

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ВЫРАЖЕНИЯ
ЭМОЦИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ В СОВРЕМЕННЫХ АНИМАЦИОННЫХ
ФИЛЬМАХ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
РАБОТЫ БАКАЛАВРА

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков

Бакановой Юлии Юрьевны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка
и методики его преподавания,
к.фил.н., доцент

_____ С.Е. Тупикова

дата, подпись

Зав. кафедрой
английского языка
и методики его преподавания
канд. пед. наук, доцент

_____ Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2025 год

Введение. *Актуальность исследования* обуславливается тем, что лингвокультурология, как междисциплинарное направление в языкознание, находится в стадии активного развития, изучая взаимосвязь культуры и языка. Особое внимание в современном языкознании уделяется изучению способам выражения эмоциональных состояний и их национально-культурных особенностей, что крайне необходимо во избежание разногласий и важно для успешной коммуникации между представителями разных культур. В эпоху глобализации осознание культурных различий в выражении эмоций становится ключевым фактором для достижения взаимопонимания межкультурном общении. Также актуальность исследования заключается в растущей популярности мультипликационных фильмов, которые выступают средством передачи культурных ценностей и формирования эмоционального интеллекта у зрителей.

Объектом исследования являются эмоции персонажей анимационного кино.

Предметом данного исследования являются вербальные и невербальные средства выражения эмоций героев в анимационном фильме.

Цель исследования – изучить лингвокультурологические особенности репрезентации эмоций в современном анимационном фильме «Soul» («Душа»)

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Раскрыть теоретические аспекты лингвокультурологии:
 - изучить историю становления науки;
 - определить основные понятия и идеи лингвокультурологии;
 - рассмотреть лексические средства, используемые для передачи эмоций;
2. Провести эмпирическое исследование средств выражения эмоций в мультфильме «Soul» («Душа»):
 - охарактеризовать основные лингвистические средства выражения эмоций;

- выявить культурологические особенности выражения эмоций персонажей;
- провести кросс-культурный анализ особенностей выражения эмоций;

В данной работе были использованы следующие *методы исследования*: метод обобщения научной литературы, описательный метод, контекстуального анализа и статистической обработки данных.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды последних лет, посвященные теории и практики лингвокультурологии (Н. Ф. Алефиренко, Е. И. Зиновьева, Е. С. Ивукина и др.). Обогащение научно-методического опыта по языковому образованию представлено в работах, связанных с исследованием процесса формирования эмоционального интеллекта и взаимодействия этноса и языка (В. Н. Телия, Давид Мацумото, И. И. Турамутова, А. Т. Ларина, А. Ф. Лалетина и др.).

Материалом исследования послужили диалоги и реплики персонажей мультфильма «Soul» («Душа») компании Pixar, из которого было отобрано 77 лексических единиц, репрезентирующих эмоциональное состояние персонажей. Отбор материала для исследования обусловлен сюжетной линией выбранного анимационного фильма, в котором представлено большое количество эмоций.

Научная новизна заключается в выявление и систематизации языковых средств, передающих эмоции в мультфильме «Soul» («Душа»), принимая во внимание культурологический аспект. Также новизна работы заключается в сопоставительном анализе культурных особенностей выражения универсальных эмоций в американской и русской лингвокультурах на материале анимационного фильма «Soul» («Душа»).

Теоретическая значимость определяется вкладом в развитие лингвокультурологии путем расширения знаний о взаимосвязи языка и культуры на базе анализа универсальных эмоций, а также детального анализа

понимания механизмов выражения эмоций в языке и их культурной обусловленности.

Практическая значимость заключается в том, что материалы исследования могут быть полезны для переводчиков и специалистов по межкультурной коммуникации для более адекватной передачи эмоционального содержания текста.

Структура исследования. Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения, списка использованных источников и приложения. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования. работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы.

В первой главе изучена история возникновения лингвокультурологии как отдельной научной дисциплины, даны ключевые понятия и представлены основные идеи, лежащие в ее основе, определены различные языковые средства английского языка для выражения эмоций, рассмотрена роль анимационных фильмов в формировании эмоционального интеллекта, проанализированы культурные нормы и ценности и их влияние на способы выражения эмоций в рамках определенного этноса.

