



Научный диалог = Nauchnyi dialog = Nauchnyy dialog
ISSN 2225-756X, eISSN 2227-1295

Кунщикова М. О. Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингов / М. О. Кунщикова // Научный диалог. — 2021. — № 12. — С. 71—88. — DOI: 10.24224/2227-1295-2021-12-71-88.

Kunshchikova, M. O. (2021). Metalinguistic Activity of Wordplay Creator in Classroom Biligual Dialogs. *Nauchnyi dialog*, 12: 71-88. DOI: 10.24224/2227-1295-2021-12-71-88. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

DOI: 10.24224/2227-1295-2021-12-71-88

Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингов

Кунщикова Марина Олеговна

orcid.org/0000-0002-0499-9312

аспирант кафедры русского языка,
общего

языкознания и речевой коммуникации,
Уральский гуманитарный институт
marinakunshchikova@gmail.com

Уральский федеральный университет
имени первого Президента России
Б. Н. Ельцина
(Екатеринбург, Россия)

Metalinguistic Activity of Wordplay Creator in Classroom Bilingual Dialogs

Marina O. Kunshchikova

orcid.org/0000-0002-0499-9312

Post-graduate researcher
of the Department of the Russian, general
linguistics and speech communication,
Ural humanitarian institute
marinakunshchikova@gmail.com

Ural Federal University
named after the First President
of Russia B. N. Yeltsin
(Yekaterinburg, Russia)

© Кунщикова М. О., 2021

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Рассматривается феномен языковой игры в диалогах искусственных билингвов с высоким уровнем владения английским языком, практикующих этот иностранный язык то в аудиторных условиях, то в условиях реальной коммуникации. Подчеркивается, что диалоги вокруг фактов языковой игры становятся локусом метаязыковых высказываний участников речевого акта. Цель данной статьи — выявление метаязыковых высказываний креатора языковой игры, открывающих доступ к его метаязыковому сознанию через выявление его речевых стратегий. Новизна исследования в том, что языковая игра рассматривается в речи на иностранном языке и приравнивается к явлению метаязыкового порядка. Автор вводит понятие нормемы как узальной языковой единицы изучаемого языка, оказывающейся триггером создания неузальных игрем. Отмечается, что креатор языковой игры прибегает как к чисто формальной, так и к содержательной языковой игре, а создаваемые им игремы функционируют как социально направленные на конкретного адресата. Приводится подробная систематизация метаязыковых комментариев креатора, сопровождающих ввод игрем, а именно — собственно лингвистических и комментариев коммуникативного толка, что демонстрирует метаязыковую логику построения речевого акта.

Ключевые слова:

языковая игра; игрема; нормема; креатор языковой игры; метаязыковая рефлексия; искусственный билингвизм; билингвальный диалог.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

The article introduces the reader to the phenomenon of wordplay in the dialogues of classroom bilinguals with a high level of the English proficiency, who practice this foreign language either in classroom environment, or in real communication. It is emphasized that the dialogues around the facts of wordplay become the locus of metalinguistic utterances of the participants in this speech act. The purpose of this article is to identify the metalanguage utterances of the wordplay creator which open access to the creator's metalanguage consciousness through the identification of his speech strategies. The novelty of the research is that a foreign language speech is used as the wordplay source, and the wordplay is equated with the phenomenon of the metalanguage nature. The author presents the concept of normema as a standard language unit of the target foreign language, which turns out to be a trigger for the creation of non-standard language units or igremas. It is noted that the wordplay creator uses both the purely formal and meaningful wordplay, and the non-standard language units created by him function as socially directed at a specific addressee. A detailed systematization of the creator's metalanguage comments accompanying the wordplay input is given, namely, the linguistic and communicative comments, which demonstrates the metalanguage logic of constructing a speech act.

Key words:

wordplay; igrema; normema; wordplay creator; metalinguistic reflection; classroom bilingualism; bilingual dialog.

Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингвов

© Кунщикова М. О., 2021

1. Введение

Под языковой игрой мы признаем осознанное отклонение говорящего от языкового узуса, или «особую форму лингвокреативного мышления, основанную на способности говорящего к актуализации и переключению (ломке) ассоциативных стереотипов порождения, восприятия, употребления языковых знаков при использовании лингвистических операциональных механизмов» [Гридина, 1996, с. 192]. Традиционно прием языковой игры в речи носителей языка освещается достаточно подробно [Витгенштейн, 1958; Булыгина и др., 1997; Гридина, 1996, 2008; Земская и др., 1983; Норман, 1987; Санников, 2002], хотя такого же исследовательского внимания заслуживает и реализация языковой игры в речи иностранцев или искусственных билингвов.

Феномен искусственного билингвизма понимается как изучение иностранного языка под руководством преподавателя в специально смоделированных учебных условиях [Верещагин, 1969; Вайнрайх, 1972; Розенцвейг, 1972; Щерба, 1974; Жлуктенко, 1974; Вишневская, 1997; Черничкина, 2007; Абрамова и др., 2011]. Мы полагаем, что современный процесс изучения иностранного языка предполагает попеременную смену двух состояний, когда изучающий этот язык находится то в рамках контроля языкового узуса со стороны преподавателя, то в режиме свободной профессиональной и дружеской коммуникации на изучаемом языке. В первом случае можно говорить о максимально включенной рефлексии относительно норм и правил изучаемого языка, во втором — о готовности к эксперименту и терпимости по отношению к ошибкам и искажениям формы.

