

Кабылкина Наталья Сергеевна, Каменский Михаил Васильевич

ФОРМАЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ТЕКСТЕ (НА ПРИМЕРЕ СКРИПТОВ КОМИЧЕСКОГО АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА "ANIMANIACS")

В данной статье излагаются результаты научно-исследовательской работы "Электронный корпус комических текстов с элементами языковой игры (на примере скриптов анимационного сериала Animaniacs)", которая посвящена разработке электронного корпуса комических текстов с элементами языковой игры как средства исследования лингвопрагматического потенциала языковой игры в пространстве американской лингвокультуры. Материалом исследования послужили 450 контекстов, отобранных из скриптов сериала "Animaniacs" общим количеством 100 серий. Посредством формализации лингвистических средств создания языковой игры автоматическая идентификация данных методов представляется возможной. Материалы разработанного электронного корпуса могут применяться в лингвистических исследованиях по языковой игре, выводы и материалы исследования - в преподавании лингвистических курсов, таких как практика устной речи, стилистика и лексикология английского языка, а также специализированных курсов по прикладной лингвистике, таких как автоматическое извлечение информации, автоматический анализ текста.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2015/11-1/21.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 11(53): в 3-х ч. Ч. I. С. 88-93. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2015/11-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

4. **Bierwisch M.** Event Nominalizations: Proposals and Problems // Linguistische Studien. Reihe A 194. Berlin: Akademie-Verlag, 1989. P. 1-73.
5. **COSMAS II – Corpus Search, Management and Analysis System – IDS Mannheim** [Электронный ресурс]. URL: <https://cosmas2.ids-mannheim.de/cosmas2-web/> (дата обращения: 15.05.2015).
6. **Duden.** Die Grammatik der deutschen Gegenwartssprache. Mannheim: Dudenverlag, 1984. Bd. 4. 1253 S.
7. **Kurth R.** Zum Gebrauch der sogenannten ge-Abstrakta // Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur. Halle (Saale), 1953. Bd. 75. Hefte 1-3. S. 314-320.

**ON THE PECULIARITIES OF ARGUMENTS REALIZATION
IN THE STRUCTURE OF PEJORATIVE VERBAL-PHRASAL DERIVATIVES
(BY THE MATERIAL OF THE GERMAN LANGUAGE)**

Iskandarova Gul'nara Rifovna, Doctor in Philology, Associate Professor
Ufa Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation
ischtuganowa@mail.ru

In the framework of an argument-functional approach the author considers the possibilities of the realization of arguments and thematic roles of a verb in the German pejorative verbal-phrasal substantives on *Ge-...-e* and *-er(ei)*. The realization of the arguments may be intraword, more seldom external and latent, and also facultative and obligatory. The more arguments are realized in the internal structure of pejorative verbal-phrasal derivatives, by the larger emotionality and information density they are characterized.

Key words and phrases: argument; thematic roles; verb valency frame; pejorative derivation; verbal-phrasal derivative; suffix; circumfix.

УДК 811.111-26

Филологические науки

В данной статье излагаются результаты научно-исследовательской работы «Электронный корпус комических текстов с элементами языковой игры (на примере скриптов анимационного сериала Animaniacs)», которая посвящена разработке электронного корпуса комических текстов с элементами языковой игры как средства исследования лингвопрагматического потенциала языковой игры в пространстве американской лингвокультуры. Материалом исследования послужили 450 контекстов, отобранных из скриптов сериала «Animaniacs» общим количеством 100 серий. Посредством формализации лингвистических средств создания языковой игры автоматическая идентификация данных методов представляется возможной. Материалы разработанного электронного корпуса могут применяться в лингвистических исследованиях по языковой игре, выводы и материалы исследования – в преподавании лингвистических курсов, таких как практика устной речи, стилистика и лексикология английского языка, а также специализированных курсов по прикладной лингвистике, таких как автоматическое извлечение информации, автоматический анализ текста.