Вторая глава посвящена практическому применению теоретических знаний для анализа анимационного фильма «Soul» («Душа»). Подразделы посвящены исследованию лингвистических средств, используемых персонажами фильма для выражения эмоций, с дальнейшей классификацией по К. Изарду, проанализирован культурный контекст фильма и его влияние на способы выражения эмоций персонажей, рассмотрены культурные ценности и нормы, влияющие на степень эмоциональной реакции.

В заключении представлены выводы по проведенному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы лингвокультурологии, как науки о взаимосвязи языка и культуры» рассмотрены основные понятия и концепты научной дисциплины, изучающей этнос и культуру, влияние анимации на формирование и развитие

эмоционального интеллекта и способы передачи эмоционального состояния на вербальном и невербальном уровне.

Выявлено, что в рамках современной лингвистики особое внимание ученые языковеды уделяют взаимосвязи языка и культуры согласно концепции «язык-культура-этнос». В основе изучения лежит антропоцентрический подход, в котором на главном месте стоит человек, его сознание и взаимодействие с миром. Основы лингвокультурологии были заложены В. фон Гумбольдтом. Он утверждал, что язык играет ключевую роль в восприятии мира.

Лингвокультурология носит междисциплинарный характер, объектом ее изучения является язык и культура, проявление и фиксация культуры в языке и дискурсе. К основным задачам следует отнести анализ языковых средств, включающих культурную специфику и отражающих культурно-национальный менталитет народа, описание языковой картины мира, характеристика языковой личности как представителя лингвокультуры и выявление национальных социокультурных стереотипов, проявляющихся в речевом общении.

Классификация К. Изарда играет ключевую роль в исследовании, так как она дает представление о человеческих реакциях, выделяя 10 универсальных эмоций: радость, грусть, страх, удивление, гнев, интерес, стыд и вина. Теория американского психолога основана на существовании базовых эмоций, которые можно распознать по выражению лица, и такие эмоции обусловлены эволюцией.

Лингвистические средства выражения эмоций в английском языке считается сложной системой, включающая эмоционально-окрашенную лексику, стилистические приемы, грамматические конструкции и фонетические особенности произношения. Компоненты данной системы дают возможность передать эмоциональное состояние и усиливать воздействие на слушателя.

Выражение эмоций в каждой культуре относительно однородно, определяется правилами экспрессии и социальными установками. В языке

культурная специфика проявляется в степени детализации эмоций, различиях в оценочной коннотации эмоций и «культурном сдвиге» значения слов. Эмоциональное состояние изменяется на физиологическом, когнитивном и поведенческом уровнях, поэтому Д. Мацумото и Хисунг К. Хванг считают, что эмоции определяются взаимодействием биологии и культуры. Базовые эмоции универсальны, но культура влияет на правила их проявления.

Итак, лингвокультурологический анализ играет большую роль в развитии языкознания. Изучение языка с точки зрения культуры позволяет понять тонкие нюансы языкового поведения, раскрыть глубинные значения устойчивых выражений и метафор. Межкультурное общение от межличностного до межнационального основывается на знаниях особенностей культур, которые помогают избежать недопонимания и ошибки, связанные с различными нормами поведения, правилами и традициями.

Во второй главе «Лингвокультурологический анализ средств выражения эмоций персонажей в анимационном фильме «Soul» («Душа»))» целью исследования было выявить и классифицировать лексические единицы, выражающие эмоции персонажей в современном анимационном фильме, методом контекстуального анализа. Для анализа были отобраны 77 лексических единиц, выражающие как положительные (29 лексических единиц), так и отрицательные эмоции персонажей (48 лексических единиц). Исходя из результатов, представленных в таблицах, можно сделать вывод, что эмоций с отрицательной коннотацией в мультфильме «Soul» («Душа») содержится больше, чем с положительной.

Эмоция радости, зафиксированная в 20 случаях, является самой часто встречающейся положительной эмоцией мультфильма.

Пример 1. Монолог Джо Гарднера.

