литературный нонсенс, настенные надписи (граффити), шуточные призывы, лозунги, заголовки, подписи под рисунками, карикатурами и т. п.» [Нухов, 2020, с. 166].

Наиболее распространённой среди лингвистов является классификация способов создания языковой игры, основанная на использовании единиц разных языковых уровней [Войцех, 2021 ; Гермашева, 2017 ; Гридина, 2008 ; Книга, 2018 ; Ковыляева, 2015]. Данный подход представляется наиболее целесообразным в рамках нашего исследования.

В результате анализа диалогов примеры языковой игры были распределены по четырём группам в зависимости от задействованного языкового уровня: лексического, фонетического, морфологического, синтаксического.

Приёмы, 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. Так, в одном из диалогов на реплику племянников

We missed ya, Uncle Scrooge – 'Мы **скучали** по тебе, дядя Скрудж',

Скрудж переспрашивает:

Missed me? What did you throw at me? – '**Промажнулись?** Чем вы в меня швырнули?'

Источником языковой игры в данном случае является полисемия глагола *to miss*: 1) *to fail to hit something*; 2) *to feel sad that a person is not present*. Таким образом создаётся комическая ситуация, которая в итоге разрешается уточнением: No, we **missed** seeing you – 'Нет, мы **скучали** по тебе'.

Трансформация фразеологизмов также является распространённым приёмом реализации языковой игры в мультсериале. В диалоге из первого эпизода сериала 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. – 'Насколько я помню, мы пытались проникнуть в сокровищницу Скруджа 299 раз'.

Bouncer: Well, 300's the charm. – 'А трёхсотый будет счастливым'.

В данном примере языковая игра основывается на трансформации, а именно приёме лексической замены известного фразеологизма *the third time is the charm*, который имеет следующее значение: *two efforts at something have already failed but perhaps the third will be successful* 'две попытки уже провалились, но, возможно, третья будет успешной'. 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 обречённость их положения.

Языковая игра на **фонетическом уровне** (29 примеров) реализуется посредством использования рифмы, аллитерации, ассонанса, звукоподражания, омофонов. Рифма является наиболее частым приёмом. Например, персонаж Магика Де Гипноз (*Magica De Spell*) в своих заклинаниях обращается к магическим силам:

Powers of darkness, heed my call. Blow this jerk into that wall. – 'Силы тьмы, внимайте моему **призыву**. Размажь этого придурка по **стене**'. Финальные слова каждой фразы *call* и *wall* рифмуются и придают комичное игровое звучание заклинанию.

Другим характерным приёмом является использование **омофонов**:

Waiter: Welcome to the Moosehead. Today's specials are moose flambe, cajun moose, and for you, Greek lovers, our world-famous moose-saka. – 'Добро пожаловать в "Лосиную голову". Сегодняшние фирменные блюда - фламбе из **лося**, каджунский **лось**, а для вас, любителей Греции, наша всемирно известная **мусака из лося**'.

Scrooge: What, no chocolate mousse? – 'Что, шоколадного **мусса** нет?'

Waiter: Never heard of it. – 'Никогда о таком не слышал'.

В диалоге между Скруджем и официантом в кафе «Moosehead» эффект языковой игры создаётся на основе созвучности лексем *moose* (*a large deer* 'олень') и *mousse* (*a light cold food made from eggs mixed with cream* 'лёгкий десерт из яиц и сливок').

Приёмов создания языковой игры на **морфологическом** уровне не так много, всего 5 случаев. К примеру, в одном из диалогов юмористический эффект создаётся **дезаббревиацией**, т. е. игровым декодированием аббревиатуры:

Scrooge: Launchpad, get up here ASAP. – 'Зигзаг, поднимайся сюда как можно скорее'.

Launchpad: Yo. ASAP, whatever that means. As sour as pickles? As sweet as popsicles? As stupid as possible? Yeah, that's it. – 'Эй. ASAP (как можно скорее), что бы это значило? Кислый, как маринованный огурец? Такой же сладкий, как фруктовое мороженое? **Настолько глуп, насколько это возможно?** Да, именно так'.