Ключевые слова и фразы: языковая игра; прикладная лингвистика; электронный корпус текстов; автоматизированная идентификация; формализация лингвистических приемов.

Кабылкина Наталья Сергеевна

Каменский Михаил Васильевич, к. филол. н.

Северо-Кавказский федеральный университет

zahobeska@rambler.ru

**ФОРМАЛЬНЫЕ ПРИЗНАКИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ТЕКСТЕ
(НА ПРИМЕРЕ СКРИПТОВ КОМИЧЕСКОГО АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА «ANIMANIACS»)[©]**

В настоящее время широкое внимание лингвистов привлекают различные аспекты изучения языковой игры как лингвистического феномена. Значительное влияние на исследование данной проблемы оказали работы таких ученых как Е. А. Земская (1983), М. В. Китайгородская (1983), Н. Н. Розанова (1983), [6], В. Раскин (1985) [14], Т. А. Гридина (1993) [5], Т. В. Булыгина (1997), А. Д. Шмелёв (1997) [2], Н. А. Николина (2000) [9], И. Н. Горелов (2001), К. Ф. Седов (2001) [4], А. Д. Шмелев (2002) [12]. Вместе с тем, на современном этапе развития прикладной и теоретической лингвистики открытым остается вопрос создания специализированного корпуса текстов, отражающего данное языковое явление. Таким образом, для решения широкого спектра лингвистических задач в области исследования языковой игры необходимо создание электронного корпуса текстов, который позволил бы повысить эффективность проводимых исследований в данной области посредством многофункциональности и обширной базы материалов по изучаемому направлению.

Рассмотрим конкретные способы идентификации лингвистических приемов с помощью компьютерных программ. С целью обеспечения автоматизированной идентификации языковых приемов представляется

необходимым исследовать пути формализованного описания данных средств создания языковой игры. Особый интерес для нас представляет понимание формализации такими учеными как А. А. Потеня (1958) [10], О. С. Ахманова (1969) [1], Г. А. Волкова (1996) [3], Г. И. Рузавин (1997) [11], М. В. Каменский (2013, 2014) [7; 8]. Данные учёные исследовали формализацию с точки зрения ее направленности на представление языковых явлений посредством символов и формул искусственного (формализованного) языка. В нашем случае формализации подвергается языковая игра в американском варианте английского языка, при этом перечисляются исходные формулы образования языковой игры и первоначальные понятия, которые фигурируют в этих формулах. Для нас формализация языковой игры – представление ее в виде знаков, символов для ее дальнейшей идентификации посредством компьютерных программ.

Все приведенные примеры указаны с названием и номером эпизода анимационного сериала «Animaniacs», в котором они встречаются.

Из лексико-семантических средств создания языковой игры существенными формальными признаками обладают лексические синонимы, омонимы, паронимы, фразеологизмы, неологизмы.

Так, наиболее яркими формальными признаками обладают лексические синонимы. Например:

1) *What are those kids doing in my personal and private booth* [13, 48a «Mobster Mash»]?

Что эти дети делают в моем частном и личном заведении? (Здесь и далее перевод Н. С. Кабылкиной).

Синонимия возникает благодаря использованию схожих по значению слов в одном контексте. В каждом из встретившихся нам случаев (7 контекстов) использования синонимии она была представлена в следующем виде: «имя существительное / имя прилагательное + союз *or* / союз *and* + синонимичное существительное/прилагательное», – что и является формулой для идентификации синонимов в подобных контекстах. Что можно подтвердить еще одним примером:

2) *Would you like red sauce or marinara* [Ibidem]?

Вы предпочитаете красный соус или соус маринару?

Формальные признаки также можно выделить у омонимов. Для омонимии характерно употребление одних и тех же слов (омонимов) в одном контексте. Например:

1) а) – *Oh, not now, mummy.*

б) – *That's not a mummy. Now, that's a mummy* [Ibidem, 45a «Windsor Hassle»]!