Оригинал текста	Перевод в русской версии
<i>Joe: Yes! Whoo-hoo! You see that Dad? That's what I am talking about! Hey, look up, look up. You know what that's</i>	<i>Джо: Есть! Уху! Ты это видел, пап? Вот это я понимаю! Стой, угадай. Что будет на тех афишах? Джо</i>

<i>gonna say? Joe Gardner. You're never gonna believe what just happened. I did it, I got the gig! Yes!</i>	Гарднер. Это я! Ты не представляешь, что сейчас произошло. Меня взяли в джаз-бэнд! Да!».
---	--

В примере 1 ярко выражена эмоция радости, которую испытывает главный герой, Джо Гарднер. Он удивлен и счастлив, что ему удалось попасть в джаз клуб мечты и играть джаз с лучшим джазовым музыкантом Доротея Уильямс, что передается такими языковыми средствами как:

1. Междометия: *Yes, Whoo-hoo*;
2. Риторические вопросы с инверсией: *You see that Dad? You know what that's gonna say?*
3. Разговорные сокращения: *gonna, that's*;
4. Повтор фразового глагола: *look up, look up*;
5. Идиоматическое выражение: *That's what I am talking about!*
6. Восклицательные предложения: *I did it, I got the gig!*

Использование междометий «*Yes!*», «*Whoo-hoo!*» прямо указывает на эмоцию радости и восторга. Согласно словарю «*The Free Dictionary by Farlex*» междометие «*yes*» используется для выражения одобрения, удовлетворения и счастья («*used to express great satisfaction, approval, or happiness*») [48]. Фраза «*That's what I am talking about!*» является устойчивым выражением, которое часто используется в американском сленге и подчеркивает одобрение, согласие и удовлетворение. Согласно «*The Free Dictionary by Farlex*» фраза является устойчивым выражением и обозначает «*that's excellent; that's great news; a jubilant response to good news or a positive outcome*» [48]. С грамматической точки зрения, восклицательные предложения усиливают эмоциональный эффект, способствуя передачи восторга и удивления героя; вопросительные предложения с инверсией указывают на разговорный стиль речи, в котором эмоциональное состояние можно передать без ограничений.

Со стилистической точки зрения, многократное повторение «*look up*» («*to turn one's attention; attend*» [48]) подчеркивает триумф и достижения цели. Кроме того, обращение к умершему отцу придает эмоциональной глубины и

указывает на важность этого события для Джо. Предложение быть частью джаз клуба – это не просто работа, а признание его таланта, исполнение его мечты.

Эмоция 2. Следующей рассматриваемой эмоцией является удивление. Согласно полученным результатам, из 77 проанализированных лексических единиц данная эмоция представлена в 5 примерах (Рисунок 1).

Пример 2. Диалог Лунверта, Джо и Души 22.

Оригинал текста	Перевод в русской версии
<i>Lunvert: Joe! You made it into your body?</i>	<i>Лунверт: Джо, ты снова в своем теле?</i>
<i>Душа 22: No, he didn't.</i>	<i>Душа 22: Вот тут и загвоздка.</i>
<i>Joe: That is my body.</i>	<i>Джо: Это мое тело!</i>
<i>Lunvert: You're in a cat? That marvelous.</i>	<i>Лунверт: Ты что в кошке? Это ж прелестно.</i>

Представленный диалог является примером выражения эмоции удивления, которая плавно переходит в озадаченность, сменяющиеся восторгом. Эмоция удивления передается при помощи следующих средств:

1. Нарушенный порядок слов в общем вопросе, свойственный разговорной речи: *You made it into your body?*
2. Сокращения: *didn't*; *you're*;
3. Эпитеты: *marvelous*;
4. Восклицательные предложение, обращение к главному герою: *Joe!*

С точки зрения грамматики, использование вопросительных предложений помогает выразить удивление и озадаченность. В переводе сохраняются аналогичные грамматические конструкции для передачи смысла высказываний. Лексический анализ диалога демонстрирует, что в переводе на русский используется идиоматическое выражение «*Вот тут и загвоздка*», указывающее на наличие проблемы или подвоха. Слово «*marvelous*» («*causing wonder or astonishment, of the highest or best kind or quality*» [48]) обладает положительной коннотацией, подразумевая восторг и приятное

удивление. Стилистически оригинал текста и перевод на русский язык схожи: сохраняется разговорный стиль, характерный для диалогов в мультфильмах, однако при переводе применяются эквиваленты разговорных выражений.