В данной ситуации Зигзаг, не зная смысла довольно распространённой аббревиатуры ASAP (*as soon as possible*), предлагает свои варианты расшифровки данной лексической единицы.

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! – 'Ах, ребята, мне не терпится показать вам бар Опасного Дэна. Это самое дикое, **самое захватывающее дух место** на Земле!'

Здесь языковая игра проявляется в образовании превосходной степени сленгового сложносоставного прилагательного *rootin'-tootin'* (*enthusiastic, cheerful and lively* 'восторженный, жизнерадостный, оживлённый'), что является нарушением грамматической нормы.

Единицы **синтаксического уровня** образовали наименьшее количество игровых ситуаций (3 примера). Рассмотрим один из примеров:

Scrooge: Money will get you through times of no luck, my boy. Better than luck will get you through times of no money. – '**Деньги помогут пережить трудные времена, мой мальчик. Лучшие, чем удача поможет тебе пережить времена безденежья**'.

В данном ироничном высказывании о силе и могуществе денег игровое звучание создаётся благодаря х и а з м у, т. е. повторяющимся в обратном порядке частям синтаксических конструкций.

Ввиду специфики мультипликации как художественного жанра, основополагающими функциями языковой игры являются комическая и развлекательная и, следовательно, эти функции реализуются во всех выявленных нами примерах. Языковая игра способствует нестандартному, творческому и юмористическому отражению действительности в мультипликационных фильмах. Однако, помимо этих основных функций, в ряде случаев могут быть актуализированы и другие функции. Так, языковая игра часто ассоциируется с лингвокреативной деятельностью говорящего, в результате которой создаются окказиональные образования, характерные только для соответствующего языкового контекста. В таких случаях языковая игра выполняет *языкотворческую функцию*:

Duckworth: There, there, don't cry. You're not losing a boss, you're gaining a bossy in-law. – 'Ну, ну, не плачь. Ты не теряешь **босса**, ты приобретаешь **нового босса** – жену босса'.

В данном эпизоде свадьбы Скруджа и Миллионеры дворецкий Скруджа по имени Дакворт (Duckworth) успокаивает другую работницу Скруджа – Миссис Клювдию (Mrs. Beakley), говоря о том, что после свадьбы Миллионера станет их начальницей. Окказионализм *bossy in-law* создан по известной модели образования терминов родства в результате вступления в брак. В данном случае после свадьбы слуги приобретают новую хозяйку *bossy in-law*. Соответственно с изменённой структурой слова модифицируется и смысл созданной единицы. Так, при этом реализуется и смыслообразующая функция. Эта функция проявляется и при использовании узуальных лексических единиц, но приобретающих в контексте новое, окказиональное значение. Например, в одной из сцен, когда Билли, Вилли и Дилли были пойманы Братьями Гавс и Эль Капитано (El Capitán) последний, угрожая, сказал детям:

Give me the ship, niños, or I'll play castanets with your empty little heads! – 'Отдайте мне корабль, дети, или я **поиграю на кастаньятах** вашими пустыми маленькими головами!'

Известно, что кастаньеты – это парный музыкальный инструмент, состоящий из двух округлых пластин-ракушек, связанных шнурком. Таким образом, словосочетание *play castanets* приобретает новое содержание – угрозу применить силу и использовать головы персонажей вместо кастаньет.

Однако несмотря на то, что основной целью анимации является развлечение аудитории, создание позитивного настроения, в мультипликации также отражается жизнь во всех её проявлениях, с положительными и отрицательными её сторонами. Так, было выявлено несколько примеров, в которых посредством языковой игры выражалась вербальная агрессия, т. е. реализовывалась дискредитирующая функция. К примеру, в диалоге между Скруджем и Зигзагом, когда последний примерял одежду, типичную для дровосека (*lumberjack*), Скрудж, раздражённый поведением Зигзага, оскорбляет его словом *lumber-jerk*, заменив второй компонент слова на *jerk* 'болван'.