а) – *О, не сейчас, мама.*

б) – *Это не мумия (обворачивает женщину бумагой). Вот теперь это мумия!*

В данном примере формальным признаком является наличие омонимов – слов *mummy* (мама) и *mummy* (мумия) в одном контексте.

Однако если говорить об омофонах, то здесь выделение формальных признаков происходит сложнее. Например:

2) а) – *What is pie?*

б) – *The ratio of the circumference of a circle to its diameter having a value of 3.14159265* [Ibidem, 71c «Win Big»].

а) – *Что такое пирог?*

б) – *Отношение длины окружности к ее диаметру, которое равняется 3.14159265.*

В данном случае слова *pie* (пирог) и *pi* (число пи) являются омофонами. Их можно идентифицировать в тексте по наличию одинаковых букв в словах. Так, если лексемы содержат две и более одинаковых букв, при этом количество одинаковых букв сопоставимо с длиной каждой из лексем, можно предположить, что эти слова являются омофонами или омонимами.

Формальные признаки также выделяются у паронимов. Паронимы – слова, имеющие схожее звучание. Похожие звуки дают одни и те же буквы. Таким образом, к формальным признакам паронимов можно отнести наличие одних и тех же букв алфавита в разной последовательности в разных словах, но в одном контексте. Например:

1) а) – *I mean I take offence.*

б) – *You want our fence* [Ibidem, 71c «Bingo»]?

а) – *Я говорю, что обижаюсь.*

б) – *Вы хотите наш забор?*

В данном случае комизм ситуации достигается путем заведомо неверной интерпретации слов говорящего. *Offence* [ə'fen(t)s] (обида) понимается как сочетание слов *our fence* [auə fen(t)s] (наш забор). Немецкий акцент говорящего и его недостаточно свободное владение английским языком усиливают комический эффект.

Приведем еще один пример использования паронимов:

2) а) – *Are you looking for models?*

б) – (С акцентом) *Go away, no more dogs* [Ibidem, 11a «No pain, no painting»].

а) – *Вы ищете моделей?*

б) – *Уходите прочь, мне не нужны большие собаки!*

В данном контексте сочетание слов *for models* и *no more dogs* паронимично. Найти данные паронимы в контексте нам также поможет наличие одинаковых букв в этих словах.

Формальные признаки также можно выделить у фразеологизмов. Например:

1) *«Nothing but the tooth»* [Ibidem, 18c «Nothing but the tooth»].

«Ничего кроме зуба».

В данном случае название эпизода «Nothing but the tooth» является трансформацией фразеологизма «Nothing but the truth» (ничего, кроме правды). Идентифицировать изменение фразеологизма в тексте можно при условии, что нам известен фразеологизм, подверженный трансформации. Так, приведем еще один пример:

2) «*No rain, no painting*» [Ibidem, 11a «No rain, no painting»].

«*Без боли нет живописи*».

Здесь так же, как и в предыдущем примере, употребляется трансформация фразеологизма «No rain, no gain» (без труда не вытащишь рыбку из пруда). Найти данное устойчивое выражение в тексте можно при помощи совмещенного поиска по электронному словарю фразеологизмов и регулярным выражениям, показывающим допустимые границы трансформации фразеологизма.

Идентификация неологизмов в англоязычном тексте так представляется весьма сложной, но выполнимой задачей. Например:

1) а) – *Am I crazy, doctor?*

б) – *You are suffering from acute Warneritis* [Ibidem, 1a «De-Zanitized»].

а) – *Разве я – сумасшедший, доктор?*

б) – *Вы страдаете от острого Уорнетизма.*

Идентифицировать неологизмы в тексте можно с помощью электронных словарей. Так, если слово не находится в числе словарных слов, оно потенциально является авторским неологизмом. Приведем еще один пример:

2) *Clownophobia* [Ibidem, 34a «Clown and out»].

Клоунофобия (боязнь клоунов).

Из стилистических средств создания языковой игры яркими формальными признаками обладают антономазия, гипербола и повтор.

Так, яркими формальными признаками обладает антономазия. Например:

1) – *Hello, Mr. Lethal weapon* [Ibidem, 5a «Taming of the Screw»]!

