

УДК 81'16

DOI 10.47388/2072-3490/lunn2023-63-3-105-115

ВЕРБАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПТА *HAPPINESS* В ЛЕКСЕМЕ *FAMILY* КАК ПОКАЗАТЕЛЯ СЕМЕЙНЫХ ЦЕННОСТЕЙ В СОВРЕМЕННЫХ АМЕРИКАНСКИХ МУЛЬТФИЛЬМАХ

Р. Н. Сиразетдинова

Стерлитамакский филиал Уфимского университета науки и технологии,
Стерлитамак, Республика Башкортостан, Россия

В теоретической части исследования рассмотрены понятия «концепт», «языковая картина мира», даны лексикографические определения понятиям *family* и *family values*, а также приведены рабочие толкования вышеуказанных определений. В практической части статьи представлены результаты исследования вербализации концепта *happiness* в лексеме *family* в монологических и диалогических высказываниях героев современных американских мультипликационных фильмов для выявления семейных ценностей данного социума. В результате было выявлено, что в семейные ценности американского общества входят такие показатели, как ценность бытия, ценность собственности, ценность желаний и необходимости, ценность единого целого, ценность одобрения и принятия, ценность симпатии и привязанности, ценность важности, ценность дружбы, ценность времяпровождения. Таким образом, на основе исследования был приведен статистический анализ примеров, содержащих вербализацию концепта *happiness* в лексеме *family*, где наибольшее количество единиц пришлось на ценность семьи как явления бытия; на ступень ниже расположились ценности семьи как явления собственности; далее следовали ценности семьи как объекта желаний, потери, тоски и необходимости; на единицу меньше примеров пришлось на ценность семьи как единого целого; одинаковое количество примеров пришлось на ценность семьи как явления одобрения и принятия и чувства глубокой симпатии и привязанности; наименьшее количество примеров пришлось на ценность семьи как явления важности, явления дружбы и явления времяпровождения.

Ключевые слова: концепт; счастье; семья; ценности; вербализация; мультфильмы.

Цитирование: Сиразетдинова Р. Н. Вербализация концепта *happiness* в лексеме *family* как показателя семейных ценностей в современных американских мультфильмах // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2023. Вып. 3 (63). С. 105–115. DOI 10.47388/2072-3490/lunn2023-63-3-105-115.

Verbalization of the Concept of “Happiness” in the Lexeme “Family” as an Indicator of Family Values in Modern American Animated Films

Regina N. Sirazetdinova

Sterlitamak Branch of Ufa University of Science and Technology,
Sterlitamak, Republic of Bashkortostan, Russia

In the theoretical part of the study, the author discusses the notions of “a concept” and “the linguistic picture of the world,” gives lexicographic definitions of the concepts “family” and “family values,” and provides working interpretations of these definitions. The practical part of the research presents the results of a study of how the concept “happiness” is verbalized in the lexeme “family” in monological and dialogical statements of characters from modern American animated films, in order to identify family values of the American society. The study shows that American family values include the following indicators: the value of being, the value of property, the value of desire and necessity, the value of a single whole, the value of approval and acceptance, the value of sympathy and affection, the value of importance, the value of friendship, and the value of pastime. The article includes a statistical analysis of examples containing the verbalization of the concept of “happiness” in the lexeme “family,” where the largest number of units are related to the value of family as a phenomenon of being; one step lower are the values of family as a phenomenon of property; then follow the values of family as an object of desire, loss, longing and necessity; slightly fewer examples refer to the value of family as a whole while the same number of examples reflect the value of family as a phenomenon of approval and acceptance and feelings of deep sympathy and affection; the smallest number of examples refer to the value of family as a phenomenon of importance, the phenomenon of friendship, and the phenomenon of pastime.

Key words: concept; happiness; family; values; verbalization; animated films.

Citation: Sirazetdinova, Regina N. (2023) Verbalization of the Concept “Happiness” in the Lexeme “Family” as an Indicator of Family Values in Modern American Animated Films. *LUNN Bulletin*, 3 (63), 105–115. DOI 10.47388/2072-3490/lunn2023-63-3-105-115.