4. Языковая игра в мультсериале «DuckTales» (2017 г.)

[Language game in animated series «DuckTales» (2017)]

В новой версии мультипликационного сериала 2017 года было выявлено значительно больше случаев языковой игры – 200 примеров, которые также основаны на использовании единиц разных языковых уровней.

В новом мультсериале языковая игра главным образом строится на создании звукового эффекта благодаря рифме, аллитерации, звукоподражанию, омофонам, паронимам. Приёмы с использованием средств **фонетического уровня** составляют самую многочисленную группу – 109 примеров. Р и ф м а является одним из самых часто используемых средств:

Della: Uh, I mean, Huey. Sorry, I'll get it. Huey has a hat, and the hue is red. – 'Э-э, я имею в виду, **Хьюи**. Извините, я сам разберусь. У **Хьюи шляпа красного цвета**'.

В данном примере Делла, пытаясь облегчить для себя запоминание имени одного из тройняшек, создала короткую рифму, основанную на созвучии слов *hat – red* и *паронимов*: имени персонажа *Huey* и созвучного с ним слова *hue* 'a color'.

Другим примером языковой игры на основе фонетических средств является использование **о м о ф о н о** в *tummy* 'мумия' и *mommy* 'мамочка' в ситуации, когда главные герои, исследуя египетские пирамиды, встретили живых мумий:

Hey, if those are mummies, I'd hate to see daddies, am I right? – 'Эй, если это мамочки (мумии), то я бы не хотел видеть папочек, я прав?'

Следующей по многочисленности является группа примеров языковой игры, созданных на **морфологическом уровне** – 57 единиц. Все они являются результатом языкового творчества персонажей и представляют собой окказиональные образования грамматических форм или новых лексических единиц посредством тех или иных способов словообразования. В одном из эпизодов персонаж, пытаясь выразить свою радость по поводу приближающегося к городу урагана, соединяет восклицание *hooray* 'ура' с *hurricane* 'ураган', используя приём **к о н т а м и н а ц и и** и тем самым образуя слово *hooraysane*.

Интересный пример языкового экспериментирования с грамматическими формами выявлен в сцене первого знакомства Скруджа с его племянниками, которые заявили, что их дядя *раньше был* отличным искателем приключений. Через пару минут зрителям уже показывают разозлившегося от такого комментария Скруджа:

Nonsense, I'm no has-been, they're the has-beens. I am a am-now. – 'Чепуха, я не **бывший**, это они **бывшие**. Я и есть **такой и есть прямо сейчас**'.

Из средств создания языковой игры **лексического уровня** (30 примеров) наиболее распространённым приёмом оказался **к а л а м б у р** – использование в одном контексте разных значений многозначного слова с целью создания юмористического игрового эффекта:

The crowd hated you! You hit your solo, and they hit you with a chair! – 'Ты им не понравился! Ты **блестяще исполнял** своё соло, а они **били** тебя стулом!'

В данной ситуации идёт речь о музыкальном выступлении одного из персонажей. Комический эффект создаётся посредством одновременной актуализации прямого (*to touch something with a sudden force* 'нанести удар') и вторичного (*to succeed in reaching or achieving something* 'преуспеть в достижении чего-то') лексических значений глагола *hit*.