Прогресс в овладении иностранным языком приводит к активизации рефлексии и появлению метаязыковых высказываний в речи билингвов на иностранном языке.

Локусом сосредоточения этих высказываний в дискурсе становятся проявления языковой игры, когда билингвы, «играя» формой и содержанием доступных им языковых единиц, рефлексиируют в диалогах эвристического характера [Crystal, 1998]. Такая речевая ситуация, в свою очередь, активизирует метаязыковое сознание (МЯС) билингвов, находящее свое отражение в метатекстах вокруг фактов языковой игры.

Явление метаязыкового сознания особенно подробно изучено на примере обыденной речи [Арутюнова, 1987, 1988, 2006; Блинова, 2007; Ростова, 2000]. Согласно А. Н. Ростовой, жанрообразующими признаками метатекстов являются особый образ коммуникантов, тематическая приуроченность, а также структурно-композиционные особенности метатекстов [Ростова, 2000, с. 56].

2. Игровые диалоги искусственных билингвов как объект исследования

В статье представлены игровые диалоги искусственных билингвов, реализующие коммуникативные стратегии креатора языковой игры, который обеспечивает не только ввод языковой игры в коммуникацию, но и, в отдельных случаях, вербализацию логики своего игрового усилия, а также механизмов приема языковой игры. Цель данной статьи — выявить и систематизировать метаязыковые комментарии креаторов языковой игры, которые открывают доступ к их метаязыковому сознанию и речевым стратегиям.

Материал исследования составил записи 428 игровых диалогов на английском языке. Участники этих игровых диалогов — представители трех сообществ: студенты кафедры германской филологии Уральского федерального университета, преподаватели английского языка, проходящие обучение для получения сертификата CELTA, а также участники международной программы обмена Фулбрайт, находящиеся на обучении в университетах США. Английский язык для всех респондентов является иностранным, а их родные языки — русский, татарский, азербайджанский, узбекский, испанский, португальский, арабский, турецкий, японский, зулу, бирманский и кхмерский языки. Уровень владения английским языком у всех респондентов официально подтвержден различными языковыми экзаменами и оценен как B2 или C1. За речью респондентов велось наблюдение с целью выявить игры в их речи.

А. Н. Ростова полагает, что «для живого, непринужденного общения метакоммуникация — явление довольно редкое» [Ростова, 2000, с. 57]. Материал собранных игровых сюжетов речи искусственных билингвов показывает, что метакоммуникативная языковая игра встречается как в ситуации языковых занятий, так и в ситуации повседневного общения билингвов. Однако билингвы-креаторы чаще применяют прием языковой игры именно в непринужденной коммуникации.

3. Нормема и играма: ключевые термины и понятия исследования

Первичным стимулом для активизации метаязыкового сознания билингва-креатора языковой игры становится **нормема** как узуальная язы-

ковая единица фонетического, морфологического или лексического уровня изучаемого языка, которая обладает шлейфом ассоциаций различного рода, позволяющих билингву осуществлять игровые трансформации ткани иностранного языка в виде **игрем** (термин Т. А. Гридиной), *то есть* окказиональных и специально созданных языковых единиц.

Креаторами языковой игры в рамках собранных игровых диалогов искусственных билингвов становились как студенты языковых специальностей, так и студенты / исследователи неязыковых специальностей. В том и другом случае билингвы осознанно создают такие условия, при которых игра привлекает внимание адресата языковой игры, используя графическое выделение или кавычки в письменном общении (в переписках в мессенджерах в Интернете или учебных эссе), а также особое интонационное выделение (паузирование или акцентирование с помощью более громкого / четкого произношения).

Приведем фрагмент из переписки в чате относительно фотографии, на которой изображены газета Нью-Йорк Таймз и ягоды:

ИБ¹: *A **b-e-r-r-y** New Yorkish picture!* <Я-г-о-д-н-а-я нью-йоркская фотография!>

НЯ: *Berry true!* <Ягодно верно!>.

Далее при представлении примеров из игровых диалогов билингвов используются сокращения: ИБ для обозначения искусственного билингва, изучающего английский язык как иностранный и неродной, НЯ для представления носителя английского языка, который для него является родным, а также МЗ для отсылки к мотивирующему значению.

Искусственный билингв прибегает к графическому выделению с использованием дефисов после каждой буквы игремы *b-e-r-r-y* «ягода», созданной на основе нормы *very* «очень». Собеседник-носитель языка подтверждает факт распознавания игремы и отвечает той же игремой, но уже без графического выделения.

Еще пример:

ИБ¹: *Got admitted in Columbia University.* <Меня приняли в университет Колумбия.>

ИБ²: *ConGRADs!* <Поздравляю.>

На основании двух норм *congrats* «поздравления / поздравляю» и *graduate* «студент (магистратуры)», воспользовавшись графическим выделением корня *-grad-*, искусственный билингв создает игрему *conGRADs*, которую можно истолковать как «поздравляю с поступлением в магистратуру».