1. Введение

Современный мир практически не знает гомогенных культур, и все сферы жизни современного человека охвачены процессами глобализации. Язык и культура не являются исключением. И все же едва ли можно быть согласным с мнением о том, что «современные культуры <...> теряют своеобразие», хотя совершенно справедливо, что «границы между ними все более стираются и исчезают» (Бадмаева 2008: 253). Распространение английского языка и расширение его функций способствует проникновению англоязычной культуры в различные этносистемы мира. Историческое прошлое носителей, их ментальность становятся в определенной мере достоянием всех контактирующих культур. В современных условиях межкультурного общения актуальными являются не только проблемы взаимопонимания, переводимости и эквивалентности культурно-языкового материала, но и проблемы этнической толерантности, лингвокультурной ком-

петенции, формированию которых способствует более глубокое проникновение в особенности ментальности носителей лингвокультуры (Козлова 2009: 181).

Слово *conceptus* является позднелатинским средневековым образованием и зафиксировано в значениях ‘водоем’, ‘зачатие’, ‘плод (зародыш)’. Вместе с производными оно вошло во все романские языки, в том числе и в английский. В русском языке оно было семантически калькировано и употреблялось в значении «понять» и «понятие» (Степанов 1997: 40).

Интерес лингвистов вызывает исследование концептов в диахроническом и синхроническом аспектах, способствующих изучению пространственной и темпоральной характеристик пространственного текстового дискурса. Несмотря на большое количество работ по изучению концептов и их различных аспектов, в лингвистике не существует единого определения понятия «концепт» (Апресян 2022: 10). Так, согласно трактовке Н. Д. Арутюновой, концепты — это «понятия жизненной философии», «обыденные аналоги мировоззренческих терминов», закрепленные в лексике естественных языков и обеспечивающие стабильность и преемственность духовной культуры этноса (Арутюнова 1994: 303).

Возникновение и широкое использование термина «концепт» как сложного когнитивного явления в парадигме лингвистического концептуализма и в лингвокультурологии связано с необходимостью заполнить существующую в науке лауну, которая кроме вербального выражения заключала в себе ассоциативные образы и эмоциональные оценки носителей тех или иных культур (Ежик 2021: 50–51).

Любой концепт — это элемент определенной концептуальной системы носителя сознания как информации о действительном или возможном положении вещей в мире и в качестве такового связан со всем множеством других, действительных или возможных, «систем мнений», отражающих взгляды на мир (Воркачев 2004: 17). Концепты не только мыслятся, но и переживаются, они входят в культуру языка. Лингвистический статус «культурных концептов» определяет возможность их описания в терминах «языковой картины мира» и в то же время неявно свидетельствует о непризнании какой-либо культурологической специфики за чисто научными мировоззренческими и этическими понятиями (Степанов 1997: 30).

Мораль и нравственность, являясь неотъемлемой частью этических понятий, входят в духовную сущность человека. Данная сущность включает также понятия счастья, блага, смысла жизни, желания, любви и составляет аксиологическую область личностного сознания.

Однако, акцентируя внимание на область исследования, мы остановимся именно на категории счастья, как многомерном интегративном мен-

тальном образовании, которое включает интеллектуальную общеаксиологическую и эмоциональную оценку. Интеллектуальная оценка концепта *happiness* включает логическую формулу, состоящую из субъекта и объекта, между которыми устанавливаются оценочные отношения (Воркачев 2004: 64–65).

Субъект-объектные отношения устанавливаются во многих сферах жизнедеятельности человека, в том числе и в семейной. Понятие *family* имеет следующее лексикографическое толкование: *a group of people who live together and are related to one another, usually consisting of parents and children; a group of people who are all related to one another; people who are related to you; children in a family* (Macmillan 2005: 501).

Сплоченность общими интересами опирается на семейные ценности — *family values*, которые приняты в определенной ячейке общества. Данное понятие имеет следующее толкование: *the principles on which the traditional family is believed to be based, especially the importance of marriage* (ibid.).

