

*На правах рукописи*



**КУНЩИКОВА Марина Олеговна**

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ФОРМА МЕТАЯЗЫКОВОЙ РЕФЛЕКСИИ  
В СИТУАЦИИ ИСКУССТВЕННОГО БИЛИНГВИЗМА  
(НА МАТЕРИАЛЕ ВЫСКАЗЫВАНИЙ ИСКУССТВЕННЫХ  
БИЛИНГВОВ С ВЫСОКИМ УРОВНЕМ ВЛАДЕНИЯ  
АНГЛИЙСКИМ ЯЗЫКОМ КАК ИНОСТРАННЫМ)**

Специальность 5.9.8. Теоретическая, прикладная  
и сравнительно-сопоставительная лингвистика

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Челябинск – 2022

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина» на кафедре русского языка, общего языкознания и речевой коммуникации.

**Научный руководитель:** доктор филологических наук, профессор  
**Рут Мария Эдуардовна**

**Официальные оппоненты:** **Абрамова Ирина Евгеньевна,**  
доктор филологических наук, доцент,  
заведующий кафедрой иностранных языков  
гуманитарных направлений ФГБОУ ВО  
«Петрозаводский государственный  
университет»

**Гридина Татьяна Александровна,**  
доктор филологических наук, профессор,  
заведующий кафедрой общего языкознания  
и русского языка ФГБОУ ВО «Уральский  
государственный педагогический  
университет»

**Ведущая организация:** ФГБОУ ВО «Алтайский государственный  
педагогический университет»

Защита состоится 27 декабря 2022 г. в 15.00 час. на заседании объединенного диссертационного совета 99.2.089.02 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук на базе ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет», ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)» по адресу: 454001, г. Челябинск, ул. Братьев Кашириных, 129, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет», [https://www.csu.ru/Shared%20Documents/KunshhikovaMO\\_Dissertacija.pdf](https://www.csu.ru/Shared%20Documents/KunshhikovaMO_Dissertacija.pdf).

Автореферат разослан «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

Ученый секретарь диссертационного совета

кандидат филологических наук, доцент

Н. В. Мамонова

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемая диссертация посвящена исследованию языковой игры как формы метаязыковой рефлексии в речи искусственных билингвов с высоким уровнем владения английским языком как иностранным.

**Актуальность исследования** обусловлена тем, что феномен языковой игры на иностранном языке является недостаточно изученным в современном языкознании, хотя явления билингвизма и языковой игры в целом хорошо освещены. Языковая игра и ее результат в виде игровых инноваций выступает средством активизации метаязыковой рефлексии, столь необходимой изучающему чужой язык. Следовательно, создание ситуаций языковой игры плодотворно при освоении иностранного языка, что делает проблему языковой игры в речи искусственных билингвов актуальной и в теоретическом, и в прикладном отношении. Особый акцент в работе связан с современным состоянием феномена искусственного билингвизма, при котором билингв, в связи с активностью языковых контактов с иностранцами, попеременно оказывается то в чистых условиях искусственного билингвизма, то в его более естественной форме вне аудитории и языкового контроля со стороны преподавателя.

Диссертационное исследование объединяет несколько проблемных областей: 1) исследование билингвизма, в том числе искусственного (труды Е. М. Верещагина, У. Вайнрайха, В. Ю. Розенцвейга, Л. В. Щербы, Ю. А. Жлуктенко, Г. М. Вишневской, Е. К. Черничкиной, И. Е. Абрамовой, А. В. Ананьиной); 2) изучение феномена языковой игры (работы Л. Витгенштейна, Т. В. Булыгиной, Т. А. Гридиной, Е. А. Земской, М. В. Китайгородской, Д. Кристала, Б. Ю. Нормана, Н. Н. Розановой, В. З. Санникова, А. Д. Шмелева); 3) исследования по лексической экспрессивности Н. А. Лукьяновой и Т. В. Матвеевой, а также изучение обыденного метаязыкового сознания и метатекста (работы Н. Д. Арутюновой, О. И. Блиновой, Н. Д. Голева, И. Т. Вепревой, А. Н. Ростовской).

Типичным сценарием анализа речи на неродном языке становится изучение языковых ошибок (как не осознаваемого говорящими процесса) в ходе освоения новой языковой системы. В реферируемом исследовании акцент сделан на осознаваемом билингвом процессе отклонения от норм изучаемого языка, то есть языковой игры как одной из отличительных метаязыковых черт речи на иностранном (английском) языке.

**Степень разработанности темы** связана с анализом речи билингвов в рамках различных научных парадигм, а именно в рамках социолингвистических (труды Л. П. Якубинского, В. В. Виноградова, В. М. Жирмунского, Р. О. Шор, Е. Д. Поливанова и др.), дискурсивных, в том числе личностно-речевых, исследований (работы Т. И. Шевченко, Е. А. Земской, М. А. Китайгородской, Н. Н. Розановой, Е. В. Ерофеевой, Л. П. Крысина, В. И. Беликова, А. И. Домашнева, А. С. Герд, Л. И. Гришаевой, Л. В. Цуриковой), а также в рамках теории вариантов и разновидностей мирового английского языка, или World Englishes (исследования А. Bamgbose,

М. Berns, V. O. Awonusi, В. В. Kachru, R. Ljosland, М. Modiano, В. В. Кабакчи, А. В. Подстраховой, З. Г. Прошиной и др.).

История билингвальных исследований в языкознании свидетельствует о переносе внимания лингвистов с социологических аспектов билингвизма на индивидуальные особенности конкретных билингвов в связи с формированием у них так называемого лингвистического двоemiрия. Особое внимание уделяется анализу иноязычной речи билингвов, поскольку их уровень владения иностранным языком чаще всего не равен уровню владения языком у его носителей. Большой интерес в настоящее время представляет билингвизм, при котором одним из языков является английский, выступающий языком международного общения.

**Объект** исследования – факты языковой игры в речи искусственных билингвов.

**Предмет** исследования – система метатекстов, закладываемых в основу языковой игры и позволяющих билингву осуществлять рефлексии над системой иностранного языка и миром вокруг.

**Цель диссертации** заключается в определении специфики проявления метаязыковой рефлексии в виде осознанной языковой игры в речи искусственных билингвов на иностранном (английском) языке.

Для достижения поставленной цели в работе решались следующие **задачи**:

1) выявить лежащие в основе языковой игры грамматические и лексические стереотипы, образующие метатексты в сознании искусственного билингва, изучающего иностранный язык;

2) реконструировать модели языковой игры в речи искусственных билингвов на основе метатекстов изучаемого языка;

3) рассмотреть выявленные модели языковой игры с точки зрения системных семантических отношений нормы и игры и их трансформационного потенциала;

4) проанализировать структуру игрового акта в ситуации искусственного билингвизма и основные формы организации метаязыковых данных в игровых диалогах в речи искусственных билингвов;

5) установить функции языковой игры в ситуации искусственного билингвизма.

В исследовании использована общенаучная методология с опорой на системный и функциональный подходы. Системный принцип реализован в изучении игровых окказионализмов на разных ярусах языковой системы. Функциональный принцип воплощен в анализе прагматической природы игровых словоупотреблений в речи билингвов.

Частнонаучную методологию работы составили положения о лингвокреативной природе языка, учение о билингвизме, искусственном билингвизме и метаязыке, а также положения экспрессивной лексикологии. В работе использован **ряд методов**: гипотетико-дедуктивный (при разработке гипотезы и применении понятия «экспрессив» к «игре» в речи искусственных билингвов); полевой (для сбора эмпирических данных); компонентный анализ (для анализа структуры лексического значения игр);

сопоставительный (в ходе сопоставления нормативных и игровых словоупотреблений); количественный (для выявления количественных характеристик игровых лексем); описательный (для характеристики моделей употребления языковой игры); дискурсивный (для оценки (игрового) контекста, внутри которого реализуют себя игры).

**Материалом для изучения** послужили включающие факты языковой игры устные и письменные высказывания искусственных билингвов на неродном для них английском языке, собранные в процессе непосредственного общения билингвов в учебной, деловой или межличностной коммуникации. В выборке отражена речь участников трех сообществ: студенты факультета германской филологии УрФУ; преподаватели английского языка, проходящие обучение для получения сертификата CELTA, а также международные участники программы обмена Фулбрайт, находящиеся на обучении в университетах США. Сами респонденты не знали на момент сбора материала, что за ними велось наблюдение на предмет наличия языковой игры в их речи на английском языке. Для всех этих людей с английским языком связана их профессиональная деятельность.

С точки зрения коммуникативного статуса искусственных билингвов в данном исследовании можно подразделить на следующие группы:

1) рефлексивные теоретики и рефлексивные практики – студенты кафедры германской филологии УрФУ разных курсов (с первого по четвертый), а именно девушки в возрасте от 17 до 25 лет, профессионально изучавшие английский язык на момент записи их речи;

2) компетентные билингвы – преподаватели английского языка, мужчины и женщины в возрасте от 24 до 56 лет, проходившие повышение квалификации в рамках программы CELTA;

3) рефлексивные практики и компетентные билингвы – участники обменной программы Fulbright, мужчины и женщины, находившиеся в статусе магистрантов или аспирантов в возрасте от 24 до 35 лет.