Другим способом привлечения внимания к игреме оказывается употребление соответствующей нормы. Например:

ИБ: *These guys are **self-propelled** because they often have to look for the projects by themselves and really '**self-focused**' since their self-knowledge*

is the guarantee for the quality job search. <Эти ребята сами себя продвигают (МЗ: самодвижущиеся), поскольку они часто вынуждены самостоятельно искать проекты и по-настоящему самосфокусированные, ибо знание себя — гарант качественного поиска работы.>

Ввод креатором-билингвом в диалог игровых окказиональных языковых единиц представляет для него риск, поскольку игры в речи на иностранном языке могут вызывать как отрицательную, так и положительную реакцию со стороны собеседников креатора языковой игры. Отрицательная реакция чаще всего наблюдается со стороны профессионального искусственного билингва (например, преподавателя английского языка, для которого он неродной) или носителя английского языка, для которого это родной язык, в связи с их большей установкой на соответствие высказывания узусу.

В игровых диалогах с участием только искусственных билингвов вне учебных языковых занятий и без участия носителей английского языка **редким явлением** оказывается критика осознанно создаваемых лингво-креативных окказионализмов. В таких случаях билингвы проявляют еще большую свободу при создании игрем в своей речи на иностранном языке.

В любом случае создаваемая билингвом игра производится ради того нового содержания, которое фиксируется в ней и важно для текущей коммуникации.

Приведем пример из переписки двух искусственных билингвов:

ИБ¹: *What's your name? Say it again please.* <Как тебя зовут? Скажи снова, пожалуйста.>

ИБ²: *I'm **Winer**.* <Я Винер.>

ИБ¹: ***Winer**, you are a real **WINNER**. You can win any game.* <Винер, ты настоящий победитель. Ты можешь выиграть любую игру.>

ИБ²: *All medals and cups are mine.* <Все медали и кубки мои.>

ИБ¹: *Any game is worth the shot for you.* <Для тебя любая игра стоит того, чтобы в нее сыграть.>

Имя *Winer* (нормема) интерпретировано креатором как **WINNER** «победитель» и снабжено комментарием: *You can **win** any game* (Ты можешь выиграть любую игру). Такая интерпретация имени приходится по душе второму билингву, и он продолжает развивать тему победы, комментируя *All medals and cups are mine* (Все медали и кубки мои), что, в свою очередь, вызывает дополнительную реакцию креатора в виде реплики: *Any game is worth the shot for you* (Для тебя любая игра стоит того, чтобы в нее сыграть).

Также игровые диалоги нередко создаются билингвами ради общего веселья, языкового эксперимента и поддержания контакта. При этом создание игры может носить формальный характер.

В следующем примере представлена реализация игры именно тако-го плана:

ИБ¹: *Leon Trotsky thinks you're hotsky*. <Лев Троцкий думает, что ты горяч.> (комментарий к фотографии второго билингва из спортивного зала)

ИБ²: *The dictionary was lost. Lol*. <Словарь потерялся. Очень смешно.>

Искусственный билингв создал игру *hotsky* в рифму к норме *Trotsky*, однако содержательная связь оказалась затемнена для собеседника, что подтверждается его комментарием о «потерянном словаре».

Если креатор снабжает игру метаязыковыми комментариями, показывающими, какие именно семы были активированы, то адресат языковой игры обычно не только признает игровое усилие собеседника, но и расширяет пространство диалога дополнительными смысловыми комментариями. Если же языковая игра создается формально, то общение часто сводится к отрицательной реакции собеседника.

Игры, конструируемые искусственным билингвом в ходе общения на иностранном языке, функционируют как «социально направленные» языковые единицы, адресованные конкретному собеседнику. Они не существуют как потенциально возможные единицы для речевой коммуникации, а создаются в процессе речевого акта, хотя и являются лишь потенциально возможными в узусе изучаемого языка. Создается впечатление, что это происходит под влиянием англо-саксонской традиции создания **каламбуров** и обязательно следующего после этого акта разгадывания его собеседниками. Часто во время аудиторных занятий по английскому языку эта лингвокреативная традиция становится темой для изучения, поэтому вполне вероятно, что в реальной коммуникации билингвы-креаторы отражают такую игровую речевую привычку креаторов-носителей языка, но результат билингвальной языковой игры выходит за пределы каламбура в чистом виде, поскольку игры билингвов чаще всего оказываются воплощением нового содержания, свидетелями которого билингвы оказываются в реальной коммуникации на иностранном языке.

4. Метаязыковые комментарии креатора языковой игры

Важным аспектом исследования является анализ предложенных билингвами метаязыковых комментариев, отражающих собственно языковые и коммуникативные стратегии субъекта языковой игры.

Креатор-билингв демонстрирует два типа метаязыковых комментариев: комментарии с отсылкой к лингвистической информации и комментарии с отсылкой к коммуникативным процессам речевого акта.

Сначала рассмотрим собственно лингвистические метаязыковые комментарии. Креатор языковой игры, как уже говорилось выше, идет на ком-

муникативные риски, создавая окказиональные языковые единицы в ходе общения на иностранном языке, поскольку находится между двумя желаниями — желанием презентовать продукт своего языкового творчества, произведенный на основе умения создавать необычные конфигурации языковых форм и смыслов за счет отклонения от узуса иностранного языка, и желанием одновременно показать знание этого узуса, чтобы у собеседника не создавалось ощущения лингвистической некомпетентности билингва-креатора языковой игры. Поэтому первой метаязыковой стратегией креатора языковой игры становится непосредственный ввод нормы, который может реализовываться в двух вариациях: ввод нормы без идентификации, а также ввод нормы с идентификацией (приведением ее значения).