Опираясь на вышеприведенные толкования, дадим рабочее определение понятиям *family* и *family values*, обобщив их: *a group of people who live together and are related to one another, usually consisting of parents and children having the principles on which the traditional family is believed to be based, especially the importance of marriage*.

Целью исследования является выявление и описание средств вербализации концепта *happiness* в лексеме *family* как показателя семейных ценностей в анимационных фильмах американского производства начала XXI в.

Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

- изучить теоретические основы понятий «концепт», «семья», «семейные ценности»;
- определить жанр анимационных фильмов, задействованных в исследовании;
- выявить и описать средства вербализации концепта *happiness* в лексеме *family*;
- определить семейные ценности американского общества начала XXI в. на основе исследованного материала.

В качестве рабочей гипотезы выдвигается положение о том, что вербализация концепта *happiness* в англоязычном мультипликационном дискурсе проявляется в лексеме *family*, употребляемой в монологической и диалогической речи персонажей анимационных фильмов американского производства начала XXI в.

Научная новизна исследования состоит в том, что в нем впервые проанализирована монологическая и диалогическая речь персонажей анимационных фильмов американского производства для выявления семейных ценностей данного сообщества.

2. Характеристика материала и методы исследования

Влияние телекоммуникационных технологий на современное общество приводит к расширению не только познавательного, но и эмоционального фона, что способствует изучению концепта с двух точек зрения: как ментальной единицы и как чувственного восприятия. Положительные эмоции играют огромную роль в жизни человека и способствуют его нравственному становлению, а фелицитарное состояние благополучно влияет на развитие всей личности в целом (Сиразетдинова 2020: 43–44). Яркое проявление понятия «счастье» как светлого эмоционального состояния человека наблюдается во многих мультипликационных фильмах. Современная анимация иллюстрирует огромное количество примеров счастьеобразующих факторов в разных аспектах жизни: в семье, в карьере, в осуществлении желаний, стремлении к приключениям, становлении личности (Буркова, Сиразетдинова 2017: 26).

Корпусом исследования послужили 22 американских мультипликационных фильма семейного и приключенческого жанра, вышедших на экраны с 2000 по 2018 г., общей продолжительностью 1980 минут, или 33 часа. В результате анализа было выявлено 39 примеров, содержащих вербализацию концепта *happiness* в лексеме *family* в монологической и диалогической речи героев мультфильмов.

В основу работы были положены общенаучные методы исследования: наблюдение, описание, анализ и обобщение. В качестве дополнительных применяются метод частичной выборки и статистический метод.

3. Результаты исследования и их обсуждение

Практический этап исследования посвящен изучению способов вербализации концепта *happiness* в лексеме *family* в американских мультфильмах XXI в. В ходе анализа были выявлены следующие семейные ценности.

В первую категорию, ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ БЫТИЯ, вошло наибольшее количество примеров — 13, или 33,3 %. Критерием отбора послужило употребление глагола TO BE, который имеет значение ‘быть’, ‘находиться’, ‘быть частью чего-либо’:

(1) Darwin: *Speckles, if you keep doing this then you're no better than the humans who destroyed your home and your family.* / *Speckles: Well, that's kind*

*of the point here. I lost my family. / Darwin: No, you are wrong. **We're your family.** Me and Baster and Jaures and Ben and Marcie. Speckles, Ben took us when nobody else wanted us. And he made us a family (G-Force 2009);*

(2) Junior: **We are family!** (The Storks 2016);

(3) Flint: *The truth is I need each and every one of you guys. You're more than my friends. **You're my family.** / Barb: This is nice (Cloudy with a Chance of Meatballs 2 2013);*

(4) Orphan Tulip: *It's like **we're family.** / Junior: We are not like a family. We just a guy and a girl trying to put out baby to sleep (The Storks 2016);*

(5) Miguel: *I'm proud we're family! I'm proud **to be his family!** / Hector: I'm proud to be his family! (Coco 2017);*

(6) Dory: *Mom, Marlin and Nemo are more than good friends, **they are family** (Finding Dory 2016);*

(7) Tim: *You don't even know what it's like **to be part of a family.** / Boss-baby: And you don't know what it's like to have a job! (The Boss-Baby 2017);*