– *Привет, Мистер Смертельное оружие!*

В данном примере герой мультфильма обращается к аналогу главного героя фильма «Смертельное оружие» Меллу Гибсону, перенося название фильма на качества героя. К формальным признакам антономазии можно отнести присутствие в тексте таких слов как *Mr., Miss, Lady, Herr, Man*. Что можно подтвердить еще одним примером:

2) – *Hi, Card Lady* [Ibidem, 90a «Pitter Paper of little feet»].

– *Привет, Карточная Леди.*

Конечно, здесь следует отметить, что не всегда наличие таких слов как *Mr., Lady, Herr, Man* указывает на антономазия. Так, в нашем исследовании антономазия мы отнесли к частично идентифицируемым приемам создания языковой игры.

В языковой игре часто встречается прием гиперболизации качеств какого-либо героя. Например:

1) а) – *Do you know that keeps this studio running?*

б) – *Uh... Your brilliant leadership?*

а) – *I mean besides that* [Ibidem, 5a «Taming of the Screw»].

а) – *Вы знаете, что держит эту студию на плаву?*

б) – *Ну... Ваше блестящее руководство?*

а) – *Я имею в виду помимо этого.*

В данном примере гипербола заключена в слове *brilliant* (блестящее), именно оно является ярким показателем лести. При этом ответ человека, которому льстят, показывает, что ему это нравится, он доволен и уверен в себе как в отличном руководителе.

Для гиперболы формальным признаком является наличие слов преувеличения, таких как *brilliant, great*. Их наличие в контексте языковой игры указывает на гиперболу. Например:

2) – *I am the great Wally Llama, the wisest being on earth. I must use my smarty brains* [Ibidem, 7a «Piano Rag»].

Я великий лама Уолли – самое мудрое существо на земле. Я должен использовать свой умный мозг.

Следует отметить, что слова преувеличения не всегда могут быть признаком гиперболы. Здесь так же, как в случае с антономазией, гипербола относится к частично идентифицируемым приемам.

Создание языковой игры путем применения повторов также может быть автоматически идентифицировано в тексте. Например:

1) а) – *Why, you... you...*

б) – *We're not you yous. I'm a meme, that's a he he and she she* [Ibidem, 17a «Roll Over Beethoven»].

а) – *Ах вы... вы...*

б) – *Мы не «вы-вы». Я – это «я-я», а это – «он-он» и «она-она».*

Формальным признаком повторов является наличие одного и того же слова два и более раз в некотором минимальном контексте (например, предложении), что может быть подтверждено еще одним примером:

2) а) – *See anything, Benjamin?*

б) – *Yes. I see water, water and more water* [Ibidem, 85a «Jakohontas»].

а) – *Видишь что-нибудь, Бенжамин?*

б) – *Да. Я вижу воду, воду и еще больше воды.*

Из контекстуально-зависимых средств создания языковой игры единственным средством, «обладающим формальными признаками», является нарушение масштабов пространства и времени. Например:

1) а) – *What do you want to do tonight, Rita?*

б) – *I don't know. Eat you for supper? So far this is my favorite episode* [Ibidem, 35a «In a Garden of Mindy»].

- а) – *Что ты собираешься делать сегодня вечером, Рита?*
 б) – *Я не знаю, может, съест тебя на ужин? Это мое самое любимое в этом эпизоде.*

Формальным признаком средств нарушения пространства и времени является наличие таких слов как *episode*, *cartoon* или *TV*, что можно подтвердить следующим примером:

- 2) а) – *Who were you looking at?*
 б) – *The people watching on TV.*
 а) – *Peoples? What peoples? Hello, nice people on the TV [Ibidem, 13a «Hello nice Warners»]!*
 а) – *На кого ты уставился?*
 б) – *На людей, которые смотрят телевизор.*
 а) – *Люди? Что за люди? Привет, милые люди из телевизора!*

Однако слова *episode*, *cartoon* или *TV* не всегда указывают на нарушение масштабов пространства и времени. Поэтому средства нарушения пространства и времени можно отнести к частично идентифицируемым приемам.