С одной стороны, в билингвальный диалог могут быть одновременно введены и играма, и норма без каких-либо дополнительных толкований.

Например:

ИБ¹: *That's a horse of a different colour.* <Это другая вещь (МЗ: это лошадь другого цвета).>

ИБ²: *That's a fox of a different colour.* <Это лиса другого цвета.>

ИБ³: *That's a wolf of a different colour.* <Это волк другого цвета.>

ИБ^{2,3}: *Very funny.* <Очень смешно.>

ИБ¹: *You are neat animal pun masters.* <Вы аккуратные мастера животных каламбуров.>

Другая иллюстрация:

ИБ¹: *How old are you? How young are you?* <Сколько тебе лет? (МЗ: насколько ты старый?) Насколько ты молодой?>

ИБ²: *Very punny!* <Очень каламбурно.>

С другой стороны, ввод нормы может связан с разъяснением ее значения (идентификацией) в самой ткани диалога билингвов. Например:

ИБ¹: *There is one more idiom with beef. That's 'to beef up' meaning 'to improve'. I would say 'beef up my salad'.* <Существует еще одна идиома со словом «говядина». Это выражение 'to beef up' в значении «улучшать» (МЗ: говядина вверх). Я бы сказала: «Говядина вверх мой салат».>

ИБ²: *A Muslim person would say 'Pork away my salad'. A Russian would say, 'Chicken up my salad'.* <Мусульманин бы сказал «свинина прочь мой салат». Русский бы сказал «курица вверх мой салат».>

ИБ¹: *Any nationality can contribute to this English creativity.* <Любая национальность может внести вклад в эту английскую креативность.>

Креатор-билингв проговаривает, что использует норму *to beef up*, и сразу сообщает ее значение.

Вторая метаязыковая стратегия креатора языковой игры связана с вводом игры без идентификации (прямого толкования) или с идентификацией (указанием ее значения).

При вводе игры без идентификации могут наблюдаться разные случаи.

(1) Значение игры становится доступным собеседнику благодаря непосредственному соседству с нормой в рамках игрового речевого акта:

ИБ¹: *Look at the cats lying together on the sofa. Such a **brotherhood**.* <Посмотри на кошек, лежащих на диване. Какое братство!>

ИБ²: *Such a **cathood**!* <Какое котство («братство кошек»)!>;

(2) Значение игры становится доступным собеседнику благодаря указанию на семантические отношения, связывающие норму и игру:

ИБ¹: *Every **Friday** is **anti-Monday**.* <Каждая пятница — анти-понедельник.>

ИБ²: *How come?* <Как так?>

ИБ¹: *Actually, **Monday** is an **antihero** who makes you work hard, and **Friday** is a **hero** who can help you relax. I am not sure that I make my fun message clear.* <На самом деле понедельник — антигерой, который заставляет тебя работать усердно, а пятница — герой, который помогает тебе расслабиться. Я не уверен, что сделал свое смешное послание понятным.>

ИБ²: *It's ok. I see the difference and the antonym.* <Ок, я вижу разницу и антоним.>

ИБ²: *It's a little confusing since Friday is a hero, and Monday is an antihero. Oh never mind! Such a **brainteaser**. I give up myself.* <Это немного запутанно, поскольку пятница — герой, а понедельник — антигерой. Проехали! Такая головоломка. Я сам сдаюсь.>

Вводимая игра «anti-Monday» / «анти-понедельник» подробно комментируется с опорой на семантические отношения «герой-антигерой». При этом семантическое толкование образа антигероя как того, кто «заставляет работать», а героя — как того, кто «помогает расслабиться», нельзя признать типичным, поэтому, несмотря на заверения собеседника, что игра понятна, креатор чувствует неудовлетворенность. Характерно, что адресат, пытаясь убедить креатора, что игра «принята», апеллирует не к семантике, а к формальным отношениям («вижу разницу и антоним») — то есть «понимаю, что пятница противопоставлена понедельнику»).

(3) Значение игры становится доступным собеседнику благодаря графическому (в письменной коммуникации) или интонационному (в устной коммуникации) выделению игры.

Например, в фрагменте из студенческого эссе норма *woman* «женщина» одновременно становится игрой за счет графического выделения элемента MAN («мужчина») в ее составе:

ИБ: *Jane Eyre as a woMAN had a strong personality being a woman and a man simultaneously.* <Джейн Эйр как женщина-мужчина имела сильную личность, будучи женщиной и мужчиной одновременно.>

(4) Значение игры становится доступным собеседнику благодаря созданию ряда игр, в рамках которого, в зависимости от замысла креатора, может также проявляться смысловая коннотативная иерархия.