(8) Orphan Tulip: **They're your family.** *They're going to love you (The Storks 2016);*

(9) Sid: *Yeah, but we're a herd. **We're a family** (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs 2009);*

(10) Peaches: *There is nothing bad about **being part of my family.** I like hanging by my tail (Ice Age: Continental Drift 2012);*

(11) Dad: *We are not cooks, but **we are family.** You tell us what to do and we'll get it done (Ratatouille 2006);*

(12) Stoic: *For you, my dear...anything. will you come home, Val? Will you be my wife once again? **We can be a family!** What do you say? / Valka: Yes (How to Train Your Dragon 2 2014);*

(13) McDodd: *This is awesome. Just look at the man and woman hanging in this walls. **You, my boy, are of the family legacy that spans centuries** (Horton Hears a Who 2008).*

Из вышеприведенных примеров можно сделать вывод, что в американском обществе самой важной ценностью являются обретение семьи, счастливые теплые взаимоотношения между друзьями и коллегами, гордость каждого члена семьи быть ее частью, а также воссоединение семьи после долгой разлуки.

Во вторую категорию, ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ СОБСТВЕННОСТИ, вошло 8 единиц, что составило 20,4 % от общего количества примеров. Критериями отбора послужили употребление глаголов TO HAVE (GOT), TO OWN, а также притяжательного местоимения OUR обозначающих 'обладание чем-либо', 'иметь что-либо в собственности':

(14) Ellie: *Oh, Manny...* / Manny: *I made it myself, **our family*** (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs 2009);

(15) Tim: *You can't be fired from **you own family*** (The Boss-Baby 2017);

(16) Ernesto de La Cruz: *You and I, we are artists, Miguel. We cannot belong to one family. The world is **our family*** (Coco 2017);

(17) Dory: *I remember them! My Mom. My Dad. **I have a family*** (Finding Dory 2016);

(18) Jack Frost: *Did you see... did you see that? It was me! **I had a family!** I had a sister! I saved her!* (Rise of the Guardians 2012);

(19) Horton: *Is there someone else?* / McDodd: *Well, that's my wife and kids.* / Horton: ***You have a family?*** / McDodd: *I do, indeed. A beautiful wife, 96 daughters and one son.* / Horton: *Oh, busy guy* (Horton Hears a Who 2008);

(20) Sid: *Oh, look Manny! A mammoth. Hey, hey, this fat one. Looks just like you. Oh, **he's got a family**. Oh, he's happy. Look he is playing with his kid. See, Manny, that's your problem. That's what mammoths supposed to do. Find a she — mammoth, have the little baby mammoth...* (Ice Age 2002);

(21) Granny: *You know, Sidney. **You've got yourself a nice family here**. A real family.* / Sid: *Yeah, I'm pretty lucky* (Ice Age: Continental Drift 2012).

Таким образом, в речевых высказываниях протагонистов прослеживаются счастливые взаимоотношения между героями, отношение героев к семейному счастью и его ценность, иллюстрируются воспоминания персонажа о родителях, о счастливом и беззаботном детстве, о наличии семьи.

В третью категорию, ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ОБЪЕКТА ЖЕЛАНИЯ, ПОТЕРИ, ТОСКИ, НЕОБХОДИМОСТИ, вошло 5 примеров (или 12,8 %), свидетельствующих о желании персонажей обрести семью и ее необходимости, о гнетущем чувстве героев относительно ее утраты. Критерием отбора послужили глаголы TO WANT, TO FIND, TO MISS, TO NEED, выражающие вышеупомянутые значения:

(22) Sid: *Yes, well. He needed me and I only wish.* / Female sloth 1: *I have one of my own.* / Female Sloth 2: *Really? I find that attractive in a male.* / Sid: *Who wouldn't **want a family**, I always say* (Ice Age 2002);

(23) Hurley: *I sit here every day hoping to get adopted to **find family**. And now because of you, family has found me* (G-Force 2009);

(24) Arlo: ***I miss... I miss my family. Family*** (The Good Dinosaur 2015);

(25) Drack: ***Mavis needs me. She depends on me. I need to be home with my family*** (Hotel Transylvania 3: Summer Vacation 2018);

(26) Baby beaver: *Question. Why does the burro go home? Why doesn't he stay with the rabbit?* / Manny: *Because... because he **wanted to be with his family**.* / Baby beaver: *It's not a good ending.* / Manny: *They lived happily ever*

after. You can't get more satisfying than that? One big, happy family. That's the way it's supposed to be (Ice Age 2: The Meltdown 2006).

