

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.