Далее целесообразно перейти к рассмотрению отрицательных эмоций персонажей мультфильма.

Эмоций 3. Согласно полученным данным, в 8 случаях из 77 проанализированных лексических единиц герои выражали эмоцию печали (Рисунок 2).

Пример 3. Монолог Души 22.

Оригинал текста	Перевод в русской версии
22: <i>I'm not good enough. Nope. No. Nothing. I just need to fill out that last box. You're dishonest! All you make are bad decisions. You are unwise and you won't make it in the world. You're so selfish. No one would ever want to be around you. Loser! Oh, the world needs remarkable people and you are the least remarkable soul I've ever met. You'll never find your spark. Imbecile. I cannot help you. There's no point. Those aren't purposes, you idiot. That's just regular old living. This is a waste of time.</i>	22: <i>Нет, не годиться, не то. Ты бессовестная. Что не сделаешь, все впустую. Неразумная, стало быть безнадежная. Кто захочет с такой водиться? Бестолочь. Что не сделаешь, все плохо. Все – яркие личности, ты же серое пятно. Безмозглая. Надо заполнить кружок. Это не призвание, глупая, а самая обычная жизнь. Зря мы время теряем.</i>

Приведенный пример иллюстрирует выражение глубокой печали, отчаяния и разочарования в себе при помощи следующих средств:

1. Эмоционально-окрашенной лексики: *no one, least, never, just*;
2. Сокращения, используемые в разговорной речи: *you're, aren't, that's, there's, you'll, I've*;
3. Стилистические средства: эпитеты (*dishonest, unwise, selfish, remarkable*), градация (*Nope. No. Nothing*);

4. Междометия: *Oh, No*;

Короткие обрывистые высказывания подчеркивают безнадежность. Перечисление негативных качеств «*dishonest, unwise, selfish, loser*» и использование оценочной лексики с отрицательной коннотацией «*imbecile*» («*a person who is considered foolish or stupid*», «*глынец*» [48]), «*idiot*» («*a foolish or senseless person*», «*глупый человек*» [48]) указывают на самобичевание. Согласно словарю «*The Free Dictionary by Farlex*» прилагательные описывающие негативные качества имеют следующие значения: *dishonest* – «*resulting from or marked by a lack of honesty*» («*лживый, непорядочный*»); *unwise* – «*lacking or exhibiting a lack of wisdom; foolish or imprudent*» («*неблагоразумный, немудрый*»); *selfish* – «*concerned chiefly or excessively with oneself, and having little regard for others*» («*эгоистичный*»); *loser* – «*one that fails to win*» («*неудачник*») [48]. Фраза «*There's no point*» указывает на безнадежность, так как имеет следующее значение «*no purpose in doing something; will not yield any worthwhile results*», то есть нет смысла что-то делать; это не приведет к каким-либо стоящим результатам [48].

С грамматической точки зрения, в монологе Души 22 краткие и простые предложения отражает ее эмоциональную нестабильность, повторение усиливает чувство безнадежности и печали. Стилистически эмоция печали передается посредством риторических вопросов и преувеличений «*the least remarkable soul*». В русском переводе переводчик использует более резкие оценочные прилагательные. Использованные лексические и грамматические средства направлены на создание образа персонажа, который испытывает глубокое разочарование.

Стоит отметить, что мультфильм «*Soul*» («*Душа*») представляет собой отражением американской культуры, в частности афроамериканской, с воплощением культурного кода джаза. Для культурологического анализа необходимо рассмотреть насколько данный код понятен российскому зрителю. Джаз является частью афроамериканской культуры. В фильме это отражается посредством этической принадлежности главного героя и других

музыкантов джазового клуба, в их стиле речи, одежде, более того упоминании значимых событий в истории джаза. Музыка передает чувства и эмоции души Джо, а звучание, которое представляет собой импровизацию и спонтанный подбор нот подчеркивает индивидуальность главного героя (Пример 1).