Проанализировав данные примеры, делаем вывод, что семейные ценности для персонажей современных американских мультфильмов — это желание каждой женщины создать семью, необходимость семейных взаимоотношений между родителями и детьми, обретение семьи, а также тоска персонажа по своей семье.

В четвертую категорию, ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЕДИНОГО ЦЕЛОГО, вошло 4 единицы, что составило 10,3 % от общего количества примеров. Критериями отбора послужили лексемы WHOLE и TOGETHER, употребленные в данных примерах и означающие 'единство' и 'целостность':

(27) Syndrome: *It's a whole family of supers. Looks like I've hit the jackpot. Oh, this is just too good!* (The Incredibles 2004);

(28) Mike: *Hello? I know! I great? And the whole family see it? It's your mom. What can I say, the camera loves me?* (Monsters, Inc. 2001);

(29) Mavis: *We need a break. We need to all be together again like a family* (Hotel Transylvania 3 2018);

(30) Sid: *Uncle Fergus! Could that really be you? Sorry, sorry. Mom, Dad! Marshal!* / Granny: *Hey!* / Sid: *Granny?* / Granny: *This pumpkin's ripe for picking!* / Sid: *My whole family!* (Ice Age: Continental Drift 2012).

Исходя из высказываний персонажей, можно сделать вывод, что их фелицитарное состояние зависит от просмотра рекламного ролика, пребывания семьи на совместном отдыхе, долгожданной встречи с семьей, а также прослеживается амбивалентность чувств посредством заточения в плен семейства супергероев: для антагониста данное событие является счастьем.

Одинаковое количество примеров — по 3 единицы, или по 7,7 % — вошли в пятую и шестую категории: ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ ОДОБРЕНИЯ, ПРИНЯТИЯ и ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЧУВСТВА ГЛУБОКОЙ СИМПАТИИ, ПРИВЯЗАННОСТИ. Критериями отбора в данных категориях послужили лексическая единица WELCOME, обозначающая приветствие, встречу, одобрение, принятие, приглашение, и глагол TO LOVE, который имеет несколько лексикографических значений. Однако, учитывая тематику нашего исследования, нами было выбрано следующее значение: *the feeling of liking and caring for someone such as a member of your family or a close friend* (Macmillan 2005: 708):

(31) Manny: *Bring it in, Bro-son, Julian. Welcome to the family* (Ice Age: Collision Course 2016);

(32) Hurley: *Welcome, my friend, to the family* (G-Force 2009);

(33) Verne: *Welcome to the family!* / Other animals: *Hey!* / Group hug! / RJ: *Ok, ok* (Over the Hedge 2006);

(34) Mama Imelda: *To never forget how much your family loves you* (Coco 2017);

(35) Aunt Cass: *My family! I love my family!* (Big Hero 6 2014);

(36) Dash: *That was the best vacation ever! I love our family* (The Incredibles 2004).

Таким образом, в речевых высказываниях персонажей анимационных фильмов прослеживается принятие в большую семью домашних питомцев, в семью лесных животных, одобрение родителями избранника дочери, а также иллюстрируется чувство глубокой привязанности каждого члена семьи друг к другу, их счастливое состояние от наличия базовой ячейки общества и совместное пребывание.