Например, креатор представляет две игры *abercrombing* «процесс покупок в магазине Abercrombie & Fitch» и *holistering* «процесс покупок в магазине Holister», вполне понятные собеседнику:

ИБ¹: *Abercrombing and holistering are crazy! Too expensive!* <Аберокромбинг и холистеринг сумасшедшие. Слишком дорого!>

ИБ²: *Reframe this process. It's not shopping, it's getting the exposure to the culture and getting the cultural artifact.* <Сделай переосмысление этого процесса. Это не шопинг, а получение доступа к культуре и культурным артефактам.>

В следующем примере переписки в чате видим не только употребление двух игр, но и попытку их градации по интенсивности обсуждаемого признака «владения навыком»:

ИБ¹: *Skating is **not my cup of tea**.* <Коньки не мой конек (МЗ: не моя чашка чая).>

ИБ²: *It can be your **cup of coffee** if you master your skill and make it higher.* <Это может быть твоя чашкой кофе, если ты будешь оттачивать навык и делать его выше.>

ИБ¹: *I guess you refer to the assumption that coffee is stronger than tea. Your logic is not scientifically proven. It can be **my cup of smoothie** because I usually fall down and melt the ice.* <Я думаю, что ты ссылаешься на предположение, что кофе крепче, чем чай. Твоя логика не доказана научно. Это может быть и моей кружкой смузи, поскольку я падаю и топлю лед.>

ИБ²: *We are linguistically weird.* <Мы лингвистически странны.>

ИБ¹: *What's happening here is so linguistically beautiful and juicy.* <То, что здесь происходит, лингвистически красиво и сочно.>

Игра может быть введена билингом в высказывание одновременно с ее толкованием (идентификацией), см. ниже.

(5) Значение игры становится доступным собеседнику благодаря непосредственному приведению толкований:

ИБ: *They gave us a **heads-up** and we gave them a **heads-down**. I mean we didn't understand a thing.* <Они ввели нас в курс дела (МЗ: они дали нам

головы-вверх), а мы дали им головы-вниз. Я имею в виду, что мы ничего не поняли.>

НЯ: *You're kinda free with mixing the words up.* <Ты словно бы свободно смешиваешь слова.>

В этом примере ввод игрымы «*we gave them a heads-down*» («мы дали им головы-вниз») сопровождается толкованием, объявленным посредством конструкции «*I mean*» («Я имею в виду»).

В следующем примере игреме *your little Apple* («твое маленькое яблоко») предпослано толкование «*your hometown*» («твой родной город»):

ИБ¹: *Are you back to the Big Apple?* <Ты вернулся в Нью-Йорк (МЗ: Большое яблоко).>

ИБ²: *Yes.* <Да.>

ИБ¹: *Remember your hometown. Appreciate your little Apple.* <Помни свой родной город. Цени свое маленькое яблоко.>

(6) Значение игрымы становится доступным собеседнику благодаря акцентированию мотивирующего признака, закладываемого в план содержания игрымы:

— СЕМЫ ИНТЕНСИВНОСТИ:

НЯ: *Dig through the article.* <Внимательно читай статью. (МЗ: Копай вглубь статьи).>

ИБ¹: *I'll dig through the gold.* <Буду копать вглубь золота.>

НЯ: *Precisely, haha, and dig through silver, and platinum.* <Точно, ха-ха, копай вглубь серебра и платины.>

ИБ¹: *The whole house of precious metals. Me saying this and thinking I'm hilarious.* <Целый дом драгоценных металлов. Говорю это — и думаю, что у меня отличное чувство юмора.>

В диалоге развивается скрипт ситуации «копать что-либо», подразумевающей процесс копания «пространства / емкости / полости, наполненных чем-либо и открывающихся внутрь при погружении в них». Происходит нарушение сочетаемости в рамках нормы «*dig through something*» / «копать вглубь чего-либо», и предлагается играма «*dig through the gold*» / «копать вглубь золота», подменяющая процесс копания вглубь некоего пространства его результатом (золотом), что подрывает не только сочетаемость слов в указанной узальной языковой единице, но и традиционную логику. Очевидно, что креатор языковой игры перешел путем буквального прочтения из изначально широкого скрипта ситуации «копать что-либо» в значении «исследовать что-либо» в образ «копать землю, чтобы найти в ней драгоценные металлы». Этот образный переход позволил ему осуществить замену по линии «*article* > *gold*» / «статья > золото», что, в свою очередь, привело к следующей, уже активирующей сему интенсивности, линии трансформаций до

«article > gold> silver > platinum» / «статья > золото > серебро > платина» и получению игры «dig through silver, and platinum» / «копай вглубь серебра и платины» уже в речи носителя языка, что, безусловно, представляет наивысшую игровую ценность и большую удачу для креатора-искусственного билингва. Новый игровой образ «копать землю в поиске драгоценных металлов» лег в основу данной реализации приема языковой игры и был поддержан финальным комментарием креатора первой игры в ответ на игру носителя языка, отразившим и поддерживавшим новый метафорический образ поиска драгоценных металлов: «the whole house of precious metals» / «целый дом драгоценных металлов»;

— СЕМЫ ОЦЕНКИ:

В следующем разговоре искусственных билингвов оценочность при переходе от нормы к игре проявляется не только в выборе прилагательных *funny, weird, scary, bad, nice* («смешные, странные, пугающие, плохие, хорошие»), но и через сопутствующий оценочный метаязыковой комментарий «That one was gross» («Эта шутка не самая приятная»):

ИБ¹: *There're always skeletons in the wardrobe when you get to know people closer.* <Всегда есть скелеты в шкафу, когда ты узнаешь людей ближе.>

ИБ²: *Yes, there're always skeletons and their funny, weird, scary, bad, nice bones.* <Да, всегда есть скелеты и их смешные, странные, пугающие, плохие, хорошие кости.>

ИБ¹: *That one was gross!* <Эта шутка не самая приятная.>

ИБ²: *Of course, fasten your belts, Xray bones and get ready for funny, weird, scary, bad, nice people's stories.* <Конечно, пристегивай ремни, сканируй кости и приготовься к смешным, странным, пугающим, плохим, хорошим историям людей.>

— СЕМЫ ОБРАЗНОСТИ:

В приведенном ниже диалоге акцентируется образ света при буквальном прочтении используемой нормативной идиомы, и переход *bright > dark* («яркий» > «темный») сопровождается комментарием «*since it reveals too much*» («поскольку она обнаруживает слишком много»):

ИБ: *Look on the bright side. Never look on the dark side since it reveals too much.* <Мысли позитивно (МЗ: смотри на яркую сторону). Никогда не смотри на темную сторону, поскольку она обнаруживает слишком много.>

НЯ: *Too philosophical.* <Слишком философски.>

Третьей метаязыковой стратегией креатора языковой игры в речи на изучаемом иностранном языке становится комментирование процесса коммуникации в отношении введенной игрем(ы).