Родным языком студентов кафедры германской филологии и преподавателей в рамках программы CELTA являлся русский, родными языками участников программы Fulbright оказались 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 в рамках тех учебных программ, к которым они принадлежали на момент исследования, и был оценен как B2 или C1.

С позиций теории вариантов английского языка, в частности, теории трех концентрических кругов Качру, в диссертационном исследовании осуществлен анализ варианта английского языка расширяющегося круга. При этом вопросы, связанные с родными языками и их влиянием на английский язык, в рамках данного исследования не рассматривались, поскольку главным фокусом являлся процесс постижения норм чужого языка, объединяющий всех респондентов и приводящий к системным фактам языковой игры в речи билингвов вне зависимости от того, какой язык являлся для них родным.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Языковая игра в речи билингва свидетельствует о его обостренной языковой рефлексии в процессе научения иностранному языку и одновременно о восполнении нехватки эмоционального фактора в искусственной языковой среде.

2. Языковые прототипы, или нормы, представляют собой языковые стереотипы, заложенные в узуальные грамматические и лексические парадигмы (метатексты) изучаемого иностранного языка. Именно они служат основанием для выделения различных моделей языковой игры на фонетическом, морфологическом и лексическом уровнях системы данного иностранного языка.

3. Наблюдаемые факты игрового акта или языковых aberrаций свидетельствуют о характерных семантических взаимоотношениях между языковым прототипом (нормой) и результатом языковой игры в четырех базовых типах языковых трансформаций (перестановках / опущениях / заменах / добавлениях).

4. Игровые модели преобразования языковых прототипов (норм) могут быть распределены по двум типам семантического взаимодействия нормы и игры: по пути более гибкой трансформации (тип А), демонстрирующей большую способность к экспрессивности, и по пути менее гибкой трансформации (тип Б), демонстрирующей меньшую способность к экспрессивности.

5. Коммуникативные особенности игрового акта позволяют выделить следующие функции употребления языковой игры в речи искусственных билингвов: метаязыковую (когнитивную), языкотворческую (креативную), экспрессивную (эмотивную), коммуникативную (в том числе развлекательную и комическую), социокультурную.

**Новизна** исследования состоит в рассмотрении языковой игры как одной из отличительных черт речи на неродном языке в ситуации искусственного билингвизма; в новом взгляде на процесс языковой игры как форму вербализации грамматических и/или лексических парадигм (метатекстов) изучаемого иностранного языка и как форму систематизации знаний билингва о них; в разработке понятия нормы как триггера ассоциативной активации в сознании билингва метатекстов, позволяющих «играть» с узуальными языковыми единицами изучаемого языка и осуществлять в процессе языковой игры формальные и смысловые переходы по предзаданным в языке слотам.

Достоверность результатов диссертационного исследования обусловлена достаточным объемом проанализированного материала (428 игровых диалогов искусственных билингвов), его репрезентативностью и аутентичностью (собирался методом включенного наблюдения и в ходе проверки письменных работ учащихся), а также эвристичностью и комплексностью методик анализа.

**Теоретическая значимость** диссертационного исследования заключается в развитии концепции языковой игры: в уточнении связи понятий нормы и игры, рассмотрении языковой игры как системной формы языковой рефлексии в процессе изучения иностранного языка, представленной на трех

уровнях языковой системы – фонетическом, морфологическом и лексическом. Проведенный анализ позволил выявить модели языковой игры, под которыми понимаются типы соотношения норм и игрем, определяемые свойствами структуры изучаемого языка и регулярно воспроизводимые в речи искусственных билингвов на иностранном (английском) языке.

В ходе исследования описаны три модели языковой игры на разных уровнях языковой системы и выделены два типа семантических отношений между нормой и игрой. Обосновано понимание игры как особой формы осмысления/трансформации языкового материала изучаемого иностранного языка, проанализированы основные типы трансформационных приемов. Осуществлен анализ структуры игрового речевого акта и определена специфика метаязыкового контекста употребления игровых окказионализмов, позволяющая говорить о функциях языковой игры с точки зрения самих искусственных билингвов. Исследование вносит вклад в развитие теории билингвизма и теории овладения вторым языком (Second Language Acquisition), формируя представления о специфике окказиональных высказываний билингвов и особенностях их метаязыковой рефлексии.

**Практическая ценность** исследования заключается в возможности лингводидактического использования отмеченных характеристик окказиональной лексики при языковой игре на неродном языке для создания мнемотехник, словарей ошибок и учебных пособий, а также в использовании результатов в процессе обучения английскому языку.

**Апробация работы.** Основные положения диссертационного исследования изложены в докладах и сообщениях соискателя на 11 международных и региональных научных конференциях в Москве, Нижнем Новгороде, Монтклере (Нью-Джерси, США), Екатеринбурге и Челябинске.

По теме диссертационного исследования опубликовано 15 научных работ, в том числе 7 статей в ведущих рецензируемых журналах, входящих в перечень изданий, рекомендованных ВАК Минобрнауки Российской Федерации.

**Структура диссертации** включает введение, три главы, заключение, библиографический список и приложение (игровые сюжеты с использованием игрем в речи искусственных билингвов на английском языке).

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обосновывается актуальность темы исследования, освещается степень ее разработанности в лингвистике, формулируются объект, предмет, цель и задачи диссертации, ее теоретическая и практическая значимость, научная новизна, описываются методы анализа и специфика материала, излагаются положения, выносимые на защиту.

В **первой главе «Языковая игра и искусственный билингвизм»** рассматриваются основные черты феномена языковой игры в рамках существующих научных подходов и условия, способствующие реализации этих черт в речи на иностранном языке в ситуации искусственного билингвизма.

Особое внимание уделяется определению уникального набора характеристик игрем в речи искусственных билингвов.

**Раздел 1.1. «Языковая игра в свете современных научных парадигм»** посвящен наиболее значимым парадигмам исследования языковой игры, освещению ее основополагающих черт и формулировке комплексной дефиниции данного феномена, важной для настоящего исследования.

Основное внимание уделено обзору исследований языковой игры, выполненных Т.А. Гридиной<sup>1</sup>, А.П. Сковородниковым<sup>2</sup> и Д.В. Казаковой<sup>3</sup>. Анализ этих работ позволил выделить дискурсивный, эстетико-функциональный, системоцентрический, лингвосинергетический, лингвокогнитивный подходы к исследуемому феномену.

Языковая игра – это особая форма креативного мышления индивида, рождаемая в процессе коммуникативного акта и направленная на рефлексию вербальных знаков того языка, на котором она осуществляется. Указанная рефлексия носит метаязыковой характер и имеет своей целью ревизию разнообразных языковых стереотипов, воспринимаемых как узуальные формы носителями языка.

В то же время языковая игра – естественный механизм самонаучения языку. Речевые инновации, рождаемые в процессе языковой игры, могут быть как свободными от передачи нового содержания в речи, так и отражать дополненное содержание мысли говорящего и обладать экспрессивной формой подачи. В том и другом случаях механизм языковой игры основан на ассоциациях, рождаемых определенным элементом обыгрываемого языкового стандарта, а также на тех семантических связях, которые соединяют этот стандарт и игровую инновацию.

Большая часть лингвистических исследований к настоящему времени связана с анализом языковой игры на родном языке. Изучение языковой игры в речи искусственных билингвов не предпринималось, хотя именно в ситуации обучения иностранному языку искусственный билингв очень чувствителен к форме и правилам этого языка, что активизирует его языковую рефлексию как естественное условие проявления лингвокреативного мышления и создания языковой игры.

В разделе **1.2. «Лингвокреативный потенциал билингва в ситуации искусственного билингвизма»** исследуются условия ситуации искусственного билингвизма, которые способствуют активному осмыслению изучаемого языкового материала и активизируют креативное и рефлексивное мышление обучающихся. В современном глобализованном мире ситуация искусственного билингвизма представляет собой совмещение двух форм языковых контактов –

---

<sup>1</sup> Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте: монография. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2013.

<sup>2</sup> Сковородников А.П. Языковая игра или игра с языком // Культура русской речи: энцикл. словарь-справочник. Москва: Флинта: Наука, 2003.

<sup>3</sup> Казакова Д.В. Теории вербального юмора в современной зарубежной лингвистике // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 8 (26), ч. 2. С. 77–80.

искусственной и естественной или, точнее, такой процесс представляет собой попеременную смену искусственной и естественной форм взаимодействия с иностранным языком. Условия искусственного билингвизма предполагают специально смоделированное обучение и особое внимание к «чистоте» и «правильности» узуса изучаемого языка, изначально уделяемое со стороны преподавателя – профессионального билингва, а потом уже и самого билингва, изучающего иностранный язык.

