

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

Формальные признаки лингвистических средств создания языковой игры в англоязычном тексте

Кабылжина Наталья Сергеевна

Студент

Северо-Кавказский Федеральный Университет, Филологии Журналистики и

Межкультурной Коммуникации, Ставрополь, Россия

E-mail: zahobeska@rambler.ru

В настоящее время широкое внимание лингвистов привлекают различные аспекты изучения языковой игры как лингвистического феномена. Вместе с тем, на современном этапе развития прикладной и теоретической лингвистики открытым остается вопрос создания специализированного корпуса текстов, отражающего данное языковое явление [3, 4]. С ростом возможностей современных компьютерных технологий с середины 1980-х гг. корпусная лингвистика получает бурное развитие, активно появляются корпусные проекты различных масштабов на разных языках и для различных целей [1]. Применение методологического аппарата корпусной лингвистики позволяет развивать теорию языковой игры, подробно изучать все ее лингвопрагматические особенности, а также показать важность исследования формальных признаков языковой игры в англоязычном тексте. Исследование формальных признаков различных видов языковой игры позволяет осуществить разработку электронного корпуса комических текстов с автоматизированным его аннотированием. В настоящем исследовании языковая игра рассматривается как феномен речевого общения и особый вид речетворческой семиотической деятельности, содержанием которого является стремление добиться в речи эффектов, носящих характер комического. Языковая игра рассматривается как осознанное нарушение языковых норм и речетекстовых стандартов, как нечто необычное, которое, вместе с тем позволяет четче определить норму и отметить многие особенности языка, в частности американского варианта английского языка, которые могли бы остаться незамеченными. Она развивает языковое чутьё, умение логически мыслить, слушать и слышать, раскрепощённость в обращении с понятиями, лёгкость и радость от общения [2]. Проведенное нами исследование было выполнено на материале скриптов комедийно-пародийного анимационного сериала «Animaniacs», поскольку анимация, являясь важным пластом американской лингвокультуры и, в частности, смеховой культуры, в значительной степени отражает общие тенденции американской лингвокультуры в части создания комического эффекта, в том числе посредством языковой игры. В современном языкознании находит широкое применение формальный метод исследования. Поэтому среди важнейших методологических вопросов современной науки о языке большое место занимает вопрос о возможностях и границах формализации лингвистических знаний. Нам интересен термин формализация с точки зрения представления различных средств создания языковой игры в виде специализированных формул, в общем виде представляющих существенные для их автоматизированной идентификации атрибуты текста, в котором 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. Из лексико-семантических

средств создания языковой игры существенными формальными признаками обладают лексические синонимы (- *What are those kids doing in my personal and private booth?* ("Animaniacs" 48a "Mobster Mash") «имя существительное + союз *or* союз *and* + синонимичное существительное»); паронимы (*a*) - *I mean I take offence* б) - *You want our fence?* ("Animaniacs" 71c "Bingo"), формальным признаком паронимов является наличие одних и тех же букв алфавита в разной последовательности в разных словах, но в одном контексте; омонимы (*a*) - *Oh, not now, mummy* б) - *That's not a mummy. Now, that's a mummy!* ("Animaniacs" 45a "Windsor Hassle"), формальный признак - наличие омонимов в одном контексте; неологизмы (*Warneritis* ("Animaniacs" 1a "De-Zanitized"), «фамилия главных героев (*Warner*) + какое-то количество добавочных букв в одном слове»; фразеологизмы ("*No pain, no painting*" ("Animaniacs" 11a "No pain, no painting"), фразеологические единицы можно идентифицировать в тексте, для этого необходимо знать, какой именно фразеологизм подвергается трансформации и какая его часть изменяется для создания языковой игры. К стилистическим средствам создания языковой игры, автоматическая идентификация которых представляется возможной, относятся гипербола (*a*) - *Do you know what keeps this studio running?* б) - *Uh... Your brilliant leadership?* в) - *I mean besides that* ("Animaniacs" 5a "Taming of the Screwy"), для гиперболы формальным признаком является наличие слов преувеличения, таких как *brilliant*, *great*, наличие таких слов в контексте языковой игры указывает на гиперболу; повтор (*a*) - *See anything, Benjamin?* б) - *Yes. I see water, water and more water* ("Animaniacs" 85a "Jakohontas"), формальным признаком повторов является наличие одного и того же слова два и более раз в одном контексте; каламбур (*a*) - *Who are you?* б) - *I'm Yakko* в) - *I'm Wakko* г) - *I'm... in love* ("Animaniacs" 84a "Cutie and the Beast"), «местоимение (*I*) + *to be* (*am*) + имя собственное лагол прилагательное + местоимение (*I*) + *to be* (*am*) + предлог + существительное прилагательное». Однако 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: смысловое взаимодействие обыгрываемых слов, возникновение добавочных смыслов, ирония, аллюзия, антитеза и перифраз. 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. Исследованный материал подготовлен для аннотирования в специализированной среде GATE в качестве лингвистического обеспечения электронного корпуса текстов. Таким образом, задача, поставленная на первом этапе исследования, посвященного созданию специализированного корпуса комических текстов, представляется решенной.

Литература

1. Захаров В.П. Информационно-поисковые системы: Учебно-метод. пособие. — СПб., 2011. — 48 с.
2. Николина Н.А., Агеева Е.А. Языковая игра в современной русской прозе /Русский язык сегодня: Сборник статей. Вып. 1. - М.: Прогресс, 2000. - С.551-561.
3. Martin Rod A. The Psychology of Humour. An Integrative Approach/ R.A. Martin. Burlington: Elsevier Academic Press, 2007. - 446 p.

4. McEnery T., Wilson, A. Corpus Linguistics. – Edinburgh: Edinburgh University Press, 2001.