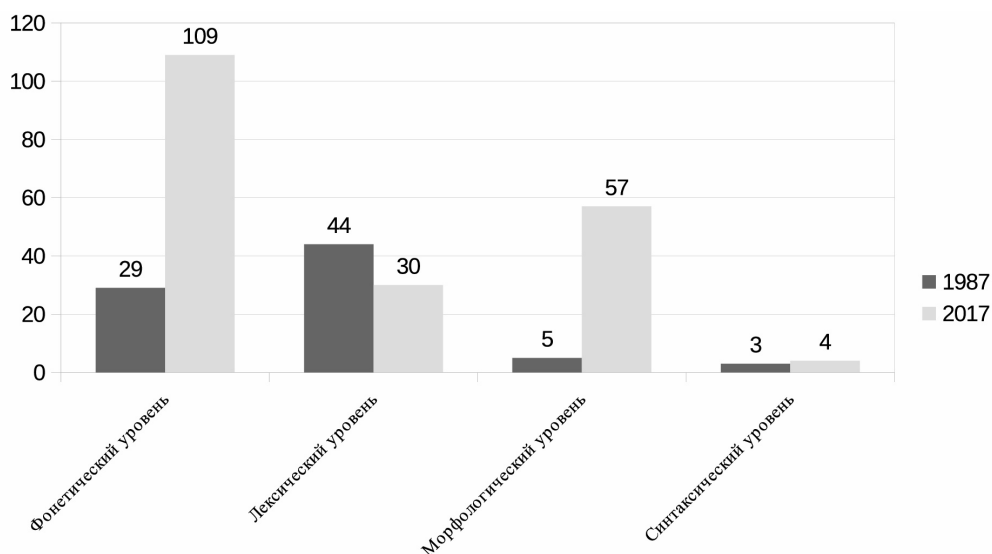
В рамках **синтаксического уровня** языковая игра была реализована в 4 ситуациях. Рассмотрим пример:

My insides are on fire!... With love for my mom! – 'У меня всё внутри горит!... С любовью к моей маме!'

Здесь наблюдается использование двух приёмов: **д в о й н о й а к т у а л и з а ц и и** **з н а ч е н и й** фразы *my insides are on fire* (в прямом и переносном смысле) и **п а р ц е л л я ц и и**. В эпизоде, когда Делла впервые встретилась со своими детьми, она ещё не имела родительского опыта, тем не менее была рада видеть своих детей. В честь своего возвращения она приготовила для них торт, с запрещённой для употребления шипучкой в качестве начинки. Вилли, переполненный радостью в связи с возвращением

своей мамы, съедает этот торт. Естественно, он реагирует на боль, вызванную шипучкой (что выражено метафорой *my insides are on fire* 'всё горит внутри'), 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* 'быть радостным, взволнованным'.

Все выявленные и проанализированные случаи языковой игры в новой версии мультсериала направлены на то, чтобы вызвать у зрителя улыбку, привлечь забавными и остроумными репликами персонажей. Так же, как и в первой версии сериала 1987 года, помимо комической и развлекательной функций, использование приёмов языковой игры приводит к созданию новых единиц и реализации новых смыслов.



Р и с у н о к 1. Количественное соотношение использования единиц разных языковых уровней в сериалах 1987 г. и 2017 г.

[F i g u r e 1. Quantitative ratio of different language level units in the series of 1987 and 2017]

5. Заключение [Conclusion]

Проведённый анализ приёмов создания языковой игры и её функциональных особенностей в мультсериалах «*DuckTales*» 1987 и 2017 годов дал определённые результаты, на основе которых можно сделать выводы о том, как изменилась языковая игра в мультипликационном дискурсе за последние 30 лет.

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

В оригинальном мультсериале 1987 года чаще всего использовались приёмы лексического языкового уровня, а именно полисемия и трансформация фразеологизмов. Фонетические средства были распространены в меньшей степени, а языковая игра на морфологическом и синтаксическом уровнях реализовывалась редко.

В мультсериале 2017 года фонетические и морфологические средства являются самыми распространёнными, в речи персонажей часто появляются новые языковые единицы и формы слов, а также используются разнообразные фонетические приёмы. Данные изменения можно объяснить тем, что использование фонетических, морфологических и

лексических средств характерно для языковой игры в современном медиа дискурсе, главным образом в интернет-коммуникации. Поскольку современный массовый зритель является активным пользователем сети Интернет и используемые приёмы обыгрывания различных языковых средств ему знакомы, он готов к их восприятию и интерпретации в анимационных фильмах.