Пример 4. Монолог Джо о джазе.

Оригинал текста	Перевод на русский
<i>Look, I remember one time my dad took me to the jazz club and that's the last place I wanted to be. But then I see this guy, he's playing these chords with fourths on it and then with the minor. Then he adds the inner voice. Oh, oh, whoo! It's like he's singing. And I swear the next thing I know, it's like floats off the stage. The guy was lost in the music. He was in it, and took the rest of us with him. And I wanted to learn how to talk like that.</i>	<i>Помню, как-то мой отец взял меня в джаз клуб. А я ,честно говоря, вообще не хотел идти. Но когда пианист взял несколько аккордом с квартой, а потом в миноре. Ууууу! Началось развитие, и он словно, словно запел. Мне показалось, что он будто, будто воспарил над сценой. Погрузился в музыку, ушел с головой и увлек нас за собой. И я поняла, что хочу погружаться, как он, что я рожден играть и творить.</i>

Монолог главного героя, Джо Гарднера, подчеркивает, что джаз – не просто набор нот, а способ выражения собственных чувств и эмоций. Музыка становится необычным языком самовыражения, с помощью которого музыкант разговаривает и сообщает о своих переживаниях и ощущениях в душе.

Монолог Джо содержит в себе несколько эмоций, которые достаточно противоречивы. В самом начале можно заметить его сопротивление «*Помню, как-то мой отец взял меня в джаз клуб. А я, честно говоря, вообще не хотел идти*». Такое отношение к джазу связано с тем, что в обществе джаз воспринимается, как «скучная» музыка, что является стереотипом. После эмоция меняется на восхищение, Джо вспоминает свои первые впечатления о джазе. Наконец монолог заканчивается желанием научиться не просто играть, а «*говорить*» на языке джаза, чтобы выражать свои чувства и мысли.

Проведенный культурологический анализ доказывает, что в целом основные аспекты проявления универсальных эмоций понятны русскому зрителю. Несмотря на то, что в России джаз не является распространённым музыкальным направлением, русский слушатель знаком с джазом и знает несколько известных джазовых исполнителей. Более того визуальные подсказки, например, *анимация и цвета, помогают в передачи эмоций и смыслов.*

В мультфильме «Душа» упоминаются некоторые исторические личности, которые внесли значительный вклад в историю человечества. Каждый из них является символом своей эпохи. Например, *Авраам Линкольн (Пример 6) является символом борьбы против рабства в США, Мария-Антуанетта является символом французской революции, Коперник – символ научной революции, Мать Тереза (Пример 5) является символом помощи бедным, а Мохаммед Али боролся за гражданские права населения США.* Все эти исторические фигуры стали культурным наследием, образы которых понятны всем, так как они являются уже частью массовой культуры. В мультфильме исторические личности изображены в гротескной форме, чтобы показать насколько сложно найти искру для Души 22. В рамках культурологического анализа нам интересно, как переведены высказывания об этих исторических личностях и сохранился ли юмор, заложенный в оригинале текста.

Пример 5. Высказывание Матери Терезы.

Оригинал текста	Перевод на русский
<i>I have compassion for every soul. Except you, I don't like you.</i>	<i>Я сострадаю всем и каждому, кроме тебя, тебя не люблю.</i>

Сравнивая оригинал текста и перевод на русский, можно отметить, что переводчик передает основной смысл фразы, используя эквиваленты русского языка. Однако есть небольшие нюансы в оттенках передачи фразы «*I don't like you*», которая звучит более мягко в оригинале, чем в русском переводе «*тебя не люблю*». Инверсия придает большую эмоциональную окраску и может восприниматься резко и категорично.

Рассмотрим с точки зрения сохранения юмористического эффекта фразы. В оригинальной фразе юмор заключается в контрасте между ожидаемым поведением Матери Терезы – безусловная любовь и сострадание ко всем людям, и ее неожиданным признанием Душе 22 в неприязни. Фраза «*я сострадаю всем и каждому*» в переводе на русский звучит более торжественно, чем в оригинале «*I have compassion for every soul*», что усиливает иронию от ее дальнейшего заявления.