При этом контроль за соблюдением узуса изучаемого языка вытесняет естественный процесс освоения языка через свободное и эмоциональное обращение с его формой. Естественный билингвизм, напротив, развивается в свободных, эмоциональных и стихийно рождаемых условиях реальной деятельности, когда второй язык развивается очень интенсивно, часто в ситуации импровизации, и наблюдаются разнообразные отклонения от узуса и терпимость к ним со стороны всех участников коммуникативного акта. *Попеременная смена таких условий развития иностранного языка* (то в ситуации аудиторного изучения иностранного языка, то в ситуации реального языкового взаимодействия) обеспечивает процесс *активации острой языковой рефлексии или чувствительности к форме изучаемого языкового материала*. Билингв поставлен в условия, когда он напряженно держит в голове не только языковые данные родного и иностранного языков, но и постоянно расширяющийся набор ассоциаций вокруг него, что не может не повлиять на его стремление к декомпозиции наблюдаемого языкового материала. Декомпозиция языковых единиц изучаемого языка на основе ассоциативно-семантических связей вокруг них и есть основа лингвокреативного мышления искусственных билингвов, которое получает особое развитие в рамках естественно рождающихся диалогов билингвов с разными собеседниками. Эти *диалоги с активированной языковой игрой и осознанным отклонением от преподаваемого узуса* представляют собой *со-исследование изучаемого иностранного языка и мира в целом*.

**Раздел 1.3. «Метаязыковые особенности языковой игры в речи искусственных билингвов»** освещает особенности ситуации искусственного билингвизма, когда билингв проявляет посредством языковой игры метанавыки обработки постоянно обновляющихся данных об изучаемом языке и мире в целом в диалогах с другими билингвами и/или носителями изучаемого языка.

Диалоги искусственных билингвов с использованием языковой игры, в рамках которых обсуждаются ее механизмы и языковые эффекты, а также фиксируются новые наблюдения за миром вокруг, являются естественным проявлением этих хорошо развитых метанавыков обработки языковой информации и становятся формой прямой вербализации метаязыкового сознания билингва. Языковая игра, таким образом, благодаря активированному исследовательскому мышлению билингва и ситуации обостренной языковой рефлексии, становится инструментом систематизации постоянно обновляющихся данных об иностранном языке и мире.

В речи искусственных билингвов на иностранном языке игровой акт становится языком «второго порядка» внутри изучаемой системы неродного

языка. В центре этого игрового контекста находится играма (термин Т. А. Гридиной), которая в сжатом виде содержит отсылку на источник рефлексии – нормему, то есть ту узуальную языковую единицу, от которой происходит отклонение и которую подвергают активному осмыслению в процессе языковой игры. Нормемы являются словами-объектами, представляющими отдельные элементы языка-объекта (иностранный язык).

Языковая игра выступает как отражение метаязыкового сознания билингвов. Под метаязыковым сознанием (МЯС) (термин А. Н. Ростовской) понимается общий континуум знаний и суждений о системе языка. Языковая игра как метаязык рефлексии билингва и игровые диалоги как метатексты такой рефлексии совмещают экспликацию теоретически систематизированных знаний, поступающих к билингву в процессе учебной деятельности по изучению языка, и эмпирических наблюдений за языком и миром в реальном мире.

Билингвальные игровые метатексты являются репрезентацией обыденного сознания билингва относительно второго языка внутри реального повседневного общения. Обычно характер метатекстов таков, что они фрагментарно, спорадично и неоднородно распределены в речи обычных людей, могут быть представлены на всех уровнях языка и могут возникать в рамках любой темы. Собранный материал игровых сюжетов в речи искусственных билингвов подтверждает эту мысль, поскольку чаще всего игремы рождаются в ходе обычных, бытовых диалогов на самые различные темы.

В поле зрения исследования попадают именно факты осмысления изучаемого иностранного языка среднестатистическим искусственным билингвом. Эти диффузные, фрагментарные языковые факты представляют собой системное знание о языке-объекте.

Системный анализ фактов языковой игры оказывается возможным благодаря тому, что нормемы активируют в сознании билингва различные языковые подмножества (фонетические, грамматические или лексические парадигмы), заложенные в системе изучаемого языка. Эти языковые подмножества, ассоциативно возникающее вокруг одного из элементов нормемы, обозначаются метатекстами в широком смысле слова. Элементы этого подмножества обычно связаны определенными узуально заложенными семантическими отношениями в данном языке и представляют пространство для возможных языковых трансформаций при переходе от нормемы к игре.

**В разделе 1.3.1. «Собственно языковые черты нормемы и игремы как узких метатекстов»** рассматриваются черты нормемы и игремы как узких метатекстов.

Лингвокреативная метадеятельность искусственных билингвов в первую очередь нацелена на осмысление и вербализованную инвентаризацию/систематизацию норм и правил узуса изучаемого языка. Изучению правил и норм изучаемого языка посвящен весь процесс научающей коммуникации при искусственном билингвизме, где преподаватель иностранного языка (часто также искусственный билингв, хотя и профессионального уровня) эти нормы

держит в постоянном фокусе своих учеников-искусственных билингвов, что в итоге они становятся семантическими раздражителями для создания игр как отклонений от этих норм.

Носителем нормы являются нормемы, то есть языковые единицы, воспринимаемые искусственным билингвом как узуальные для рассматриваемого языка. Структура нормемы включает один общий предметный компонент, который разделяет и нормема, и играма. Одновременно присутствует некий компонент, который оказывается гибким и изменяется внутри игрового коммуникативного акта.

В процессе языковой игры происходит разложение нормемы на элементы. При этом один компонент, реже два компонента подвергаются изменению, остальные остаются неизменными. Схематично это можно изобразить следующим образом: НОРМЕМА ( $a + b$ ) > ИГРЕМА ( $a + c$ ), где  $a$  – неизменный компонент,  $b$  – гибкий, подвижный компонент, вокруг которого возникает группа ассоциаций или широкий языковой метатекст,  $c$  – компонент, на который происходит игровая замена в конкретно рассматриваемом игровом сюжете на основе шлейфа ассоциаций компонента  $b$ . При этом  $a$ ,  $b$  и  $c$  могут быть как фонетическими или морфологическими элементами в составе одной лексемы, так и независимыми лексемами или лексемами в составе устойчивых оборотов.

Подвижный элемент  $b$  вызывает в сознании билингва ассоциативный метатекст или подмножество языковых элементов, объединенных определенной логикой, заложенной в традиционных стереотипах изучаемого языка. В рамках игрового контекста, или ситуации использования языковой игры вербализуется не весь возможный метатекст, а его фрагмент, степень детализации которого зависит от самого языкового стереотипа и возможностей конкретного языка, знаний билингва, а также от требований текущей коммуникативной ситуации, в которой оказывается билингв.

Каждый язык обладает собственным набором языковых стереотипов, заложенных в структуру или грамматический строй данного языка. В рамках реферируемого исследования языком, задающим подобные стереотипы, является английский. Основными нежесткими, то есть поддающимися трансформации в процессе языковой игры, пластичными стереотипами в английском языке являются:

- фонетический стереотип (произношение или написание);
- морфологический стереотип (словообразование);
- лексический стереотип (фразообразование).

Соответственно выделяются три типа подвижного элемента  $b$  в структуре нормемы, а именно фонема, морфема или лексема. Речь идет о трех типах нормем в зависимости от трех типов актуализируемых метатекстов на основе элемента  $b$ .

Нормема становится инструментом доступа к таким языковым метатекстам-парадигмам и глубокому их познанию благодаря игровому преобразованию. В зону трансформационного внимания искусственного билингва попадают и текущие лексические значения нормем, и их внутренняя

форма. Такая особенность языковой игры искусственных билингвов в речи на иностранном языке сближает ее с особенностями освоения родного языка детьми, также активно играющими с формами и смыслами этого языка.

Первый тип актуализируемого метатекста в рамках нормы – **фонетический метатекст**. В этом случае подвижным элементом в составе нормы становится фонема, а ассоциативный метатекст возникает вокруг конкретных звуковых комплексов внутри рассматриваемой нормы.

Вторым типом метатекста, актуализируемого в языковой игре искусственных билингвов на иностранном языке, становится **морфологический метатекст**. Подвижным и заменяемым компонентом нормы в таком случае становится морфема. В частности, это характерно для тех случаев, когда языковая игра происходит на уровне замен *префиксов, суффиксов и корней*, каждый из которых может образовывать вокруг себя ассоциативную сетку потенциальных морфологических замен. Как правило, языковая игра на уровне морфологического метатекста происходит при изменении одного из указанных компонентов, остальные элементы в игре сохраняются с целью сохранить формальную и семантическую связь с нормой.

Третьим типом ассоциативного метатекста, возникающего вокруг нормы, является **лексический метатекст**. Часто нормой оказывается словосочетание или устойчивое выражение, одна из лексем которого оказывается членом метатекста. Именно лексический метатекст оказывается самым широким по количеству входящих в него элементов, что связано с особенностями функционирования лексического языкового уровня.

В разделе **1.3.2. «Коммуникативные особенности игровых диалогов как широких метатекстов»** рассмотрены коммуникативные особенности игровых диалогов искусственных билингвов как широких метатекстов, когда вербализация рефлексии билингвов выходит за пределы узких метатекстов (нормы и игры) и расширяется до дополнительных метаязыковых комментариев, позволяющих глубже проникнуть в логику и мотивы использования языковой игры в их речи.