Наименьшее количество примеров, по 1 единице, или по 2,6 % пришлось на седьмую, восьмую и девятую категории: ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ ВАЖНОСТИ, ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ ДРУЖБЫ и ЦЕННОСТЬ СЕМЬИ КАК ЯВЛЕНИЯ ВРЕМЯПРОВОЖДЕНИЯ. В данные категории вошли примеры, иллюстрирующие умозаключение протагониста Мигеля (*Miguel*) из эпизода анимационного фильма *Coco* («Тайна Коко»):

(37) *Miguel: Nothing's more important than family. Family comes first* (Coco 2017);

диалогическую речь персонажей из эпизода мультипликационного фильма *Hotel Transylvania* («Монстры на каникулах»):

(38) Wayne: *Drack! How are you?* / Drack: *Wayne, my old friend!* / Wayne: *Couldn't wait for this weekend. Always great to be out of the shadows for a couple days.* / Drack: *The family looks beautiful. Let me just clean up their filth. Housekeeping*» (Hotel Transylvania 2012);

и речевой акт протагониста Дракулы (*Drack*) из эпизода анимационного фильма *Hotel Transylvania 3* («Монстры на каникулах 3: море зовет»):

(39) Drack: *I'm just here to have fun with my family* (Hotel Transylvania 3: Summer Vacation 2018).

4. Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что вербализация концепта *happiness* в лексеме *family* в мультипликационных фильмах американского производства начала XXI в. проявляется в ценностях семьи как явления бытия, собственности, одобрения и принятия, важности, времяпровождения, дружбы; объекта желания, потери, тоски, необходимости; чувства глубокой симпатии и привязанности; единого целого. Следовательно, мы можем расширить наши определения *family* и *family values*, приведенные в

начале исследования: *a group of people who live together and are related to one another, usually consisting of parents and children having the principles on which the traditional family is believed to be based, especially the importance of marriage, being, ownership, approval and acceptance, importance, pastime, friendship, object of desire, loss, longing, necessity, feelings of deep sympathy and affection and a single whole.*

Список литературы / References

- Апресян К. Г. Ключевые концепты финансового дискурса *финансы (finance)* и *деньги (money)* в диахронии и синхронии // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2022. Вып. 1 (57). С. 9–27. [Apresyanyan, Karine G. (2022) Klyuchevyye koncepty finansovogo diskursa *finansy (finance)* i *den'gi (money)* v diahronii i sinhronii (Key Concepts of Financial Discourse *Finance (Finansy)* and *Money (Den'gi)* in Diachrony and Synchrony). *LUNN Bulletin*, 1 (57), 9–27. (In Russian)].
- Арутюнова Н. Д. Истина и судьба // Понятие судьбы в контексте разных культур. М.: Наука, 1994. С. 302–316. [Arutjunova, Nina D. (1994) Istina i sud'ba (Truth and Destiny). In *Ponjatie sud'by v kontekste raznyh kul'tur* (The Concept Destiny in the Context of Various Cultures). Moscow: Nauka, 302–316. (In Russian)].
- Бадмаева Н. Ц. Межкультурная коммуникация в процессе сравнительного изучения литературных произведений // Лингвистика. Герменевтика. Концептология. Кемерово: Кемеровский полиграфический комбинат, 2008. [Badmaeva, Natalia S. (2008) Mezhhkul'turnaya kommunikaciya v processe sravnitel'nogo izucheniya literaturnyh proizvedenij (Intercultural Communication in the Process of Comparative Study of Literary Works). In *Lingvistika. Germenevtika. Kontseptologiya* (Linguistics. Hermeneutics. Conceptology). Kemerovo: Kemerovskij poligraficheskij kombinat. (In Russian)].
- Буркова Т. А., Сиразетдинова Р. Н. Мультипликационный фильм «В поисках Немо» в контексте изучения фелицитарных явлений // Педагогический журнал Башкортостана. 2017. № 5 (72). С. 25–30. [Burkova, Tatyana A., & Sirazetdinova, Regina N. (2017) Multiplikacionnyy film «V poiskah Nemo» v kontekste izucheniya felicitarnyh yavlenij (Animated film “Finding Nemo” in the Context of the Study of Felicitous Phenomena). *Pedagogical Journal of Bashkortostan*, 5 (72), 25–30. (In Russian)].
- Воркачѳев С. Г. Счастье как лингвокультурный концепт. М.: ИТДГК «Гнозис», 2004. [Vorkachjov, Sergej G. (2004) *Shchast'e kak lingvokul'turnyj concept* (Happiness as a Linguocultural Concept). Moscow: ITDGK «Gnozis». (In Russian)].
- Ежик Е. С. Концепт в аспекте эмотимологии: к постановке вопроса // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2021. Вып. 4 (56). С. 49–59. [Ezhik, Evgeniya S. (2021) Koncept v aspekte emotimologii: k postanovke voprosa (Concept in the Aspect of Emotimology: towards the Formulation of the Question). *LUNN Bulletin*, 4 (56), 49–59. (In Russian)].
- Козлова Т. О. Архаичная модель мира: аналогия в объективации концептов-антиномий // Вестник Нижегородского государственного лингвистического университета им. Н. А. Добролюбова. 2009. Вып. 4. С. 181–189. [Kozlova, Tatyana O. (2009) Arhaichnaya model' mira: analogiya v ob'ektivacii konceptov-antinomij (Ar-

