

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Кафедра теории и практики перевода

РЕДЬКО

Даниил Александрович

Прагматика языковой игры в кинематографическом дискурсе

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент Т.В. Никитенко

Допущен к защите

«__» _____ 2024 г.

Заведующий кафедрой теории и практики перевода
кандидат филологических наук, доцент Т.В. Никитенко

Минск, 2024

РЕФЕРАТ

Дипломная работа 53 стр., 2 главы, 29 источников, 1 приложение.

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА, КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ДИСКУРС, ИРОНИЯ, ПОЛИСЕМИЯ, АНТОНИМИЯ, КАЛАМБУР, ПЕРИФРАЗА.

Объект исследования: языковая игра в современном англоязычном кинофильме.

Предмет исследования: разноструктурные языковые единицы, с помощью которых создается языковая игра в современном англоязычном кинофильме.

Цель исследования: выявить способы создания языковой игры в кинодискурсе и особенности ее функционирования.

Методы исследования: метод сплошной выборки материала, контекстуальный анализ, дискурсивный анализ.

Полученные результаты и их новизна. Научная новизна работы заключается в применении комплексного подхода к феномену языковой игры в кинематографическом дискурсе; определении иронии и полисемии как наиболее продуктивных форм языковой игры в англоязычном кинофильме.

Практическая значимость исследования и область применения. Практическая значимость работы состоит в возможности использования результатов исследования в качестве учебных материалов по учебным дисциплинам «Стилистика», «Дискурсивные практики коммуникации», «Устный перевод», обучения студентов тонкостям диалогов и языковых игр в кино. Результаты исследования окажутся полезными для маркетологов, которые могут использовать понимание языковых игр для создания более эффективных рекламных кампаний через культурные и языковые отсылки.

РЭФЕРАТ

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца 52 стар., 2 главы, 29 крыніц, 1 дадатак.

МОЎНАЯ ГУЛЬНЯ, КІНЕМАТАГРАФІЧНЫ ДЫСКУРС, ІРОНІЯ, ПАЛІСЕМІЯ, АНТАНІМІЯ, КАЛАМБУР, ПЕРЫФРАЗА.

Аб'ект даследавання: моўная гульня ў сучасным англамоўным кінафільме.

Прадмет даследавання: рознаструктурныя моўныя адзінкі, з дапамогай якіх ствараецца моўная гульня ў сучасным англамоўным кінафільме.

Мэта даследавання: выявіць спосабы стварэння моўнай гульні ў кінадыскурсе і асаблівасці яе функцыянавання.

Метады даследавання: метада суцэльнай выбаркі матэрыялу, кантэкстуальны аналіз, дыскурсіўны аналіз.

Атрыманыя вынікі і іх навізна. Навуковая навізна працы заключаецца ў прымяненні комплекснага падыходу да феномену моўнай гульні ў кінематаграфічным дыскурсе; вызначэнні іроніі і палісеміі як найбольш прадуктыўных форм моўнай гульні ў англамоўным кінафільме.

Практычная значнасць даследавання і вобласць ужывання. Практычная значнасць працы складаецца ў магчымасці выкарыстання вынікаў даследавання ў якасці навучальных матэрыялаў па навучальных дысцыплінах "Стылістыка", "Дыскурсіўныя практыкі камунікацыі", "Вусны пераклад", навучання студэнтаў тонкасцям дыялогаў і моўных гульняў у кіно. Вынікі даследавання будуць карыснымі для маркетологаў, якія могуць выкарыстоўваць разуменне моўных гульняў для стварэння больш эфектыўных рэкламных кампаній праз культурныя і моўныя дасылкі

ABSTRACT

Thesis 52 pages, 2 chapters, 29 sources, 1 appendix.

LANGUAGE GAME, CINEMATOGRAPHIC DISCOURSE, IRONY, POLYSEMY, ANTONYMY, PUN, PERIPHRASE.

The object of the research: language game in a modern English-language film.

Subject of research: multi-structural linguistic units with the help of which a language game is created in a modern English-language film.

The aim of the research: to identify ways of creating a language game in film discourse and the features of its functioning.

Methods used in the research: continuous sampling method, contextual analysis, discourse analysis.

The results obtained and their novelty. The scientific novelty of the work lies in the application of an integrated approach to the phenomenon of language games in cinematic discourse; defining irony and polysemy as the most productive forms of language play in English-language films.

The practical value of the research and sphere of application. The practical significance of the work lies in the possibility of using the research results as educational materials in the academic disciplines “Stylistics”, “Discursive Communication Practices”, “Interpretation”, teaching students the intricacies of dialogues and language games in cinema. The results of the study will be useful for marketers who can use the understanding of language games to create more effective advertising campaigns through cultural and linguistic references.