Вокруг появляющейся игры выстраивается диалог-рефлексия, который выполняет сразу несколько функций: установление контакта между собеседниками с нацеленностью номинатора на суггестию, уточнение точного значения и формы употребляемых языковых единиц, оценка участников этого игрового коммуникативного акта, номинация/вербализация/фиксация языковых и внеязыковых наблюдений при освоении новой языковой действительности, создаваемой изучаемым языком. Мотивированный искусственный билингв изучает иностранный язык с целью вести свою профессиональную и/или повседневную деятельность на этом языке, а, значит, он чувствителен не только к постоянно обновляющейся информации об изучаемом, но также к информации о перестраивающемся вокруг него мире в целом.

В диалогах с использованием языковой игры искусственные билингвы, осознанно отступающие от нормы иностранного языка, выступают как исследователи собственной складывающейся системы иностранного языка, а инструментом их исследования становится постоянное сличение нормы и

ошибки, в том числе благодаря реализации принципов языковой игры в собственной речи.

Факт самонаучения иностранному языку в процессе билингвальных диалогов подтверждается в первую очередь создаваемыми играми, поскольку они возникают на основе системных стереотипов изучаемого языка, а также метаязыковыми комментариями со стороны самих искусственных билингвов.

Ввод игры часто становится предметом небольшого языкового исследования относительно статуса вводимых игр (являются ли они отклонением от нормы) с помощью привлечения данных различных справочников и особенно словарей. Кроме того, игры часто оцениваются билингвами в поле оценок «креативность/креативная мысль» как в положительном, так и в негативном ключе. Однако языковая игра является не только инструментом познания системы самого изучаемого языка, но и инструментом познания действительности. Это становится очевидным прежде всего тогда, когда в осмысляемый материал в языковой игре попадают прецедентные феномены, окружающие билингва. С помощью использования языковой игры искусственные билингвы исследуют и оценивают мир, который часто открывается на иностранном языке новыми красками, и создают свой новый ЭГО-мир на этом языке.

В игровых диалогах искусственных билингвов игры актуализируют векторы локальности и времени, которые формируют язык-эго-мир билингва, то есть его личный мир/опыт, зафиксированный средствами изучаемого языка. Под локальностью подразумевается развитие в игровых метатекстах линии «свое – чужое» по линии «своя культура / свой язык – изучаемая культура / язык». Искусственные билингвы изучают новую окружающую среду с помощью иностранного языка и находят «островки своего» в изучаемых языке и культуре. Тематически языковая игра искусственных билингвов часто связана с сообществами/организациями/географическими местами, которые объединяют участников игрового коммуникативного акта.

С одной стороны, тематическая приуроченность игр часто выстраивается именно вокруг реалий места и времени, где и когда искусственные билингвы испытали определенный (чаще всего учебный) опыт вместе. С другой стороны, тематическая приуроченность игр, а вместе с ними и метатекстовых комментариев, шире и может касаться самого разнообразного круга языковых фактов и явлений. Языковая игра оказывается инструментом познания действительности, и в игровых диалогах билингвов часто можно наблюдать экспрессивный всплеск при употреблении игр, фиксирующих новые факты/оттенки действительности.

Явление экспрессивного всплеска связано с тем, что билингвы постоянно сравнивают изучаемый материал, приходящий к ним в виде застывших правил и форм, активно рефлексиируют над поступающей к ним информацией внутри самых разнообразных диалогов, а также активно сопоставляют и сталкивают внутри одного речевого контекста норму (нормему) и отклонения от этой нормы (игрему). Игра предстает как сжатая форма результата переосмысления

билингвом действительности и заострение/интенсификация в ней определенного признака, ставшего новым наблюдением.

Природа экспрессии в речи на иностранном языке заключена в сравнении нормы как предзаданной языковой единицы изучаемого иностранного языка с игрой, создаваемой по случаю. Поскольку норма как узуальная единица уже фиксирует опыт/оценку/квалификацию определенной группы людей, то в игровом диалоге происходит сличение опыта группы носителей языка и опыта билингов, что может приводить к новым семантическим открытиям внутри метатекстов, возникающих вокруг норм.

Во второй главе «**Модели языковой игры в речи искусственных билингов**» представлена классификация моделей языковой игры с точки зрения закладываемого в них ассоциативного подмножества-метатекста вокруг узуального языкового стереотипа изучаемого иностранного языка, а также уделяется внимание анализу семантического взаимодействия нормы и игры в выделяемых моделях с точки зрения его экспрессивного потенциала.

**Раздел 2.1. «Метатекстовые модели языковой игры в речи искусственных билингов»** содержит классификацию моделей языковой игры в речи искусственных билингов на иностранном языке.

В основе процесса языковой игры искусственного билинга заложены три вида норм – фонема, морфема и лексема, которые активируют в его сознании три вида ассоциативных подмножеств-стереотипов, а именно фонетический, морфологический и лексический метатекст. Различная языковая природа данных метатекстов предзадает структуру создаваемых игр и позволяет говорить о трех моделях языковой игры в речи искусственного билинга на иностранном языке: модель языковой игры на уровне фонетического метатекста, модель языковой игры на уровне морфологического метатекста и модель языковой игры на уровне лексического метатекста. В основе выделения дальнейших типов внутри трех метатекстовых моделей языковой игры в рамках данного исследования лежат языковой прием и вид языковой трансформации при переходе от нормы к игре.

*Фонетический метатекст* представляет собой группу отождествляемых фонем, которая является основой игрового перехода от узуальной языковой единицы изучаемого языка с триггером в виде заменяемой фонемы-нормы к игре как результату такой фонетической модификации. Модель языковой игры на уровне фонетического метатекста представлена двумя типами: либо на основе случайных паронимических сближений без дальнейшей семантизации, либо при наличии последней. В любом случае в результате такой фонетической трансформации нормы игра предстает как новый звуковой комплекс.

**Модель языковой игры на уровне фонетического метатекста** представлена двумя типами – фонетическим формальным типом и фонетическим семантизированным типом. Механизм их создания сходен с механизмом создания каламбуров, когда в одном контексте соединяются близкие по звучанию слова, обладающие разными лексическими значениями.

Фонетический формальный тип языковой игры представляет собой номинацию в виде деривационного словообразования путем качественной

деформации производящей основы. Происходит контаминация в одном контексте паронимов, которая не приводит к их дальнейшей семантизации. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *You have to create a new love. The break-ups happen. **Cheer up!*** <Тебе нужно создать новую любовь. Расставания случаются. Взбодрись> (МЗ: бодрость)!>

ИБ<sup>2</sup>: ***Chair up!*** <Стул вверх!>(с этими словами студент поднимает стул над головой).

ИБ<sup>1</sup>: *Quality furniture pun you have there! Ha-ha.* <У тебя качественный мебельный каламбур. Ха-ха>

Неузуальная языковая единица *chair up* «стул вверх» отсылает к узуальной языковой единице *cheer up* «взбодрись» на основе создаваемого фонетического метатекста [iə] > [eə] в корне. Фонетическая трансформация такого рода не демонстрирует содержательной связи.

Фонетический семантизированный тип языковой игры находит отражение в ситуациях, когда слово-стимул порождает близкие по звучанию игремы, связанные между собой неким ассоциативным фоном, исходящим из окружения этого слова-стимула. Игровые реакции на созвучные слова оказываются мотивированы содержательно. Например:

– *Such a **wonderful-funderful** Day!* <Такой чудесный-веселый день!>

– *I feel you. Fun is in the air.* <Я понимаю тебя. Веселье в воздухе.>

Слово-стимул *wonderful* «чудесный» порождает игрему *funderful* «весело-чудесный», где корень *wonder* «чудо» преобразуется в *fun* «веселье» на основе подвижной фонемы-нормемы [w], которая образует ассоциативный фонетический метатекст [w] → [f]. С одной стороны, слово-стимул и игрема обладают общим звуковым комплексом [ˈʌndəfʊl], что и позволяет искусственному билингу создавать новую игровую контаминацию путем замены одного корня на другой. С другой стороны, корневые лексемы слова-стимула и игремы имеют общую сему «положительного события», интенсификация которой происходит при вводе игремы.

**Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста** выстраивается на базе ассоциативных подмножеств морфем, а именно на базе корней, основ, суффиксов и префиксов. Такую модель можно обозначить как модель морфемного варьирования. Она представлена четырьмя типами в зависимости от той морфемы, которая вызывает в сознании билинга ассоциативный метатекст.

**Первый тип языковой игры** возникает на базе ассоциативного подмножества вокруг корня мотивирующего слова (морфемы-нормемы). Например:

НЯ: *That movie was a real **tearjerker**.* <Этот фильм был по-настоящему душесципательным> (МЗ: слезовышибатель).

ИБ: *We should find the opposite one, the **laughjerker**.* <Нам следует найти нечто противоположное, смеховышибатель>.