Все вышеперечисленные лексико-семантические, стилистические и контекстуально-зависимые средства создания языковой игры обладают некоторым набором схожих лексических и грамматических признаков, по которым их можно идентифицировать в тексте при помощи специализированных компьютерных программ автоматизированного корпусного анализа текста.

На основе формальных признаков представленных выше языковых средств в проведенном исследовании нами установлено, что не все лексико-семантические и стилистические средства создания языковой игры имеют такие характерные особенности, благодаря которым возможна их автоматическая идентификация в тексте. К таким средствам относятся: взаимодействия обыгрываемых слов, возникновение добавочных смыслов, ирония, антитеза, аллюзия и перифраз. Также мы обнаружили, что большая часть из контекстуально-зависимых средств создания языковой игры (приблизительность/неопределенность, возможность/невозможность, эффект обманутого ожидания) не могут быть автоматически идентифицированы в тексте. Идентификация представленных выше языковых средств создания языковой игры представляется сложной задачей, т.к. никаких общих лексических и грамматических признаков в ходе исследования у данных средств обнаружено не было. Однако мы все же включили вышеупомянутые средства создания языковой игры в разрабатываемый корпус текстов, т.к. в нашем исследовании имеет место ручной способ аннотирования текстов, при помощи которого исследуемые лингвистические средства и были проаннотированы.

Приведем примеры смыслового взаимодействия обыгрываемых слов, возникновения добавочных смыслов:

- 1) *Allow me to suggest the chef's salad. The chef couldn't finish his [Ibidem, 48a «Mobster Mash»].*
Позвольте мне предложить вам фирменный салат. Повар не смог его съесть.
 2) а) – *When an apple fell out of the tree and landed on Isaac Newton what did it teach him?*
 б) – *To sit someplace else [Ibidem, 77a «This Pun for Hire»]?*
 а) – *Когда яблоко с дерева упало на голову Исаака Ньютона, что он понял?*
 б) – *Что нужно садиться на другое место?*

Как видно из приведенных примеров, контексты со смысловым взаимодействием обыгрываемых слов, возникновением добавочных смыслов не имеют общих лексических и грамматических признаков.

Примером иронии может служить следующий разговор:

- 1) а) – *Are you married?*
 б) – *No, no, no!*
 а) – *With a temper like that, it's no wonder [Ibidem, 5a «Taming of the Screwy»].*
 а) – *Вы женаты?*
 б) – *Нет, нет, нет!*
 а) – *С таким характером это не удивительно.*

Идентификация иронии сложна, так как это целый стилистически окрашенный пласт языка, имеющий в своем составе языковые единицы всех частей речи. Так, приведем один пример:

- 2) – *Nice tie! Yard sale [Ibidem, 99a «The scoring session»]?*
 – *Отличный галстук! Уличная распродажа?*

Чтобы показать сложность формализации контекстуально-зависимых средств создания языковой игры, приведем два примера употребления эффекта обманутого ожидания:

- 1) а) *[KNOCK] – Quick! Everyone give me your wallets, your money, your valuables.*
 б) – *Do you think it's the thief?*
 а) – *No, I think it's the pizza [Ibidem, 25b «Hercule Yakko»].*
 а) *[Стук в дверь] – Быстро! Отдавайте мне свои кошельки, деньги и ценности.*
 б) – *Вы думаете, это пришел вор?*
 а) – *Нет, я думаю, это принесли пиццу.*

2) *In a few minutes, it'll be totally dark and scary. Ooooh! But don't anyone touch me. I have cooties [Ibidem, 18a «Pavlov's mice»].*

Через несколько минут здесь будет совсем темно и страшно. Ооо! Но никто не посмеет тронуть меня. Просто у меня виш.

Эффект обманутого ожидания достигается путем использования различных лексических и грамматических средств, что не позволило нам выявить общие формальные признаки для данного вида создания языковой игры.