В частности, такие комментарии:

1. СОЖАЛЕНИЕ О КОНТРОЛЕ ЗА ИГРОВЫМ ПОВЕДЕНИЕМ:

ИБ¹: *Oh I see you're a big fan of the Quaker Oats. You're such a cereal killer!* <Я вижу, что ты большой фанат каши фирмы «Quaker Oats» (Овес квакеров). Ты настоящий убийца блюд из круп.>

ИБ²: *Oh stop it! You're killing me!* <Прекрати это! Ты меня убиваешь этим!>

ИБ¹: *Oh don't call the pun police. What's more, not only you should have that skill of killing.* <Только не звони в полицию каламбуров. И потом не только тебе следует владеть навыком убийства.>

Адресат языковой игры отрицательно реагирует на вводимую игру и просит прекратить ее. Креатор-биллинг не принимает такого контроля за своим лингвокреативным поведением, отмечая «*Oh don't call the pun police*» / «Только не звони в полицию каламбуров».

2. УКАЗАНИЕ ФУНКЦИИ ИГРЕМЫ:

НЯ: *Beauty is in the eye of the beholder.* <Красота в глазах смотрящего.>

ИБ¹: *Everything is in the eye of the beholder. In general, all the aspects of human life depend on the perspective.* <Все в глазах смотрящего. В целом все аспекты человеческой жизни зависят от точки зрения.>

ИБ²: *You're being poetic. The pun is weak though.* <Ты необычным образом поэтичен. А каламбур при этом слаб.>

ИБ¹: *Just kidding.* <Просто шучу.>

В этой ситуации идиомы-нормема «*beauty is in the eye of the beholder*» («красота в глазах смотрящего») была преобразована в игру «*everything is in the eye of the beholder*» («все в глазах смотрящего»), что сразу же получило оценку со стороны собеседника, причем в негативном ключе: «*the pun is weak though*» («каламбур при этом слаб»).

3. ВЫРАЖЕНИЕ РАДОСТИ КРЕАТОРА В ОТВЕТ НА «СЧИТЫВАНИЕ» АДРЕСАТОМ ЕГО ИГРЕМЫ:

ИБ¹: *Design management is a true desire management.* <Дизайн-менеджмент — настоящий менеджмент желаний.>

ИБ²: *True that! It's based on your client's desires.* <Точно! Он основывается на желаниях клиента.>

ИБ¹: *You got me!* <Ты понял меня!>.

В рамках данной переписки искусственных биллингов игровая логика первого биллинга по преобразованию нормемы *design management* («дизайн-менеджмент») в игру *desire management* («менеджмент желаний») считана вторым биллингом, что вызывает эмоциональную реакцию креатора: «*You got me!*» («Ты понял меня!»).

4. ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА БИЛИНГВОМ СОБСТВЕННОЙ КРЕАТИВНОСТИ:

ИБ¹: *This conference is such a great coffereence. They serve awesome coffee.* <Эта конференция — такая замечательная коференция. Они подают невероятный кофе.>

ИБ²: *A real lattterence, and cappucinerence. People may have already heard the puns of this nature but new coinages always add to the pun.* <Настоящая латтеренция и капучиноренция. Люди уже могли слышать каламбуры подобного рода, но неологизмы всегда вносят свой вклад к такому каламбуру.>

ИБ¹: *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.>

ИБ³: *It's so relatable.* <Так понимаю.>

Собеседник не только создает ответную цепочку игрем в ответ на игрему *coffereence* креатора, но и комментирует создание этой игровой цепочки, находясь в метапозиции по отношению к собственному языковому творчеству и признавая силу дополнительных комментариев по отношению к уже сказанному каламбуру.

5. ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ОЦЕНКА БИЛИНГВОМ СОБСТВЕННОЙ КРЕАТИВНОСТИ:

ИБ¹: *I'm pyramiding right now.* <Я сейчас пирамидничаю.>

ИБ²: *I beg your pardon. Shed some creative light on your English words.* <Я прошу твоего прощения. Пролей немного креативного света на твои английские слова.>

ИБ¹: *My English is exclusive. Only I understand my jokes.* <Мой английский исключает других людей. Только я понимаю мои шутки.>

ИБ²: *Wait, you can make it inclusive with extra details directing listener's attention.* <Подожди, ты можешь сделать, чтобы он включал других людей с помощью дополнительных деталей, направляющих внимание слушателя.>

ИБ¹: *Forget it!* <Забудь!>

Креатор сначала отмечает, что его английский язык и играма на этом языке понятна только ему самому, а в ответ на просьбу собеседника объяснить ее значение предлагает больше об этом не говорить.