В данном случае происходит обыгрывание одного из корней двухсоставной нормемы *tearjerker* «слезовышибатель» по линии перехода *tear* > *laugh* /

«слезы» > «смех», что приводит к созданию другого игрового двухсоставного слова *laughjerker* «смеховышибатель».

**Вторым типом игры** в рамках морфологического метатекста является игровое варьирование основы слова, которая оказывается триггером ассоциативного морфологического подмножества в сознании билингва. Здесь выделяются три подтипа:

1) перераспределение морфологической структуры слова на базе псевдомотивации узуального слова. Основа рассматриваемого слова оказывается триггером создания ассоциативного подмножества, например:

ИБ<sup>1</sup>: *Jane was a **KIND red** soul for Mr Rochester like a true and kind soul mate.* <Джейн была родственной душой для мистера Рочестера как настоящая и добрая вторая половинка.>

Нормативная лексема *kindred* «родственный, братский» обнаруживает в своем составе псевдомотивационный компонент *kind* «добрый». При этом собственно игрой становится графически видоизмененная лексема *KINDred*, условно совмещающая в своем лексическом составе две семы «родственный, братский» и «добрый»;

2) варьирование основы слова, предполагающее стяжение, или контаминацию. Для искусственных билингвов, изучающих английский язык этот принцип оказывается достаточно частотным, например:

ИБ: *My most productive time of the day is **evenight**.* <Мое самое продуктивное время суток – ночер.>

НЯ: *What's that?* <Что это?>

ИБ: *Time when evening meets night.* <Время, когда вечер встречается ночь.>

НЯ: *Oh mine too. We understand each other on a chemical level.* <Мой тоже. Мы понимаем друг друга на клеточном уровне.>

Игрема *evenight* «ночер» представляет собой стяжение двух нормем *evening* «вечер» и *night* «ночь» и даже снабжена толкованием со стороны искусственного билингва типа «time when evening meets night» <время, когда вечер встречается ночь>;

3) конверсия, при которой норма переходит в иную парадигму словоизменения и оказывается другой частью речи. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *It's a Halloween season! We should **pumpkin** everything!* <Это сезон Хэллоуина! Нам следует все затыкнуть.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah if we do so we'll unfold the seasonal story!* <Да, если мы так сделаем, то мы распакуем сезонную историю.>

ИБ<sup>1</sup>: *Haha such a narrative approach!* <Ха-ха, такой нарративный подход!>.

Норма-существительное *pumpkin* «тыква» преобразуется в неuzuальный глагол *pumpkin* «затыкнуть / «сделать все со вкусом тыквы или образом тыквы».

**Третий тип языковой игры** на уровне морфологического метатекста можно обозначить как суффиксальный, при котором в игре сохраняется общий корень, а замена происходит в суффиксе. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *That is so **disappointing** and even **disappointable**.* <Это так разочаровывающе и даже разочаровабельно.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh hold your creative horses! We're graded here for correctness.* <О, придержи своих креативных коней! Нам ставят баллы за правильность>.

ИБ<sup>1</sup>: *I know. I like taking risk.* <Я знаю, просто люблю рисковать.>

Нормема *disappointing* «разочаровывающий» является триггером создания ассоциативного метатекста, состоящего из двух суффиксов: формообразующего суффикса причастий и прилагательных *-ing* со значением «действия, результата, продукта или материала используемой глагольной основы» и суффикса прилагательных *-able* со значением «быть способным к, быть полным, вызывать».

**Четвертый тип языковой игры** на уровне морфологического метатекста является префиксальным и связан с обыгрыванием префикса при переходе от слова-стимула к игре. Например:

ИБ: *Jane was Mr Rochester's 'inmate' (the bosom friend) and 'outmate' (the social friend, acquaintance). Being an inmate and an outmate made her his real soulmate.* <Джейн была закадычным другом (МЗ: внутренним-другом) мистера Рочестера и «внешним другом» (МЗ: другом-вовне). Быть другом и внутри и снаружи делало ее настоящей родственной душой.>

При переходе от узуального слова-стимула *inmate* «в-друг, внутренний друг» к игре *outmate* «вне-друг, внешний друг» создается ассоциативный морфемный метатекст из двух префиксов *in-* со значением «внутри» на *out-* со значением «вне, вовне, снаружи».

**Третья модель языковой игры реализуется на уровне лексического метатекста** либо на уровне отдельных лексем, либо на уровне лексем в составе устойчивых выражений.

На уровне игрового варьирования отдельных лексем представлен омонимический/полисемический тип языковой игры. Лексическое ассоциативное подмножество выстраивается на базе традиционной омонимии (лексической или лексико-грамматической) и полисемии в рамках одного игрового контекста. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *How are you?* <Как дела?>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm well. The well of in formation. Ready for the exam.* <У меня все хорошо (МЗ: Я – колодец. Колодец информации. Готов к экзамену.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sarcasm detected.* <Обнаружен сарказм.>

Две нормемы *well* «хорошо» и *well* «колодец» вступают в отношения омонимии и создают ассоциативный лексический метатекст, в итоге приводящий к созданию метафоры *the well of in formation* «колодец информации».

На уровне стереотипов фразообразования выделяется несколько подтипов. **Первый тип** связан с заменой слова-стимула, находящегося в составе нормемы – устойчивого словосочетания, на другие слова, обладающие культурными ассоциациями, при этом замена может происходить как на основе обыгрывания морфологических элементов, входящих в состав этого слова (по аналогии с морфологическими моделями языковой игры), так и на уровне полной лексической замены одной лексемы другой. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *It's not my cup of tea, you know.* <Ты знаешь, это не мой конек> (МЗ: не моя кружка чая).

ИБ<sup>2</sup>: *In America you should say 'it's not my cup of coffee'.* <В Америке тебе следует говорить «это не моя чашка кофе».>

ИБ<sup>3</sup>: *In Russia 'it's not my cup of kvas'.* <В России – «это не моя кружка кваса».>

ИБ<sup>1</sup>: *In India 'it's not my cup of masala chai'.* <В Индии – это «не моя чашка масала чая»>

ИБ<sup>2</sup>: *Diversity as it is typically thought of in America.* <Разнообразие, как оно типично воспринимается в Америке.>

Узуальная идиома-нормема *not my cup of tea* «не моя кружка чая» > «не мой конек» подвергается со стороны искусственного билингва буквальному прочтению и трансформируется в *not my cup of coffee* «не моя кружка кофе» в контексте жизни в Америке, в *not my cup of kvas* «не мою кружка кваса» в контексте жизни в России и в *not my cup of masala chai* «не моя кружка масала чая» в контексте жизни в Индии. При этом выстраивается ассоциативный лексический метатекст типа *tea / coffee / kvas / masala chai*.

**Второй тип** языковой игры лексического метатекста также связан с **субститутивным фразообразованием и буквализацией отдельных лексем** в составе устойчивых выражений, но уже на основании самого широкого круга ассоциаций вокруг той или иной лексемы. Эта модель основывается на трансформации идиомы, когда ее отдельные части заменяются на другие слова (вставные элементы), часто из той же лексическо-семантической группы. Обыгрываемые элементы в полученных играх вступают во взаимодействие и образуют новую систему смыслов. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *That's a horse of a different colour.* <Это другая вещь> (МЗ: это лошадь другого цвета).

ИБ<sup>2</sup>: *That's a fox of a different colour.* <Это лиса другого цвета.>

ИБ<sup>3</sup>: *That's a wolf of a different colour.* <Это волк другого цвета.>

ИБ<sup>2,3</sup>: *Very funny.* <Очень смешно.>

ИБ<sup>1</sup>: *You are neat animal pun masters.* <Вы искусные мастера животных каламбуров.>

Идиома-нормема *a horse of a different colour* «это другое дело» также подвергается билингвом буквализации и служит созданию игровых языковых замен *a fox of a different colour* «лиса другого цвета» и *a wolf of a different colour* «волк другого цвета» на основании следующего широкого ассоциативного лексического метатекста *horse / fox / wolf*.

**Третий тип** фразового преобразования в рамках модели языковой игры на уровне лексического метатекста связан с использованием в качестве условных нормем калек с родного языка и их дальнейшее языковое переосмысление. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *To the horses!* <По коням!>

ИБ<sup>2</sup>: *To the bikes!* <По велосипедам!>

ИБ<sup>3</sup>: *To the buses!* <По автобусам!>

ИБ<sup>1</sup>: *What a creative squad we are!* <Какая мы креативная команда.>.

В данном случае неузуальная для английского языка фраза-калька *to the horses* «по коням» в значении «пойдемте» в русском языке подвергается буквальному прочтению ее отдельных компонентов и становится источником игрем *to the bikes* «по велосипедам» и *to the buses* «по автобусам».

**Раздел 2.2. «Типы семантических связей в моделях языковой игры»** посвящен подробному анализу семантических отношений между нормемой и игрой, на основании которых выстраивается сетка возможных игровых замен широких метатекстов.

При переходе от нормемы иностранного языка к игре в рамках языковой игры и активируемого типа ассоциативного метатекста (фонетического, морфологического или лексического) наблюдается экспрессивный всплеск за счет изначальной смены формы слова и осознанного отклонения от преподаваемой нормы изучаемого языка, что обычно подтверждается наличием кавычек вокруг неузуальной языковой единицы, ее интонационным/графическим выделением и/или присутствием в рамках игрового сюжета узуальной единицы, на основании которой создается эта языковая игра.