Что касается функциональных особенностей использования языковой игры, то можно выделить общие черты. К примеру, ввиду особенностей мультипликации как развлекательного жанра, языковая игра реализуется в обеих версиях мультсериала с целью осуществления комической и развлекательной функций, которые являются доминирующими. Поскольку приёмы языковой игры часто приводят к образованию новых языковых единиц или наполняют существующие единицы иным смыслом, то выделяются языкотворческая и смыслообразующая функции.

Однако в оригинальной версии мультсериала языковая игра сравнительно часто реализуется с целью дискредитации кого-то из персонажей, что практически отсутствует в новой версии. Мультсериал 2017 года, очевидно, создавался с учётом ценностей современного общества, таких как отказ от насилия, агрессии и проявление толерантности и терпимости.

Проведённое исследование показало, что 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. Благодаря использованию языковой игры, речь персонажей становится яркой и выразительной, что привлекает внимание зрителей младшего возраста, в то время как разгадывание замысловатых языковых головоломок может заинтересовать и взрослую аудиторию, что делает анимацию, в частности «DuckTales», универсальным для любой возрастной категории произведением киноискусства.

Библиографический список

- Алефиренко, 2012 – Алефиренко Н. Ф. Когнитивно-дискурсивные механизмы языковой игры в сфере фразеологии // Ученые записки Таврического национального ун-та им. В. И. Вернадского. Сер. : Филология. Социальные коммуникации, 2012. № 2. С. 70-76.
- Витгенштейн, 1994 – Витгенштейн Л. Философские работы. М. : Гнозис, 1994. 612 с.
- Воронин, 2015 – Воронин З. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность (современные концепции языковой игры) // Научный альманах, 2015. № 7 (9). С. 1352–1361. <https://doi.org/10.17117/na.2015.07.269>
- Войцех, 2021 – Войцех К.Д. Языковая игра в кинематографическом дискурсе: лексико-семантический уровень. // Вестник Башкирского ун-та, 2021. № 1. С. 235–240. <https://doi.org/10.33184/bulletin-bsu-2021.1.37>
- Гермашева, 2017 – Гермашева Т. М. Языковая игра как инструмент актуализации лингвистической креативности // Вестник АГУ. Сер. 2 : Филология и искусствоведение, 2017. № 1 (192). С. 30–33.
- Голованова, 2017 – Голованова Е.И. Языковая игра в профессиональной коммуникации // Уральский филологический вестник. Серия: Язык. Система. Личность: лингвистика креатива, 2017. № 2. С. 39–52.
- Гридина, 2008 – Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008. 166 с.
- Ильясова, 2015 – Ильясова С. В. Языковая игра: словообразовательная, графическая, орфографическая (на материале текстов современных российских СМИ) // Медиалингвистика, 2015. № 1 (6). С. 91–100. URL : <https://medialing.ru/yazykovaya-igra-slovoobrazovatel'naya-graficheskaya-orfograficheskaya-na-materiale-tekstov-sovremennyh-rossijskih-smi/> (дата обращения : 13.07.2023).

- Кабылкина, Ломтева, 2016 – Кабылкина Н. С., Ломтева Т. Н. Анимационный текст как речевой жанр и способы его языковой реализации // Гуманитарные и юридические исследования. 2016. № 3. С. 229–233.
- Книга, 2018 – Книга Ю. А. Гендерный аспект языковой игры в юмористическом дискурсе (на материале американского ситкома «Scrubs») // Вестник Минского гос. лингв. ун-та. Сер. 1: Филология. 2018. № 2 (93). С. 13–20.
- Ковыляева, 2015 – Ковыляева Н. Е. Языковая игра как средство формирования семантики и прагматики дискурса: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19; Кабардино-Балкарский гос. ун-т. Нальчик, 2015. 186 с.
- Кожина, 2011 – Кожина М. Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. 2-е изд., стереотип. М.: Флинта, 2011. 696 с.
- Коновалова, 2008 – Коновалова Ю. О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. 196 с.
- Куманицина, 2005 – Куманицина Е. И. Феномен языковой игры в СМИ // Вестник Волгоградского гос. ун-та. Сер. 2: Языкознание, 2005. № 4. С. 165–168.
- Нухов, 2012 – Нухов С. Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления // Вестник Башкирского ун-та, 2012. № 1. С. 165–170.
- Нухов, Войцех, 2020 – Нухов С. Ж., Войцех К. Д. Особенности языковой игры в кинематографическом дискурсе // Вестник Башкирского ун-та, 2020. № 25. С. 382–389.
- Романова, 2023 – Романова Т. А. Функции языковой игры в англоязычной профессиональной коммуникации работников сферы анимации (на примере деятельности студии Disney) // Вестник Московского ун-та. Сер. 9. Филология. 2023. № 3. С. 54–64.
- Санников, 2002 – Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 533 с.
- Сквородников, 2011 – Сквородников А. П. Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты. М.: ФЛИНТА, 2011. 480 с.
- Сокол, 2021 – Сокол В. В. Синтаксическая языковая игра в ситкоме «The Big Bang Theory» // Немецкий язык – лингводидактическое обеспечение и методика преподавания: сб. науч. ст. междунар. науч.-практ. семинара. Могилев: МГУ им. А. А. Кулешова, 2021. С. 127–130.
- Шаховский, 2008 – Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 416 с.

