

ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КИНОДИСКУРСЕ

Федосенко Кристина Сергеевна

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова
(г. Могилев, Беларусь)

В статье рассматриваются особенности лингвистической репрезентации языковой игры в англоязычном кинодискурсе на материале анализа семи серий первого сезона научно-фантастического сериала «Stranger Things» и фильмов «Майор Гром: Чумной Доктор», «Майор Гром: Игра». Установлено, что наиболее распространённым уровнем создания языковой игры является лексический, за которым следует синтаксический, а наименее частотным – фонетический. В статье также представлен анализ конкретных примеров языковой игры, иллюстрирующих использование различных приёмов, таких как метафора, сравнение, гипербола, аллитерация и другие.

Ключевые слова: языковая игра, кинодискурс, лингвистический анализ, англоязычный дискурс, «Stranger Things», лексический уровень, синтаксический уровень, фонетический уровень.

The article examines the features of the linguistic representation of the language game in the English-language film discourse based on the analysis of seven episodes of the first season of the science fiction series "Stranger Things" and the films "Major Thunder: The Plague Doctor", "Major Thunder: The Game". It has been established that the most common level of language game creation is lexical, followed by syntactic, and the least frequent is phonetic. The article also provides an analysis of specific examples of language games illustrating the use of various techniques such as metaphor, simile, hyperbole, alliteration, and others.

Key words: language game, film discourse, linguistic analysis, English-language discourse, "Stranger Things", lexical level, syntactic level, phonetic level.

Языковая игра, как одна из форм активного использования языка, отражает сложные механизмы, обеспечивающие коммуникацию, и являющиеся проявлением креативности, играющей ключевую роль в построении смыслов. Она охватывает множество стилистических средств, благодаря которым говорящий может выражать свою индивидуальность, эмоции и выходить за рамки буквального значения слов, создавая многослойные смыслы.

Языковая игра как лингвистический феномен представляет собой особый способ использования языковых средств для создания комического, иронического или экспрессивного эффекта. В кинодискурсе языковая игра становится важным инструментом для передачи эмоций, характеристики персонажей и создания определённой атмосферы. Актуальность исследования обусловлена тем, что языковая игра является универсальным индикатором культурных изменений, отражая текущие события и общественное мнение. Изучение языковой игры на материале англо- и русскоязычного кинодискурса позволяет установить, как культурные ценности, юмор и межличностные отношения формируются и передаются в разных языковых сообществах, благодаря чему можно оценить, как язык адаптируется к новым социальным реалиям.

В ходе исследования был проведён анализ семи серий первого сезона сериала «Stranger Things» и двух фильмов франшизы «Майор Гром». Было отобрано 50 примеров языковой игры, которые были классифицированы по трём уровням: фонетическому, лексическому и синтаксическому. Для анализа использовались методы лингвистического описания, классификации и интерпретации.

1. Классификация языковой игры по уровням.

В результате анализа было установлено, что языковая игра в англоязычном кинодискурсе реализуется на трёх основных уровнях:

1. **Фонетический уровень** – наименее представленный, включает аллитерацию и онomatопею.

2. **Лексический уровень** – наиболее многочисленный, включает такие приёмы, как метафора, сравнение, гипербола, аллюзия, олицетворение, метонимия, ирония, сарказм и эпитет.

3. **Синтаксический уровень** – включает повтор, анафору, парцелляцию, риторический вопрос, эллипсис и параллелизм.

На лексическом уровне было выявлено 30 примеров языковой игры. Наиболее распространёнными приёмами являются сравнение и метафора. Например, в диалоге:

- *Mike: But she's drained. Dustin: Like a bad battery (Серия 7, 24:41).*

Здесь используется сравнение, чтобы подчеркнуть эмоциональное и физическое истощение персонажа. Метафора также присутствует в словах Хоппера:

- *Hopper: I didn't know what was real. And I had to pack all that away. Otherwise, I was gonna fall down a hole that I couldn't get out of (Серия 4, 02:35).*

Гипербола используется для усиления эмоционального эффекта, как в реплике Стива:

- *Steve: My parents are gonna murder me! (Серия 4, 13:58).*

На синтаксическом уровне было выявлено 17 примеров. Наиболее частотным приёмом является повтор, например:

- *Dustin: Your compasses. All of your compasses, right now! (Серия 5, 23:58).*

Анафора используется для усиления эмоционального воздействия:

- *Mike: I'm the only one acting normal here! I'm the only one that cares about Will! (Серия 1, 35:20).*

На фонетическом уровне языковая игра представлена аллитерацией и онomatопеей [1; 2; 3]. Например:

- *Hopper: Earl said he saw some kid with a shaved head with Benny (Серия 6, 05:41).* Онomatопея используется для создания звукового эффекта:

- *Mike: Boom... boom... Boom! (Серия 1, 02:08).*

Проведённый анализ показал, что языковая игра в англоязычном кинодискурсе реализуется на различных уровнях, причём наиболее распространённым является лексический уровень. Использование таких приёмов, как метафора, сравнение, гипербола и повтор, позволяет создавать яркие и запоминающиеся диалоги, которые способствуют раскрытию характеров персонажей и усилению эмоционального воздействия на зрителя. Фонетический уровень, хотя и менее представлен, также играет важную роль в создании определённой атмосферы и звукового оформления кинодискурса.

Литература

1. Шевцова, А. К. Теоретическая фонетика : учебно-методическое пособие / А. К. Шевцова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2022. – 120 с.
2. Шевцова, А. К. Стилистика = Stylistics : учебно-методическое пособие / А. К. Шевцова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2023. – 168 с.
3. Шевцова, А. К. Основы медиалингвистики : учеб.-метод. пособие / А. К. Шевцова, А. Л. Каширина. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2021. – 148 с.