Билингв в процессе игрового конструкторского взаимодействия с тканью изучаемого языка получает доступ к широким ассоциативным метатекстам, заложенным в выбираемые мотивирующие слова, на основании которого он производит ревизию и оценку доступного языкового материала в этом языке.

В разделе **2.2.1. «Типы экспрессивного взаимодействия нормемы и игры»** выделен тип А как более гибкий тип взаимодействия нормемы и игры, к которому был отнесен фонетический семантизированный тип языковой игры на уровне фонетического метатекста, корневой тип и тип варьирования основы языковой игры на уровне морфологического метатекста, а также тип обыгрывания лексем в составе устойчивых выражений языковой игры на уровне лексического метатекста. При переходе от мотивирующего слова к игре в этом типе языковой игры наблюдаются разные способы семантического взаимодействия, когда в процессе игровых трансформаций меняются не только отдельные формальные элементы игры, но и ее отдельные семы, что позволяет говорить о большом акценте на смене содержания при переходе от слова-стимула к игре.

Переход по сетке возможных замен в процессе языковой игры создает экспрессивный акцент не только на изменении формы, но и на сдвиге значения, имеющем место в игре как в результате этой языковой игры. Подобное поведение игрем моделей типа А как результата ассоциативного расширения слов-стимулов напоминает поведение традиционного экспрессива, который говорящий создает в первую очередь ради квалификационной фиксации нового нюанса действительности и/или интенсификации определенного признака, привлечшего его внимание.

Подвижный компонент нормемы (обозначенный в первой главе как компонент b) в моделях типа А оказывается семантическим раздражителем для искусственного билингва, таким компонентом его формально-содержательной структуры, который потенциально способен к трансформации или движению по широкому ассоциативному метатексту.

Обнаружение и заострение определенной семы в игре в рамках анализируемого в исследовании материала происходит по двум сюжетам: либо создается родо-видовая или видовая шкала, позволяющая создать в отдельных случаях даже не одну игру, а целую цепочку игр и увидеть коннотативную иерархию среди игровых языковых единиц, акцентируя сему параметричности, либо вся языковая игра выстраивается вокруг общего сюжета/скрипта, тем самым активируя сему образности. В рамках видовой шкалы отдельного внимания заслуживают оценочные семы, активируемые прилагательными, входящими в состав лексем-нормем. Ввод получившихся игр часто сопровождается развернутым комментарием со стороны креатора-билингва.

Рассматриваются два типа гибких ассоциативных метатекстов в рамках моделей языковой игры типа А.

Первый вид широкого ассоциативного метатекста представляют таксономические ряды, ассоциативные игровые трансформации в которых осуществляются по линии род-вид или вид-вид. Такие ряды обнаружены в 124 играх. Например:

– *This conference is such a great **cofference**. They serve awesome coffee.* <Эта конференция – такая замечательная коференция. Они подают невероятный кофе.>

– *A real **latterence**, 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 каламбур подобного рода, но неологизмы всегда вносят свой вклад к такому каламбуру.>

На базе отношений смежности (норма *конференция*) заменяемых компонентов создается игра *cofference* «коференция», а затем на основе родо-видовых связей – цепочка структурно похожих игр *latterence* и *cappucinerence*.

Второй вид ассоциативных метатекстов представляет континуум лексем, объединенных общей ситуацией или общим скриптом. В работе зафиксировано 146 игр подобного рода. Например:

– *I'm leaving on Friday. I'm sure that you can babysit for me. Could you catsit and plantsit at my place for a couple of days?* <Я уезжаю в пятницу. Я уверен, что ты сможешь посидеть с малышом (МЗ: сидеть с (чужим) ребенком) за меня. Можешь ли ты посидеть (позаботиться о) с кошкой и позаботиться о растениях у меня дома пару дней?>

Общий скрипт ситуации в данном случае «посидеть и позаботиться о ком-то» благодаря игровой трансформации расширяет нормему *babysit* «посидеть с малышом» до игр *catsit* «посидеть с кошкой» и *plantsit* «позаботиться о растениях». Заменяемые компоненты *baby/cat/plant* оказываются связаны отношениями формальной смежности.

Общее количество игр для обозначенных моделей типа А составило 338.

Анализ нормем в рамках моделей языковой игры типа А показал, что возможность выделения двух видов широких ассоциативных метатекстов (таксономические ряды, в том числе оценки, и общие скрипты) соответствует основным экспрессивным параметрам изменения лексического значения, а именно:

- движение по ассоциативным таксономическим родо-видовым рядам в процессе игрового номинативного акта свидетельствует в первую очередь о параметрических изменениях, заложенных в нормему и игру;

- выбор оценочных параметров в семном составе нормем для создания дальнейших языковых аббераций свидетельствует о взаимодействии искусственных билингвов с аспектом оценки при создании фактов собственной языковой игры;

- наличие широкого спектра общих семантических полей или скриптов свидетельствует о том, что в процессе языковой игры активно может быть задействован аспект образности.

**Раздел 2.2.2. «Типы неэкспрессивного взаимодействия нормемы и игры»** посвящен моделям типа Б, к которому относятся фонетический формальный тип языковой игры на уровне фонетического метатекста, конверсивный, суффиксальный и префиксальный типы языковой игры на уровне морфологического метатекста, а также тип обыгрывания независимых лексем языковой игры на уровне лексического метатекста в рамках омонимии или полисемии. Этот тип языковой игры демонстрирует менее гибкий ассоциативный метатекст вокруг заменяемого компонента нормемы.

Языковая игра в рамках моделей типа Б сходна по своей структуре с каламбурами в речи носителей языка. В рамках такой реализации языковой игры билингв делает больший акцент на форме и необычных формальных совпадениях при переходе от нормемы к игре, нежели на семантических переходах. Вокруг подвижного элемента *b* нормемы возникает более узкий ассоциативный метатекст или сетка возможных замен.

При переходе от нормемы к игре также присутствует экспрессивный всплеск за счет акцента на изменении формы, однако в рамках этого типа моделей не наблюдается заострения конкретного семантического признака.

Статистическое распределение в рамках данных моделей оказалось следующим: языковая игра на уровне фонетического метатекста в рамках фонетического формального типа представлена в 11 играх; языковая игра на уровне морфологического метатекста в пределах конверсивного, суффиксального и префиксального типов обнаружена в 81 игре.

Пример конверсии:

– *Steve Jobs your presentation and outfit!* <Стив-Джобснн нашу презентацию и одежду.>

– *Haha the wordplay is such a creative multiplier. By the way what's that?* <Хаха языковая игра – такой креативный усилитель/множитель. Кстати, а что это значит?>

– *Get rid of extra information in your presentation and put on a black T-shirt! Represent!* <Избавиться от лишней информации в своей презентации и надеть черную футболку. Будем представительны!>.

Пример суффиксального типа языковой игры этого уровня:

– *That is so **disappointing** and even **disappointable**.* <Это так разочаровывающе и даже разочаровабельно.>

Хотя заменяемые суффиксы, участвующие в языковой трансформации, отличаются по своим значениям друг от друга, в текущем игровом контексте они выполняют одну и ту же функцию формирования атрибутивного значения от глагола «разочаровывать» как в слове-стимуле, так и в игре.

Языковая игра на уровне лексического метатекста, а именно в типе обыгрывания отдельных лексем (омонимическом и полисемическом), зафиксирована в 12 играх.

Примером обыгрывания независимых лексем на базе омонимии, когда искусственный билингв совмещает в рамках одного игрового сюжета две лексемы со сходными формами, служит прилагательное *tense* «напряженный» и существительное *tense* «грамматическое время глагола»:

– *The Present, the Past, the Future tenses...Is every tense that tense?*  
<Настоящее, прошедшее и будущее время (МЗ: напряженный). Каждое ли время такое напряженное?>.

Общее число игр типа Б составило 104 игры.

Таким образом, игры, принадлежащие моделям языковой игры типа А, являются окказионализмами в прямом смысле этого слова и нарушают деривационную норму, тем самым фиксируя потенциально возможные в системе изучаемого языка языковые единицы. Игры моделей языковой игры типа Б, базируясь на принципе каламбура, отражают те языковые единицы, которые являются актуальными для системы изучаемого языка и уже зафиксированы в ней. В этом случае языковая нестандартность связана с совмещением в рамках одного контекста таких актуальных языковых единиц. Именно с фиксацией в языковой игре потенциальных (для моделей типа А) и актуальных (для моделей типа Б) единиц связан факт значительно большей активности моделей типа А (338 игр) в отличие от моделей типа Б (104 игры) в речи искусственных билингвов в рамках языковой игры на изучаемом ими английском языке.