References

- Alefirenko, N. F. (2012). Kognitivno-diskursivnie mekhanizmi yazikovoy igry v sfere frazeologii [Cognitive mechanisms of language game in the field of phraseology]. *Uchenie zapiski Tavricheskogo Universiteta. Seria Filologiya. Sotsialnaya kommunikatsia [Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. Series: Philology. Social Communications]*, 2 (1), 70–76. (In Russ.).
- Wittgenstein, L. (1994). *Folosofskie raboty [Logical and Philosophical Treatise]*. Moscow. (In Russ.).
- Voronin, R. A. (2015). Yazikovaya igra kak lingvokreativnaya deyatelnost (kontseptsii yazikovoy igry) [Language game as a linguo-creative activity (modern conceptions of language game)]. *Nauchniy almanakh [Scientific almanac]*, 7 (9), 1352–1361. (In Russ.). <https://doi.org/10.17117/na.2015.07.269>
- Voitsekh, K. D. (2021). Yazikovaya igra v kinematograficheskom diskurse: leksiko-semanticheskiy uroven' [Word play in film discourse: lexical-semantic level]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta [Bulletin of Bashkir University]*, 1, 235–240. (In Russ.).
- Germasheva, T. M. (2017). Yazikovaya igra kak instrument aktualizatsii lingvisticheskoy kreativnosti. [Language game as instrument of updating linguistic creativity]. *Vestnik Adigeiskogo gos. un-ta. Ser. 2: Filologiya i iskusstvovedenie [Bulletin of Adygeya State University. Series 2: Philology and Art studies]*, 1 (192), 30–33. (In Russ.).
- Golovanova, E. I. (2017). Yazykovaya igra v professional'noy kommunikatsii [The language game in professional communication]. *Uralskiy filologicheskiy vestnik. Ser.: Yazyk. Sistema. Lichnost': lingvistika kreativa [Bulletin of Udmurt University. Series: Language. System. Personality: Linguistics of Creativity]*, 2, 39–52. (In Russ.).