Пример 6. Диалог Души 22 и Авраам Линкольна.

Оригинал текста	Перевод на русский
Душа 22: <i>I'm telling the truth. If there is one thing I'm not, it's a liar unlike Abraham Lincoln.</i>	Душа 22: Честное слово! Если я чего и не умею, так это врать. Я же не Авраам Линкольн.
Душа 22: <i>You're really okay being on penny?</i>	Душа 22: А вас не смущает, что вы на одном центе?
Авраам Линкольн: <i>Well, of course. It is an honor.</i>	Авраам Линкольн: Нет, конечно. Это честь.
Душа 22: <i>Okey, but they put Andrew Jackson on the 20.</i>	Душа 22: Понятно. А вот Эндрю Джексон на двадцатке.
Авраам Линкольн: <i>Jackson!</i>	Авраам Линкольн: Джексон!

Юмор в диалоге построен, в первую очередь, на несоответствии статуса исторической личности, Авраама Линкольна, и его изображению на центе и прямолинейности Души 22, которая заключается в прямых вопросах. В переводе сохраняются элементы юмора. С культурологической точки зрения, российскому зрителю знаком Авраам Линкольн с уроков мировой истории. Из ситуации очевидно, что злость Авраама Линкольна заключается в том, что он изображен на центе, а Эндрю Джонс на двадцатидолларовой купюре. Таким образом, основной смысл диалога, юмор и характеры персонажей переданы переводчиком достаточно точно.

Заключение. Таким образом можно сделать вывод, что анализ эмоций персонажей мультфильма «Soul» («Душа») с точки зрения лингвокультурологии представляет собой ценный вклад в изучение

лингвистических средств, используемых для выражения эмоций и чувств, в современном анимационном дискурсе. Лингвистический анализ лексических средств позволил изучить способы выражения положительных и отрицательных эмоций, и то, как эти вербальные средства общения были адаптированы для русскоговорящего зрителя.

В рамках исследования было отобрано 77 лексических единиц, из которых 29 единиц позитивных эмоций и 48 негативных. В соответствии с классификацией положительных эмоций, реплики героев мультипликационного фильма на 69% содержат радость, на 17% - удивление и на 14% - интерес. Данные эмоции передаются посредством разнообразных лингвистических средств, включая стилистические приемы (эпитеты, гипербола, градация), грамматические конструкции (риторические вопросы, вопросительные предложения с инверсией, разговорные сокращения) и эмоционально-окрашенную лексику. В монологах и диалогах персонажей мультфильма в 43% случаев присутствует злость, в 22% - печаль, в 22% - презрение и в 13% страх. Данные эмоции выражаются при помощи эмоционально-окрашенной лексики, междометий, устойчивых выражений и повтора фразовых глаголов.

В результате исследования были выявлены основные типы эмоционально окрашенных языковых единиц, а именно: междометия, оценочные прилагательные и устойчивые выражения. Культурологический анализ позволил интерпретировать лингвистические данные в контексте социокультурных норм и ценностей, которые характерны для современной американской культуры. Итак, исследование показало, что лингвистические и культурологические факторы тесно взаимосвязаны и оказывают существенное влияние на восприятие эмоций в мультфильме «Soul» («Душа»). Результаты анализа подтверждают тезис, что язык является не только средством коммуникации, но и частью культуры, так как он формирует, хранит и транслирует культурные ценности.

Таким образом, лингвистический и культурологический анализ и играет ключевую роль в развитии лингвистики. Мультфильмы являются важным

элементом массовой культуры, который способен оказывать влияние на формирование эмоционального интеллекта у детей и подростков. Анимационные фильмы знакомят зрителей с различными эмоциями и способами их выражения через яркие образы персонажей, эмоционального насыщенные диалоги и захватывающие сюжеты. Исследование языка в тесной связи с культурой позволяет выявить нюансы языкового поведения и раскрыть глубинные смыслы устойчивых выражений эмоций.