**Третья глава «Структура коммуникативного акта порождения игры»** посвящена рассмотрению структуры диалога, разворачивающегося между билингвами и являющегося естественной средой рождения игр в речи искусственных билингвов. В коммуникативном акте языковой игры, который называется в работе игровым актом, выделены следующие компоненты: субъект игрового акта (креатор, создатель игры), игра, норма и адресат игрового акта. Коммуникативные стратегии субъекта и адресата игрового акта максимально проявлены в метаязыковых комментариях, анализ которых позволяет говорить об их лингвистических и коммуникативных стратегиях.

В разделе 3.1. «Субъект игрового акта» охарактеризован субъект игрового акта и его коммуникативные стратегии. Субъектом в рассматриваемых игровых ситуациях оказывается *инициативный* искусственный билингв, который создает языковую игру с целью привлечь внимание собеседника и вовлечь его в процесс совместного игрового творчества. Языковая игра оказывается игровым диалогом, в котором присутствуют два и более участников, подвергающие изучаемые языковые единицы иностранного языка рефлексии.

Инициативным субъектом игрового акта чаще всего становится искусственный билингв-студент, а в отдельных случаях профессиональный искусственный билингв (преподаватель изучаемого языка или студент-лингвист), которые делятся своими играми на изучаемом языке либо взаимодействуют с другими искусственными билингвами и иногда с носителями изучаемого языка. Участниками игровых коммуникативных ситуаций становятся коммуниканты разных национальностей, социальных ролей, возраста, образования и уровня владения английским языком, что создает благоприятные условия для активизации метаязыкового сознания искусственных билингвов и порождения ими разнообразных метатекстовых высказываний. Игровым креатором внутри сообщества искусственных билингвов может стать как предрасположенный к творчеству искусственный билингв, умеющий работать со словом, так и рядовой искусственный билингв (не писатель или поэт).

Субъект языковой игры в ситуации искусственного билингвизма осознанно относится к созданию игр и особым образом выделяет этот факт. Например, игры могут быть взяты в кавычки или выделены графически в письменной коммуникации (в эссе или электронной коммуникации), а также выделены интонационно (с большей громкостью и особым смысловым выделением). Кроме того, выделены случаи, когда искусственный билингв вводит внутрь игрового акта нормему. Он производит это сам или по просьбе собеседника для уточнения значения игры. Языковая игра создается **преднамеренно**, когда креатор ощущает себя творцом. Однако игровой коммуникативный процесс представляет собой неоднородный процесс, поэтому в отдельных случаях игра может быть создана лишь ради изменения плана выражения нормы без содержательной нагрузки на игру либо на основании ошибки.

**С точки зрения отношения креатора языковой игры к объекту языковой игры** можно заключить, что игра существует на фоне нормы и при переходе от нормы к игре происходит оживление внутренней формы нормы для искусственного билингва, что приводит к сдвигу значения.

**С точки зрения отношения субъекта языковой игры к адресату языковой игры** можно определить игры как социально направленные языковые единицы, поскольку креатор всегда адресует результаты своего речевого творчества собеседнику, способному оценить его формальные и смысловые трансформации. Можно сказать, что введение игровых языковых единиц в коммуникацию представляет *риск для креатора*, поскольку сличение набора ассоциаций с нормой у адресата и адресанта могут не совпасть или норма может оказаться незнакомой для собеседника, и тогда номинативное усилие креатора не будет оценено. В анализируемой базе игровых сюжетов в речи искусственных билингвов обнаружены как случаи удачного распознавания источника игры, так и частичного или полного непонимания.

В разделе приведена общая схема метаязыковых комментариев, сопровождающих языковую игру в ситуации искусственного билингвизма, со стороны субъекта игрового акта:

**I. Метаязыковые комментарии относительно собственно лингвистической информации:**

1) **ввод нормемы** и в отдельных случаях ее значения:

а) одновременный ввод нормемы и игры без дополнительной идентификации:

- в форме утвердительного предложения;
- в форме вопросительного предложения – поиска с перебором вариантов;

б) ввод нормемы с идентификацией;

2) **ввод игры** и в отдельных случаях ее значения:

а) ввод игры без идентификации:

• одновременный ввод нормемы и игры без дополнительной идентификации;

• ввод игры через указание семантических отношений, связывающих игру и нормему;

• ввод игры с помощью графического (заглавных букв или кавычек) или интонационного выделение игры;

• ввод нескольких игр и в отдельных случаях создание коннотативной иерархии;

б) ввод игры с идентификацией:

• через вводные поясняющие конструкции;

• в форме утвердительного предложения с пояснением;

• ввод мотивирующего признака игры (интенсивность / оценка / образность).

**II. Метаязыковые комментарии относительно коммуникативных процессов игрового речевого акта:**

1) сожаление о контроле за игровым поведением;

2) указание функции игры в реальном мире;

3) благодарность за «разгадку» игры и признание лингвокреативных черт;

4) признание собственной креативности;

5) признание собственного неудачного игрового усилия.

**Раздел 3.2. «Адресат игрового акта»** раскрывает особенности коммуникативных стратегий адресата игрового акта, который выступает как носитель нормы изучаемого языка (носитель языка или билингв-эксперт – преподаватель) или как искусственный билингв, равный креатору собеседник (такого же языкового уровня или, значительно реже, более низкого уровня). С точки зрения коммуникативного образа адресата языковой игры, им может стать как преподаватель иностранного языка или носитель языка, так и собственно искусственный билингв. Эти роли представлены в игровых диалогах билингвов в самых разных комбинациях. Что касается тематической приуроченности языковой игры, то она зависит от тем, которые задает билингв-креатор.

Продуктивное говорение на иностранном языке, а тем более создание игр на этом языке – изначально стрессовые процессы, поскольку искусственный билингв стремится сохранить лицо и продемонстрировать свой

высокий языковой уровень. Языковая игра и отклонения от нормы сопровождаются риском и напряжением, так как искусственный билингв балансирует между ситуациями «выглядеть неэкспертом» и «выглядеть экспертом» в изучаемом языке. Именно поэтому играющий искусственный билингв стремится одновременно продемонстрировать то, что он знает норму и играет с языком. Наличие адресата такой коммуникации невероятно важно: собеседник должен быть достаточно компетентным, чтобы оценить отклонение от изучаемого языкового стандарта. Наличие подобной лингвокреативной компетенции – залог «сохранения лица» билингва-креатора языковой игры.

Задача адресатов игрового акта сводится к обратной связи относительно мотивационного игрового усилия, которым с ними делится креатор. Указанная обратная связь предстает в виде разнообразных метаязыковых комментариев:

**I. Метаязыковые комментарии относительно собственно лингвистической информации:**

**Распознавание нормы**

1) распознавание-отгадка нормы для введенной игры или источника языковой игры;

**Распознавание игры**

2) оценка игры в языковом терминологическом отношении:

- с выделением языкового уровня языковой игры;
- с классификацией игры как языковой игры / каламбура / иронии / сарказма;
- с выделением наличия креативности / лингвокреативности / лингвокреативных черт собеседника;

3) степень понимания/считывания языковой игры:

- понимание;
- уточняющие вопросы, приглашение к обсуждению;
- непонимание / неудачность игрового мотивационного усилия;

4) создание цепочек подобных собственным играм или креативный пинг-понг в ответ на введенную субъектом номинации игру / возможно, выстраивание личной коннотативной иерархии игр;

5) создание собственной метафоры осмысления игры.

**II. Метаязыковые комментарии относительно коммуникативных процессов игрового речевого акта:**

1) речевая оценка в рамках параметра «приятно (весело / смешно) / неприятно (несмешно)»;

2) личностная оценка номинатора;

3) выражение эмоций относительно рассматриваемых объектов игровой номинации:

- ностальгия;
- эмпатия, сочувствие;
- удивление;

4) контроль за игровым поведением.

**В разделе 3.3. «Структурные и синтаксические особенности взаимодействия субъекта и адресата игрового акта» выделены структурные**

и синтаксические особенности взаимодействия субъекта и адресата в общей структуре метаязыковых комментариев, сопровождающих создание языковой игры в речи искусственных билингов.

Игровые сюжеты, базирующиеся на использовании различных приемов языковой игры чаще всего представляют собой диалогическое единство, выстраиваемое по законам разговорной речи, где отмечаются эллиптичность, интерференция, свободный порядок слов, разговорные конструкции, за исключением случаев, когда анализируются фрагменты речи из эссе студентов, где основным требованием к искусственным билингам является соблюдение формального стиля речи, не приветствуется использование разговорного стиля. Стремление искусственных билингов к толкованию лингвокреативных языковых фактов изучаемого языка внутри анализируемых игровых сюжетов объясняется острой языковой рефлексией в ситуации изучения новой языковой системы и желанием подчеркнуть не ошибочность своей речи, а ее гибкость и глубину языкового знания изучаемого языка.

В структуре игрового акта выделено три главных компонента – зачин, центральная часть или ядро, а также периферия метаязыковых комментариев. Данная структура подтверждена объединением метаязыковых стратегий субъекта и адресата игрового акта в речи искусственных билингов, представленных в разделах 3.1 и 3.2.