- Gridina, T. A. (2008). *Yazikovaya igra v khudozhestvennom tekste [Language game in literary text]*. Ekaterinburg : Urals State Pedagogical University Press. (In Russ.).
- Ilyasova, S. V. (2015). Yazikovaya igra: slovoobrazovatel'naya, graficheskaya, orfograficheskaya (na material tekstov sovremennykh rossiyskikh SMI) [Language game: Word-formation, graphic, orthographic (On the material of the modern Russian mass media texts)]. *Medialingvistika [Media Linguistics]*, 1 (6), 91–100. (In Russ.). <https://medialing.ru/yazykovaya-igra-slovoobrazovatel'naya-graficheskaya-orfograficheskaya-na-materiale-tekstov-sovremennykh-rossiyskikh-smi/>
- Kabilkina, N. S., Lomteva, T. N. (2016). Animatsionnyy tekst kak rechvoy zhanr i sposoby ego yazykovoy realizatsii [Animation text as speech genre and ways of its language realization]. *Gumanitarnyye i yuridicheskie issledovaniya [Humanities and Law Research]*, 3, 229–233. (In Russ.).
- Kniga, Y. A. (2018). Genderniy aspekt yazikovoy igry v yumoristicheskom diskurse (na materiale amerikanskogo sitkoma «Scrubs») [Gender aspect of language play in humorous discourse (Based on sitcom “Scrubs”)]. *Vestnik Minskogo gos. Lingv. un-ta [Bulletin of Minsk State Linguistic University]*, 2 (93), 13–20. (In Russ.).
- Kovilyaeva, N. E. (2015). Yazikovaya igra kak sredstvo formirovaniya semantiki i pragmatiki diskursa [Language game as a means of forming semantics and pragmatics of discourse]. PhD in Philological sci. diss. Nalchik : Kabardino-Balkarian State University. (In Russ.).
- Kozhina, M. N. (2011). *Stilisticheskii entsiklopedicheskii slovar' russkogo yazyka [Stylistic Encyclopedic Dictionary of the Russian Language]*. 2nd edn. Moscow : Flinta Press. (In Russ.).
- Konovalova, Yu. O (2008). *Yazikovaya igra v sovremennoy russkoy razgovornoy rechi [Language game in modern Russian colloquial speech]*. Vladivostok : VGUES Press. (In Russ.).
- Kumanitsina, E. I. (2005). Fenomen yazykovoy igry v SMI [The phenomenon of the language game in mass media]. *Vestnik Volgogradskogo gos. un-ta. Ser. 2 : Yazykoznanie [Science Journal of Volgograd State University. Linguistics]*, 4, 165–168. (In Russ.).
- Nukhov, S. Zh. (2012). Yazikovaya igra: vozmozhniye podkhody i traktovki yavleniya [Language play: Different approaches and interpretations]. *Vestnik Bashkirskogo un-ta [Bulletin of Bashkir University]*, 1, 165–170. (In Russ.).
- Nukhov, S. Zh., Voitsekh, K. D. (2020). Osobennosti yazikovoy igry v kinematograficheskom diskurse [Peculiarities of word play in movie discourse]. *Vestnik Bashkirskogo un-ta [Bulletin of Bashkir University]*, 25, 382–389. (In Russ.).
- Romanova, T. A. (2023). Funktsii yazikovoy igry v professionalnoy kommunikatsii rabotnikov sferi animatsii (na primere deyatelnosti studii Disney) [The functions of the language game in professional communication among English-speaking animators (In the context of the Disney animation studio production)]. *Vestnik Moskovskogo un-eta. Ser. 9. Filologiya [Lomonosov Philology Journal. Series 9. Philology]*, 3, 54–64. (In Russ.). <https://doi.org/10.55959/MSU0130-0075-9-2023-47-3-5>.
- Sannikov, V. Z. (2002). *Russkiy yazik v zerkale yazikovoy igry [Russian language in the mirror of the language game]*. Moscow : Yaziki slavyanskoy kulturi. (In Russ.).
- Skovorodnikov, A. P. (2011). *Entsiklopedicheskii slovar'-spravochnik. Virazitelnie sredstva russkogo yazyka i rechevie oshibki i nedochety [Encyclopedic dictionary-reference. Expressive means of the Russian language and errors]*. Moscow : Flinta Press. (In Russ.).
- Sokol, V. V. (2021). Sintaksicheskaya yazikovaya igra v sitkome «The Big Bang Theory» [Syntactic language game in sitcom «The Big Bang Theory»]. *Nemetskiy yazik – lingvididakticheskoe obespechenie i metodika prepodavaniya [German language: Linguodidactic support and teaching methods]* (pp. 127–130). Mogilev. (In Russ.).
- Shakhovskiy, V. I. (2008). *Lingvisticheskaya teoriya emotsii [Linguistic theory of emotions]*. Moscow. (In Russ.).