5. Выводы

Если объединить три базовых метаязыковых стратегии креатора языковой игры, то можно увидеть, что все они сводятся к одной крупной метазадаче, а именно к созданию условий для лучшего считывания игремы собеседником и вербализации содержательной связи нормемы и создаваемой на ее основе игремы.

Выделенные метаязыковые стратегии креатора-субъекта языковой игры также ярко демонстрируют, что тематически игремы в речи билингва

на иностранном языке посвящены либо собственно языковым процессам, либо особенностям речевой коммуникации в широком смысле этого слова.

Объединение всех метаязыковых стратегий креатора позволяет увидеть общую структурно-композиционную картину особенностей введения приема языковой игры креатором-билингвом в реальную коммуникацию.

1. Метаязыковые комментарии относительно собственно лингвистической информации:

1.1. ввод нормы в диалог:

1.1.1. ввод нормы без идентификации (без прямого приведения ее значения)

1.1.2. ввод нормы с идентификацией (с приведением ее значения);

1.2. ввод игры в диалог:

1.2.1. ввод игры без идентификации (без прямого приведения ее значения):

— благодаря непосредственному соседству с нормой в рамках игрового речевого акта;

— благодаря указанию на семантические отношения, связывающие норму и игру;

— благодаря графическому (в письменной коммуникации) или интонационному (в устной коммуникации) выделению игром;

— благодаря созданию ряда игр, в рамках которого, в зависимости от замысла креатора, может также проявляться смысловая коннотативная иерархия;

1.2.2. ввод игры с идентификацией (с приведением ее значения):

— благодаря непосредственному приведению толкований;

— благодаря акцентированию мотивирующего признака, закладываемого в план содержания игры (смысл интенсивности, оценки и образности).

2. Метаязыковое комментирование процесса коммуникации в отношении введенной игры(ы):

— сожаление о контроле за игровым поведением;

— указание функции игры;

— выражение радости креатора в ответ на «считывание» адресатом его игры;

— положительная оценка билингвом собственной креативности;

— отрицательная оценка билингвом собственной креативности.

Структура диалогов с использованием языковой игры как формы рефлексии искусственных билингвов обладает тремя частями — зачин, ядро и периферия в виде возможных метаязыковых комментариев.

В зачине осуществляется ввод нормы, который сигнализирует появление новой темы. Затем происходит ввод игры, выступающей как

свидетельство включения игрового режима трансформации языкового материала и путем метода остранения деавтоматизирующей восприятие адресата языковой игры.

Как только адресат языковой игры оказывается вовлеченным в процесс разгадывания игры, предложенной его вниманию билингвом-креатором, происходит вербализация ядра игрового речевого акта билингвов с помощью разнообразных метаязыковых комментариев. При этом все комментарии, касающиеся непосредственно логики создания игрем, можно отнести к ядру такого речевого акта, а комментарии, связанные с особенностями коммуникации билингвов в широком смысле, — к периферии этого речевого акта.

Также отметим, что вербализованная рефлексия относительно игрем в речи на иностранном языке, пусть и спорадически присутствующая в речи билингвов, часто оказывается прекрасным источником данных о метаязыковом сознании билингва, позволяющих прояснить, как происходит освоение иностранного языка.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Абрамова И. Е.* Искусственный билингвизм : проблемы и решения / И. Е. Абрамова, А. В. Ананьина. — Петрозаводск : Издательство ПетрГУ, 2011. — 219 с. — ISBN 978-5-8021-1234-2.
2. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык / Н. Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. — 1987. — № 3. — С. 3—19.
3. Арутюнова Н. Д. Типы языковых значений : Оценка. Событие. Факт / Н. Д. Арутюнова. — Москва : Наука, 1988. — 341 с. — ISBN 5-02-010870-7.
4. Арутюнова Н. Д. Виды игровых действий / Н. Д. Арутюнова // Логический анализ языка : Концептуальные поля игры. — Москва : Индрик, 2006. — С. 5—16. — ISBN 5-85759-368-9.
5. Блинова О. И. Мотивология и ее аспекты / О. И. Блинова. — Томск : Издательство Томского университета, 2007. — 394 с. — ISBN 5-7511-1941-X.
6. Булыгина Т. В. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики) / Т. В. Булыгина, А. Д. Шмелев. — Москва : Школа «Языки русской культуры», 1997. — 576 с. — ISBN 5-88766-051-1.
7. *Вайнрайх У.* Одноязычие и многоязычие / У. Вайнрайх // Новое в лингвистике. — Москва : Прогресс, 1972. — Выпуск VI : Языковые контакты. — С. 25—60.
8. Верещагин Е. М. Психологическая и методологическая характеристика двуязычия (билингвизма) / Е. М. Верещагин. — Москва : МГУ, 1969. — 160 с.
9. Витгенштейн Л. Логико-философский аспект / Л. Витгенштейн. — Москва : Наука, 1958. — 133 с.
10. Вишневская Г. М. Билингвизм и его аспекты : учебное пособие / Г. М. Вишневская. — Иваново : ИвГУ, 1997. — 99 с. — ISBN 5-230-01739-2.
11. *Гридина Т. А.* Языковая игра : стереотип и творчество / Т. А. Гридина. — Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 1996. — 214 с. — ISBN 5-7186-0102-X.

12. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте / Т. Н. Гридина. — Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2008. — 165 с. — ISBN 978-5-7186-0554-9.
13. Жлуктенко Ю. А. Лингвистические аспекты двуязычия / Ю. О. Жлуктенко. — Киев : Вища Школа, 1974. — 175 с.
14. Земская Е. А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексикология. Жест / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова. — Москва : Наука, 1983. — 404 с.
15. Норман Б. Ю. Язык : знакомый незнакомец / Б. Ю. Норман. — Минск : Вышэйшая школа, 1987. — 222 с.
16. Розенцвейг В. Ю. Основные вопросы теории языковых контактов / В. Ю. Розенцвейг // Новое в лингвистике. — Москва : Прогресс, 1972. — Выпуск 6. — С. 5—27.
17. Ростова А. Н. Метатекст как форма экспликации метаязыкового сознания (На материале рус. говоров Сибири) / А. Н. Ростова. — Томск : Издательство Томского университета, 2000. — 194 с. — ISBN 5-7511-1192-3.
18. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. — Изд. 2-е, испр. и доп. — Москва : Языки славянской культуры, 2002. — 552 с. — ISBN 5-94457-037-7.
19. Черничкина И. К. Искусственный билингвизм : лингвистический статус и характеристики : автореферат диссертации ... доктора филологических наук : 10.02.19 / И. К. Черничкина. — Волгоград, 2007. — 30 с.
20. Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность / Л. В. Щерба. — Ленинград : Наука, 1974. — 428 с.
21. Crystal D. *Language Play : Language* / D. Crystal. — London : Penguin Books, 1998. — 248 p. — ISBN 0140273859.

REFERENCES

- Abramova, I. E., Ananyina, A. V. (2011). *Artificial bilingualism: problems and solutions*. Petrozavodsk: PetrSU Publishing House. 219 p. ISBN 978-5-8021-1234-2. (In Russ.).
- Arutyunova, N. D. (1987). Anomalies and language. *Questions of linguistics*, 3: 3—19. (In Russ.).
- Arutyunova, N. D. (1988). *Types of linguistic meanings: Evaluation. Event. Fact*. Moscow: Nauka. 341 p. ISBN 5-02-010870-7. (In Russ.).
- Arutyunova, N. D. (2006). Types of game actions. In: *Logical analysis of language: Conceptual fields of the game*. Moscow: Indrik. 5—16. ISBN 5-85759-368-9. (In Russ.).
- Blinova, O. I. (2007). *Motivology and its aspects*. Tomsk: Tomsk University Publishing House. 394 p. ISBN 5-7511-1941-H. (In Russ.).
- Bulygina, T. V., Shmelev, A. D. (1997). *Linguistic conceptualization of the world (based on the material of Russian grammar)*. Moscow: School "Languages of Russian Culture". 576 p. ISBN 5-88766-051-1. (In Russ.).
- Chernichkina, I. K. (2007). *Artificial bilingualism: linguistic status and characteristics. Abstract of Doct. Diss.* Volgograd. 30 p. (In Russ.).
- Crystal, D. (1998). *Language Play: Language*. London: Penguin Books. 248 p. ISBN 0140273859.
- Gridina, T. A. (1996). *Language game: stereotype and creativity*. Yekaterinburg: Ural State Pedagogical University. 214 p. ISBN 5-7186-0102-X. (In Russ.).

- Gridina, T. A. (2008). *Language game in a literary text*. Yekaterinburg: Ural State Pedagogical University. 165 p. ISBN 978-5-7186-0554-9. (In Russ.).
- Norman, B. Y. (1987). *Language: a familiar stranger*. Minsk: Higher School. 222 p. (In Russ.).
- Rosenzweig, V. Yu. (1972). Basic questions of the theory of language contacts. *New in linguistics*, 6. Moscow: Progress. 5—27. (In Russ.).
- Rostova, A. N. (2000). *Metatext as a form of explication of metalanguage consciousness (Based on the material of Russian dialects of Siberia)*. Tomsk: Tomsk University Press. 194 p. ISBN 5-7511-1192-3. (In Russ.).
- Sannikov, V. Z. (2002). *The Russian language in the mirror of the language game*. Moscow: Languages of Slavic culture. 552 p. ISBN 5-94457-037-7. (In Russ.).
- Shcherba, L. V. (1974). *Language system and speech activity*. Leningrad: Nauka. 428 p. (In Russ.).
- Vereshchagin, E. M. (1969). *Psychological and methodological characteristics of bilingualism (bilingualism)*. Moscow: Moscow State University. 160 p. (In Russ.).
- Vishnevskaya, G. M. (1997). *Bilingualism and its aspects: a textbook*. Ivanovo: IvSU. 99 p. ISBN 5-230-01739-2. (In Russ.).
- Weinreich, U. (1972). Monolingualism and multilingualism. In: *New in linguistics, VI: Language contacts*. Moscow: Progress. 25—60. (In Russ.).
- Wittgenstein, L. (1958). *Logical and philosophical aspect*. Moscow: Nauka. 133 p. (In Russ.).
- Zemskaya, E. A., Kitaygorodskaya, M. V., Rozanova, N. N. (1983). *Russian colloquial speech. Phonetics. Morphology. Lexicology. Gesture*. Moscow: Nauka. 404 p. (In Russ.).
- Zhuktenko, Yu. A. (1974). *Linguistic aspects of bilingualism*. Kiev: Vishchaya Shkola. 175 p. (In Russ.).