Первым компонентом является зачин – смена темы или ее развитие в новом русле. Осуществляется ввод нормы, а затем сигнал об активизации лингвокреативной деятельности осуществляется за счет ввода игры, представляющей осознанное отклонение от нормативного употребления и деавтоматизирующей восприятие собеседника. Деавтоматизация в зачине происходит на разных языковых уровнях и по трем типам моделей языковой игры.

Зачин осуществляется субъектом игрового акта, поскольку именно он является инициатором игровой коммуникации, и совпадает с такими метаязыковыми стратегиями, как «ввод нормы и в отдельных случаях ее значения» и «ввод игры и в отдельных случаях ее значения».

Ядром игрового сюжета становится метаязыковая активность адресата языковой игры, когда он вовлекается в разгадывание – распознавание нормы и игры, представленных в зачине игрового сюжета, и формирует обратную связь для своего собеседника – игрового креатора. В метаязыковое ядро игрового сюжета входят метаязыковые стратегии, выделенные в разделе 3.2: собственно языковые в виде «распознавания нормы» и «распознавания игры» и коммуникативные – «речевая оценка в рамках параметра «смешно / несмешно» и «выражение эмоций относительно рассматриваемых объектов игровой номинации».

Периферию игрового сюжета составляют собственно коммуникативные метаязыковые комментарии, принадлежащие всем участникам игрового сюжета и не всегда представленные в этих сюжетах. Со стороны субъекта игрового акта сюда попадают такие метаязыковые стратегии, как «сожаление о контроле за игровым поведением», «указание функции игры в реальном мире»,

«благодарность за «разгадку» игремы и признание лингвокреативных черт», «признание собственной креативности» и «признание собственного неудачного игрового усилия».

Со стороны адресата игровой коммуникации на периферии метаязыковых комментариев могут оказаться речевые коммуникативные стратегии «личностная оценка креатора» и «контроль за игровым поведением».

Описанная структура игрового акта подтверждает то, что языковая игра в речи искусственных билингов чаще всего рождается в диалоге двух и более участников, формируя динамичное дискурсивное пространство. Кроме того, установленная структура игрового акта позволяет определить основные функции языковой игры в ситуации искусственного билингвизма.

Языковая игра в речи искусственных билингов выполняет следующие функции:

1) **метаязыковую, или когнитивную**, поскольку языковая игра активизирует метаязыковое сознание изучающих иностранный язык;

2) **языкотворческую, или креативную**, поскольку в результате игровых трансформаций норм изучаемого языка искусственные билингвы создают новые языковые единицы;

3) **экспрессивную**, так как создаваемые игремы (особенно игремы типа А) несут в себе новые содержательные нюансы на уровне параметричности, оценки и образности. Этот же аспект может быть связан с **эмотивной функцией**, когда языковая игра выступает как форма выражения эмоций относительно изучаемого языка или окружающего мира;

4) **коммуникативную**, ибо метарефлексия искусственных билингов в виде игрем и игровых контекстов оказывается актом со-творчества участников игрового коммуникативного акта. При этом коммуникативная функция языковой игры может быть сопряжена с такими дополнительными функциями, как **развлекательная, комическая и функция самовыражения**;

5) **социокультурную**, поскольку языковая игра, с одной стороны, служит способом объединения представителей разных культур, изучающих один иностранный язык, а с другой – выступает в качестве инструмента, с помощью которого можно донести информацию о собственной культуре или сообществе.

В отдельных случаях функция языковой игры может сводиться к парольной или даже маскировочной функции, когда искусственные билингвы с помощью языковой игры отличают «своих» от «чужих» или используют языковую игру как способ эвфемизации смыслов внутри группы искусственных билингов.

В **заключении** подводятся итоги исследования, намечаются перспективы развития темы и предмета исследования. Ключевыми чертами языковой игры в речи искусственных билингов являются: преднамеренное нарушение языкового узуса, позволяющего исследовать потенциальные ассоциативные возможности используемого языка с опорой на языковые стереотипы того или иного языкового уровня; наличие двух и более участников игровой коммуникации, создающей интеллектуальный и экспрессивный диалог как обратную связь и способствующей выражению целого спектра эмоций по

отношению к языку и миру вокруг; научающий характер такого игрового взаимодействия, постоянно подсвечивающий нормативные образцы системы изучаемого языка, которые и являются смысловым центром и главным триггером и семантическим раздражителем всех последующих игровых трансформаций; а также особое отношение участников к процессу подобной коммуникации с фокусом на осознанную рефлексия и потенциальные языковые открытия.

Дискурсивный характер игровых диалогов искусственных билингвов или нацеленность на игрового собеседника в процессе создания языковой игры, а также преднамеренное нарушение языкового канона способствуют тому, что игремы одновременно функционируют и как экспрессивы, и как метатексты в широком смысле этого слова.

Возможность подразделения выявленных моделей языковой игры в речи искусственных билингвов на два типа – экспрессивные модели типа А и неэкспрессивные модели типа Б – вносит вклад в теорию языковой игры в целом, расширяя типично выделяемые семантические отношения нормемы и игремы от паронимической, омонимической и полисемической связи до отношений понятийной смежности в рамках родо-видовых, видовых, синонимических и антонимических семантических отношений.

Предпринятый анализ структуры игрового акта позволяет говорить о вербализованных метаязыковых стратегиях субъекта и адресата игрового акта, что привносит новые смыслы в традиционные теории порождения языковой игры, а также позволяет задуматься о применении полученных наблюдений в теории и практике изучения иностранного языка.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора.

#### **Статьи в рецензируемых научных журналах и изданиях, определенных ВАК Минобрнауки РФ:**

1. Кунщикова, М.О. Языковая игра как естественный речевой механизм в ситуации искусственного билингвизма / М.О. Кунщикова // *European Social Science Journal*. – 2014. – № 10-1 (49). – С. 230–237.

2. Кунщикова, М.О. Системные отношения в лексике при языковой игре в речи искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // *Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия «Лингвистика»*. – 2015. – Т. 12, № 4. – С. 67–72.

3. Кунщикова, М.О. Прототипы как механизм категоризации в языковой игре искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // *Когнитивные исследования языка*. – 2015. – № 21. – С. 342–344.

4. Кунщикова, М.О. Модели создания языковой игры в ситуации искусственного билингвизма / М.О. Кунщикова // *Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология*. – 2015. – Вып. 2 (30). – С. 62–68.

5. Кунщикова, М.О. Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // Научный диалог. – 2021. – Вып. 12. – С. 71–88.

6. Кунщикова, М.О. Метаязыковая активность адресата языковой игры в диалогах искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // Филологический класс. – 2022. – Вып. 27 (1). – С. 101–111.

7. Кунщикова, М.О. Имена собственные как источник языковой игры в речи искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // Вопросы ономастики. – 2022. – Т. 19, № 1. – С. 201–218.

### **Другие публикации:**

8. Кунщикова, М.О. Язык как экспликация культурно-коммуникативного опыта писателя-билингва / М.О. Кунщикова // Вызовы глобализации и перспективы человека в современном мире: тезисы докладов и сообщений научной конференции студентов – стипендиатов Оксфордского Российского фонда. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2009. – С. 38–40.

9. Кунщикова, М.О. Билингвизм как комплексная языковая проблема в лингвокультурологическом аспекте / М.О. Кунщикова // Иноязычный дискурс: проблемы интерпретации и изучения: сб. науч. тр. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2010. – С. 57–63.

10. Кунщикова, М.О. Искусственный билингвизм в свете языковой игры / М.О. Кунщикова // Актуальные проблемы лингвистики и методики преподавания иностранных языков: материалы Всероссийской научно-практической конференции. Ч. 3. – Уфа: РИЦ БашГУ, 2010. – С. 218–223.

11. Кунщикова, М.О. Языковая игра как одна из особенностей искусственного билингвизма / М.О. Кунщикова // Проблемы билингвизма в современном межкультурном дискурсе: материалы международного научно-методического коллоквиума. – Пермь: Изд-во Пермск. гос. техн. ун-та, 2011. – С. 190–197.

12. Кунщикова, М.О. Языковая маргинальность при искусственном билингвизме / М.О. Кунщикова // Образ провинции в русской и английской литературе: материалы XX Международной конференции Российской ассоциации преподавателей английской литературы «Литературная провинция». – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2011. – С. 317–318.

13. Кунщикова, М.О. Билингвальная составляющая в современной языковой ситуации России [Электронный ресурс] / М.О. Кунщикова // Российский человек в «Разломе эпох»: Quo Vadis?: материалы XV Международной научно-практической конференции. – Екатеринбург: Гуманитарный ун-т, 2012. – С. 429–434. – Режим доступа: [http://open.gu-ural/public/conference/2012\\_pdf](http://open.gu-ural/public/conference/2012_pdf).

14. Кунщикова, М.О. Языковая нестабильность при искусственном билингвизме / М.О. Кунщикова // Языки и литература народов Поволжья: проблемы межкультурной коммуникации: сб. трудов I Всероссийской

интернет-конференции с международным участием. – Казань: Казанский ун-т, 2012. – С. 68–71.

15. Кунщикова, М.О. Модели языковой игры в условиях искусственного двуязычия / М.О. Кунщикова // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2016. – Вып.14. – С. 166–179.