Однако некоторые сложные языковые приемы можно идентифицировать в зависимости от формы их образования. Например:

- 1) а) – *Who are you?*
- б) – *I'm Yakko.*
- в) – *I'm Wakko.*
- г) – *I'm... in love* [Ibidem, 84a «Cutie and the Beast»].
- а) – *Кто вы?*
- б) – *Я – Якко.*
- в) – *Я – Вакко.*
- г) – *А я влюблена.*

Данные примеры употребления каламбура идентифицируются при помощи глагола *to be*. Общую формулу можно представить в следующем виде: местоимение (I) + *to be* (am) + имя собственное / глагол / прилагательное + местоимение (I) + *to be* (am) + предлог + существительное/прилагательное. Приведем еще один пример:

- 2) а) – *I'm tired.*
- б) – *I'm hungry.*
- в) – *I'm cute* [Ibidem, 29a «Draculee, Draculaa»].
- а) – *Я устал.*
- б) – *Я – голоден.*
- в) – *А я – милашка.*

Таким образом, мы рассмотрели основные средства создания языковой игры, а также описали формальные признаки средств с наиболее ярко выраженными формализуемыми параметрами с целью дальнейшей идентификации языковой игры в англоязычном тексте посредством компьютерных программ и создания специализированного корпуса текстов, отражающего данное языковое явление. Результаты исследования формальных средств создания языковой игры представлены в таблице.

Вид идентификации лингвистических приемов создания языковой игры

Вид языкового приема	Вид идентификации		
	Возможно полностью идентифицировать	Возможна частичная идентификация	Невозможно идентифицировать
Лексико-семантические средства	Синонимы		Смысловое взаимодействие обыгрываемых слов, возникновения добавочных смыслов
	Омонимы		
	Паронимы		
	Фразеологизмы		
	Неологизмы		
Стилистические средства	Повтор	Антонимия	Ирония
		Гипербола	Антитеза
		Каламбур	Аллюзия
			Перифраз
Контекстуально-зависимые средства		Нарушение масштабов пространства и времени	Приблизительность/неопределенность
			Возможность/невозможность
			Эффект обманутого ожидания

Из приведенной таблицы видно, что к лингвистическим средствам создания языковой игры, идентификация которых полностью возможна, относятся: синонимы, омонимы, паронимы, фразеологизмы, неологизмы и повтор. Частично идентифицировать возможно антонимию, гиперболу, каламбур и нарушение масштабов пространства и времени. Средствами, идентификация которых невозможна в силу отсутствия общих грамматических и лексических признаков, являются: смысловое взаимодействие обыгрываемых слов, возникновение добавочных смыслов, ирония, антитеза, аллюзия, перифраз, приблизительность/неопределенность, возможность/невозможность, эффект обманутого ожидания.

На основе представленных результатов возможна дальнейшая работа над созданием электронного корпуса комических текстов путем аннотирования лингвистических средств создания языковой игры в текстовых массивах, принадлежащих различным типам дискурса.

Список литературы

1. **Ахманова О. С.** Словарь лингвистических терминов. 2-е изд-е. М.: Советская энциклопедия, 1969. 607 с.
2. **Булыгина Т. В., Шмелёв А. Д.** Языковая концептуализация мира. М.: Диалог, 1997. 576 с.
3. **Волкова Г. А.** Программа курса Логопедическая ритмика // Программы для студентов факультета коррекционной педагогики (специализация Логопедия). СПб., 1996. С. 45-60.
4. **Горелов И. Н., Седов К. Ф.** Основы психолингвистики: учебное пособие. М.: Лабиринт, 2001. 304 с.
5. **Гридина Т. А.** Языковая игра в детской речи // Русский язык в школе. М.: Диалог, 1993. № 4. С. 61-65.
6. **Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н.** Языковая игра // Русская разговорная речь: фонетика, морфология, лексика, жест. М.: Просвещение, 1983. С. 172-214.

