

# ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АМЕРИКАНСКИХ МУЛЬТФИЛЬМАХ

В. А. Гут

*Белорусский государственный университет, г. Минск;*

*viktoriagut7@gmail.com;*

*науч. рук – Н. С. Зелезинская, ст. преп.*

В данной работе рассматриваются особенности функционирования языковой игры в англоязычных мультфильмах в различных языковых аспектах: фонетическом, морфологическом, словообразовательном, лексическом, фразеологическом, текстовом, прагматическом и графическом. Целью настоящей работы является исследование феномена языковой игры как компонента полидискурсивного текста, которое включает определение ее сущности, рассмотрение составляющих и описание условий реализации в тексте. Предлагается классификация языковой игры, проводится статистический анализ репрезентативности всех примеров. Актуальность настоящего исследования обусловлена необходимостью комплексного рассмотрения языковой игры (определения понятийного аппарата, классификации видов языковой игры), так как на настоящий момент отсутствует сводная классификация видов языковой игры и приемов ее создания в полидискурсивном тексте.

**Ключевые слова:** языковая игра, полидискурсивный текст, аудиовизуальный дискурс, аудиовизуальный текст, развлекательный дискурс.

Термин «языковая игра» в научный обиход ввел Л. Витгенштейн в своей работе «Философские исследования» в 1953 г. Языковую игру он определял как целую систему коммуникации, «единое целое: язык и действия, с которыми он тесно переплетен». Таким образом, следуя такому широкому подходу, под языковой игрой Л. Витгенштейн понимает весь процесс употребления слов в языке [1, с. 5].

В лингвистике термин «языковая игра» приобрел более узкое значение. Наиболее полным и точным мы считаем определение Ю.Д. Апресяна, на которое будем ориентироваться в данной работе: «Языковая игра – определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект» [2, с.180].

Для лучшего понимания языковой игры мы обратились к такому понятию как полидискурсивность, а точнее к полидискурсивному тексту, коим и является объект нашего исследования – мультфильм. Под полидискурсивностью текста понимается его свойство транслировать модели разных дискурсов, соединяя и перерабатывая их в своей структуре. Иными сло-

вами, полидискурсивность – наличие нескольких дискурсов в одном тексте. Таким образом, мультфильм сочетает в себе развлекательный и аудиовизуальный дискурсы. Продуктом последнего является аудиовизуальный текст.

Полидискурсивная природа мультфильмов накладывает ограничение на объем используемых способов создания языковой игры, в связи с чем возникла необходимость ревизии уже существующих классификаций языковой игры таких исследователей, как В.З. Санников [3], С.В. Ильясова и Л.П. Амири [4], где проявления языковой игры обычно классифицируются в соответствии с уровневой структурой языка.

Таким образом, нами была составлена следующая классификация:

- Языковая игра на фонетическом уровне представлена многочисленными примерами, которые образованы на основе паронимов, звукоподражания, аллитерации, омофонов. В мультфильме «Король лев» между главными героями происходит следующий диалог:

*Timon: It's our motto!*

*Simba: What's a motto?*

*Timon: Nothing, what's the motto with you?*

В данном примере обыгрывается пара близких по звучанию слов *motto* ‘слоган’ и *matter* ‘дело’ посредством введения такой фразы как “*what's the matter with you?*”, когда вместо слова *matter* мы слышим слово *motto* ‘девиз’.

- Языковая игра на морфологическом уровне представлена небольшим количеством примеров и всегда это омоформы. В мультфильме «Король лев», в эпизоде, где маленький Симба встречает на своем пути гиен, одна из них произносит следующую фразу: “*We could have whatever is lion around!*” Фраза *to lie around* в переводе на русский язык означает ‘валяться’, ‘лежать без дела’. Герундиальная форма от слова *lie* совпадает по звучанию со словом «лев», что на английском звучит как *lion*, что и является основой данной языковой игры.

- Языковая игра на словообразовательном уровне образуется за счет межсловной контаминации и авторских окказионализмов. В мультфильме Геркулес нередко такие примеры: главного героя называют *Hunkules*, что является слиянием слов *hunk* и *Hercules*. *Hunk* в переводе с английского языка означает «красавчик», «лакомый кусочек».

- Языковая игра на лексическом уровне строится за счет полисемии, собственно омонимов, зевгмы, тавтологии, метонимии. В качестве примера приведем языковую игру, образованную на основе полисемии:

*Aladdin: Wait a minute! I'm your master?*

*Genie: That's right! He can be taught!!*

В данном примере, взятом из мультфильма «Аладдин», словом-основой языковой игры является слово *master*, которое имеет следующие значения: 1) человек, имеющий людей в подчинении; 2) человек, получивший магистерскую степень. Аладдин, который является мастером Джина, не верит во все происходящее, а Джин в свою очередь не упускает возможность подшутить над главным героем. Языковая игра подкреплена визуальным изображением, так как в кадре Джин надевает Аладдину на голову магистерскую шапочку.