chaic Model of the World: Analogy in Objectification of Antinomy Concepts). *LUNN Bulletin*, 4, 181–189. (In Russian)].

Сиразетдинова Р. Н. Лексико-семантическое поле концепта «счастье» в англоязычной анимации // Вестник Пятигорского государственного университета. 2020. № 1. С. 43–46. [Sirazetdinova, Regina N. (2020) Lexico-semantic field of the concept “schastie” v angloiazychnoi animacii (Lexico-semantic Field of the Concept of “Happiness” in English-language Animation). *PSU Bulletin*, 1, 43–47. (In Russian)].

Степанов Ю. С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. [Stepanov, Yuri S. (1997) *Konstanty. Slovar' russkoj kul'tury. Opyt issledovaniya* (Constants. Dictionary of Russian Culture. Research Experience). Moscow: Shkola “Yazyki russkoj kul'tury”. (In Russian)].

Словари / Dictionaries

Macmillan English Dictionary for Advanced Learners. (2005) London: Macmillan Publisher Limited.

Источники языкового материала / Language material resources

Big Hero 6. (2014, USA) / directed by Don Hall, Chris Williams.

Cloudy with a Chance of Meatballs 2 (2013, USA) / directed by Philip Anderson Lord, Christopher Robert Miller.

Coco. (2017, USA) / directed by Lee Edward Unkrich, Adrian Molina.

Finding Dory. (2016, USA) / directed by Andrew Stanton, Angus MacLane.

G-Force. (2009, USA) / directed by Hoyt Yeatman.

Horton Hears a Who. (2008, USA) / directed by Jimmy Hayward, Stephen Michael “Steve” Martino.

Hotel Transylvania. (2012, USA) / directed by Genndy Tartakovsky.

Hotel Transylvania 3: Summer Vacation. (2018, USA) / directed by Genndy Tartakovsky.

How to Train Your Dragon 2. (2014, USA) / directed by Dean DeBlois.

Ice Age. (2002, USA) / directed by John Christopher Wedge, Carlos Saldanha.

Ice Age: Continental Drift. (2012, USA) / directed by Stephen Michael “Steve” Martino, Michael Thurmeier.

Ice Age: Collision Course. (2016, USA) / directed by Michael Thurmeier, Galen T. Chu.

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs. (2009, USA) / directed by Carlos Saldanha, Michael Thurmeier.

Ice Age 2: The Meltdown. (2006, USA) / directed by Carlos Saldanha.

Monsters, Inc. (2001, USA) / directed by Pete Docter, David Silverman, Lee Edward Unkrich.

Over the Hedge. (2006, USA) / directed by Tim Johnson, Karey Kirkpatrick.

Ratatouille. (2006, USA) / directed by Phillip Bradley Bird, Jan Jaroslav Pinkava.

Rise of the Guardians. (2012, USA) / directed by Peter Ramsey.

The Boss-Baby. (2017, USA) / directed by Thomas “Tom” McGrath.

The Good Dinosaur. (2015, USA) / directed by Peter Sohn.

The Incredibles. (2004, USA) / directed by Phillip Bradley Bird.

The Storks. (2016, USA) / directed by Nicholas Stoller, Doug Sweetland.