7. **Каменский М. В.** Автоматизированный анализ корпуса текстов как методологическая основа построения и верификации когнитивно-функциональной модели дискурсных маркеров // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. 2013. Т. 1. № 4. С. 200-208.
8. **Каменский М. В.** Лингвистическая платформа GATE как среда автоматизированного анализа когнитивно-функциональных свойств дискурсных маркеров // Вестник Северо-Кавказского федерального университета. Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2014. № 3 (42). С. 234-238.
9. **Николина Н. А.** Типы межжанрового взаимодействия // Русский язык сегодня: сборник статей. М.: Прогресс, 2000. Вып. 1. С. 540-550.
10. **Потебня А. А.** Из записок по русской грамматике / общ. ред., предисл. и вступ. статья В. И. Борковского; Академия наук СССР, Отделение литературы и языка. М.: Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства просвещения РСФСР (Учпедгиз), 1958. Т. I-II. 536 с.
11. **Рузавин Г. И.** Логика и аргументация: учебн. пособие для вузов. М.: Культура и спорт; ЮНИТИ, 1997. 351 с.
12. **Шмелев А. Д.** Русский анекдот: текст и речевой жанр. М.: Наука, 2002. 131 с.
13. **Animaniacs** [Электронный ресурс]: animated series / produced by the collaboration of Steven Spielberg and Warner Bros. USA, 1993-1999. URL: http://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=animaniacs-1993&season=1 (дата обращения: 01.09.2015).
14. **Raskin V.** Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht: Reidel, 1985. 345 p.

**FORMAL FEATURES OF A LINGUISTIC GAME IN AN ENGLISH TEXT
(BY THE EXAMPLE OF SCRIPTS OF THE COMIC ANIMATED SERIES «ANIMANIACS»)**

Kabylkina Natal'ya Sergeevna
Kamenskii Mikhail Vasil'evich, Ph. D. in Philology
North-Caucasus Federal University
zahobeska@rambler.ru

The article presents the results of the research work "The electronic corpus of comic texts with the elements of a linguistic game (by the example of scripts of the animated series *Animaniacs*)", which is devoted to the development of an electronic corpus of comic texts with the elements of a linguistic game as a means of the study of a linguopragmatical potential of a linguistic game in the space of the American linguoculture. 450 contexts by the scripts of the series "Animaniacs" with an overall number of 100 series served as the material for the study. By the formalization of linguistic features of the creation of a linguistic game the automated identification of these methods is possible. The materials of the developed electronic corpus may be applied in linguistic studies on a linguistic game and the conclusions and research materials may be used in teaching linguistic courses such as the practice of oral speech, stylistics and lexicology of the English language, and also specialized courses in applied linguistics, such as automated information acquisition, automated text analysis.

Key words and phrases: linguistic game; applied linguistics; electronic corpus of texts; automated identification; formalization of linguistic techniques.

УДК 378

Педагогические науки

В статье рассматривается роль проектной деятельности в развитии умений самостоятельной работы на занятиях по иностранному языку, являющихся одним из показателей сформированности профессиональной компетентности выпускника вуза. Приводится пример учебного проекта и обсуждаются нетрадиционные формы контроля самостоятельной работы студентов при осуществлении ими проектной деятельности. Выявляются трудности, с которыми при этом сталкивается преподаватель иностранного языка.

Ключевые слова и фразы: проектная деятельность; междисциплинарный учебный проект; профессиональная компетентность; самостоятельная работа; эффект синергии; модульно-рейтинговая система оценки.

Казаева Наталия Николаевна, к. филол. н., доцент
Камаева Татьяна Павловна, к. пед. н., доцент
Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского
natkaz50@mail.ru; kamaevatat1@rambler.ru

**ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СТУДЕНТОВ И РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ
САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ[©]**

Цель статьи – показать развивающий потенциал проектной деятельности на занятиях по иностранному языку для формирования профессиональной компетентности современного выпускника вуза. При этом овладение приемами самостоятельной работы рассматривается обязательным условием достижения необходимой профессиональной компетентности.