- Языковая игра на фразеологическом уровне

На фразеологическом уровне наблюдается обыгрывание фразеологизмов. Ярким примером является эпизод из мультфильма «Зверополис», где прозвучала идиома “*to acknowledge the elephant in the room*”, которая обозначает важную тему или спорный вопрос, который очевиден, но никто не хочет обсуждать. Однако, так как жителями Зверополиса являются животные, данное выражение было употреблено в отношении слонихи, которую рабочий коллектив хотел поздравить с днем рождения. Таким образом, без изображения в кадре языковая игра была бы невозможна для понимания и восприятия зрителем.

- Языковая игра на текстовом уровне создается в первую очередь посредством интертекстуальных включений.

- Языковая игра на прагматическом уровне основана на нарушении либо искажении первоначальной коммуникативной интенции, например, нарушения предварительного условия акта побуждения.

- Языковая игра на графическом уровне

В качестве интересного примера мы выделили случай языковой игры в мультфильме «Алиса в стране чудес». Во время беседы с Алисой Безумный Шляпник предложил и Мартовскому Зайцу чашку чая, на что он ответил “*Just half a cup if you don't mind*”. Данная фраза не несла бы за собой никакого коммуникативного, в частности комического эффекта, если бы не визуальная составляющая: в этот момент мартовский Заяц ножом пополам разрезал кружку чая.

В ходе комплексного исследования феномена языковой игры в американских мультфильмах нами были сделаны следующие важные выводы:

Мультфильм – это полидискурсивное целое, при этом его составляющими являются аудиовизуальный и развлекательный дискурс.

Языковая игра в контексте развлекательного дискурса играет особую роль. В силу того, что аудитория мультфильмов крайне неоднородна (мультфильмы смотрят и взрослые и дети), мы смеем предположить, что языковая игра вводится именно для взрослых, так как для вычленения и понимания языковой игры человек должен обладать как общекультурным

фоном знаний, так и набором знаний языковых, которые детям в силу их жизненного и языкового опыта не могут быть доступны.

Что касается языковой игры в отношении аудиовизуального дискурса, нами было отмечены некоторые ее особенности. Языковая игра в мультфильмах задействует большинство языковых уровней. Мы выявили на фонетическом уровне – 24, на морфологическом – 3, на словообразовательном – 6, на лексическом – 37, на фразеологическом – 28, на текстовом – 11, на прагматическом – 19, на графическом – 23. Подавляющее большинство примеров языковой игры было отнесено к лексическому уровню. Близкими к первенству оказались языковые игры на фонетическом, фразеологическом и графическом уровнях. Языковая игра на синтаксическом уровне нами не была замечена. Это также может быть обусловлено тем, что: 1) языковая игра на синтаксическом уровне может обладать недостаточной экспрессивностью, чтобы воспринимать ее на слух, что делает ее менее заметной для зрителя; 2) зритель может обладать недостаточным пониманием и знанием синтаксиса.

Также необходимо отметить, что по причине непростой комплексной природы явления языковой игры, нельзя говорить о том, что тот или иной пример языковой игры осуществляется конкретно на одном языковом уровне. Исходя из результатов нашего анализа, считаем важным отметить, что в случае, когда языковая игра образуется на базе нескольких языковых уровней, в такой комбинации чаще всего присутствуют средства графического уровня. Именно это и отличает аудиовизуальный текст от любого другого текста, так как в мультфильмах активно употребляются все языковые возможности создания языковой игры, но в них также используется весь потенциал визуального компонента, что создает большее поле для игрового творчества в частности. Мы можем говорить о важности и высокой продуктивности средств графического выражения в мультфильмах, так как во многих случаях именно визуальный компонент делает языковую игру на каком-либо из языковых уровней возможной. Другими словами, мы можем сделать вывод о том, что визуальная составляющая во многом помогает создавать новые и расширяет уже существующие значения слов.

#### **Библиографические ссылки**

1. *Витгенштейн Л.* Философские работы. Ч. I. Москва: Гнозис, 1994. – С. 5 – 73
2. *Апресян Ю. Д.* Лексическая семантика. Москва: Наука, 1974. – 367 с.
3. *Санников В. З.* Русский язык в зеркале языковой игры. Москва: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.
4. *Ильясова С. В., Амири, Л. П.* Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. Москва: ФЛИНТА, 2015. – 296 с.